Я не был у жарких ворот,
Не сражался под теплым дождем,
Не отбивался мечом, по колено в болоте,
Облепленный мухами.

Томас С. Элиот

ТРИ УВЕДОМЛЕНИЯ, ИЛИ О ЧЕМ ЭТА КНИГА И КАК ЕЕ ЧИТАТЬ

Уведомление первое. О сути

Речь пойдет о мироздании и в особенности о мироустройстве Арды, и любознательный читатель многое узнает об истории этого мира и кое-что о нравах его обитателей. Самых любознательных отсылаем к Алой книге Западных пределов, точнее, к ее пересказам, опубликованным под названиями «Хоббит» и «Властелин Колец», а также к своду эльфийских легенд, известному под названием «Сильмариллион»; эта же книга окажется полезной тем, кому недосуг углубляться в упомянутые пересказы и кто предпочитает пространности краткость, а запутанности, свойственной всякому основательному повествованию, — деловитую точность.

Возможно ли описать в одной-единственной книге целый мир? Возможно ли вместить (или втиснуть) целый мир в одну-единственную книгу? Разумеется, нельзя, ибо даже самый маленький, самый крохотный мирок все равно неизмеримо больше (глубже, полновеснее) самой толстой, самой обстоятельной книги.

И что любопытно: совершенно не имеет значения, какой это мир, реальный или вымышленный. Казалось бы, мир, придуманный человеком, другому человеку описать весьма просто — вот он, как на ладони, доступен всякому, кто пожелает. Но это всего лишь видимость, обман зрения. На деле описывать мир вымышленный ничуть не проще, чем реальный; суть в том, что всякий придуманный (и продуманный) мир, будучи проявленным, то есть введенным в обиход, мгновенно становится неотъемлемой частью мира реального, приобретает всю «многослойность», многосмысленность и многоликость последнего, всю его беспредельность и неохватность.

И потому эта книга, посвященная устройству Арды, ее географии и истории, отнюдь не претендует на полноту. В ней не найти, к примеру, перечисления всех известных хоббитских родов и семейств, или подробного описания покоев Элронда в Имладрисе, или же углубленных лингвистических изысканий. Это — путеводитель, вожатай, иными словами, Книга Первого Знакомства, составленная на основе более капитальных трудов.

Уведомление второе. О содержании

Сотворение Арды осталось в баснословном прошлом, давно минули три эпохи Средиземья, и мир сейчас уж совсем не тот, но хоббиты живут там же, где и жили, — на северо-западе Старого Света, к востоку от Моря. А откуда они взялись и где жили изначально — этого по-прежнему никто не ведает, хотя догадкам и домыслам несть числа. И по-прежнему в старинных семействах водится обычай разузнавать о былых временах и дальних странах у эльфов, гномов и людей.

Описание мироустройства иначе называется естественной историей, или естествознанием. Естественная история включает и собственно историю, и географию, и зоологию, и многие другие науки. Посему в этой книге географические сведения соседствуют с историческими, а за жизнеописанием кого-либо из эльфов, гномов или хоббитов нередко следует рассказ о диковинном растении или животном. Небесная твердь и мировой океан, Негасимое Пламя и круги мироздания, континенты и острова, протяженность рек и горных цепей, народы, языки и обычаи — в этой книге содержатся самые разнообразные (и всегда достоверные) сведения из истории Арды.

Разумеется, естественная история Арды была бы неполной без упоминания о силах, сотворивших этот мир и управляющих им, — об Илуватаре, об айнурах, валарах и майарах. Ведь Арда есть не что иное, как воплощенное Видение Илуватара, возникшее по его воле из песни айнуров, чтобы стать пристанищем Детей Единого и прочих живых существ. Для обитателей Арды айнуры и валары — боги, вернее, божества, ибо у них нет ни всемогущества, ни всеведения (тем и другим обладает лишь Илуватар, истинный бог, богтворец). В этой книге рассказывается обо всех валарах, от Манвэ до Эстэ, и обо всех их деяниях в Амане и в Средиземье, от возведения Светильников до окончательной победы над Мелькором. Говорится многое и о майарах, а еще об эльфах, иначе — Перворожденных, о людях, гномах и прочих живых существах.

Что же касается обитателей Арды, то среди всех больших и малых народов, ее населяющих, наособицу стоят хоббиты. Да, конечно, эльфы, люди и гномы пришли в Арду гораздо раньше (о хоббитах до середины Третьей эпохи никто и слыхом не слыхивал); да, хоббиты не возводили королевские чертоги и могучие укрепления, не изобретали письменность, не искали славы на поле брани и не бросали вызов Мелькору. Тем не менее в этой книге о хоббитах говорится много и подробно, и по справедливости — ведь когда бы не они, Четвертая эпоха Средиземья была бы совершенно иной.

Уведомление третье и последнее. О точке зрения

Как известно, начальные главы Алой книги Западных пределов написаны хоббитом Бильбо Торбинсом, впервые прославившим свой народец в большом мире. Впоследствии эту книгу многократно дополняли — и хоббиты (прежде всего — племянник Бильбо, Фродо Торбинс), и люди, и даже эльфы, со слов которых записаны легенды Первой и Второй эпох Средиземья.



Потому-то Алая книга столь многолика, потому-то столь разнятся между собой ее главы, и наметанный глаз без труда отличит в ней хоббитскую руку от руки эльфийской или человеческой. Существуют два способа описания чего-либо — и мироустройства в том числе. Первый способ — полное, скрупулезное и беспристрастное перечисление имен, фактов и событий, объективность, точность и исчерпывающая полнота. Это — описание извне, и главное в таком описании — упомянуть обо всем, не забыв ни единой, сколь угодно мелкой, подробности. Второй способ — описание изнутри. Иными словами, субъективный подход, при котором исчерпывающей полнотой описания сознательно пренебрегают, ибо она не сочетается с личным представлением о мире. Главное в таком описании — отнюдь не полнота; главное — точка зрения. Эта книга — попытка взглянуть на Арду глазами ее обитателей. Попытка представить, как бы стали описывать свой мир они — о чем говорили бы пространно, о чем упомянули бы мимоходом, а о чем и вовсе бы умолчали. Насколько эта попытка удалась — судить читателю; надеюсь, он не обманется в своих ожиданиях. Итак, дверь, ведущая в Арду, готова распахнуться. Скажи: «Друг» — и входи.

Санкт-Петербург, 1999—2004 *Кирилл Королев*

«НИ СЛОВА О ДРАКОНАХ»

(необходимое пояснение)

Как известно, после смерти Дж. Р. Р. Толкиена были опубликованы не только «Сильмариллион» и «Неоконченные сказания о Нуменоре и Средиземье», но и двенадцатитомный свод фрагментов, отрывков, неоконченных произведений и вариантов — все под редакцией Кристофера Толкиена. Отдельные тома этого свода представляют собой самостоятельную ценность — как, например, «Книги забытых сказаний» или «Лэ Белерианда», другие же предлагают вниманию читателя многочисленные вариации имен и сюжетов, знакомых по канонической версии «пятикнижия» — то есть «Хоббита», «Сильмариллиона» и трилогии «Властелин Колец».

Эти вариации столь многочисленны, что учесть их все при составлении настоящей энциклопедии не представлялось возможным. Кроме того, они часто противоречат канонической версии или трактуют те или иные события образом, который никак не вписывается в канву «канонической» фабулы. Том Шиппи, характеризуя этот двенадцатитомный свод, писал: «Главная опасность заключается в том, что, чрезмерно увлекшись изучением "костей", можно доиграться до того, что "суп" утратит вкус. Иными словами, изучение "костей" может разрушить притягательность самой истории, ее обаяние, glamour законченного произведения. Узнав, что некая особенно полюбившаяся подробность появилась в тексте по чистой случайности, можно разочароваться. А чрезмерная осведомленность о ложных путях, какими мог бы пойти, но не пошел автор, способна смазать восхищение тем, что он все-таки двинулся правильным путем. Риск слишком велик. В случае "Властелина Колец" следует опасаться, что преувеличенное внимание к промежуточным стадиям (опубликованным в "Истории Средиземья", тома с шестого по девятый) может притупить у читателя восприимчивость к окончательному варианту, а в случае с "Сильмариллионом", который вообще не достиг окончательной стадии, то, если внимательно проштудировать тома "Истории Средиземья" с первого по пятый и с седьмого по последний, нетрудно напрочь утратить представление об общей структуре книги».

Учитывая сказанное выше, составитель настоящей энциклопедии ограни-



чил материал именно канонической версией: все имена, названия и сюжеты, охваченные энциклопедией, опираются исключительно на «пятикнижие»; вариации, присутствующие в дополнительных томах, используются в комментариях — и только в том случае, если они помогают прояснить отдельные неясности канонического текста.

Относительно транслитерации фамилии Профессора: безусловно, правильнее было бы передавать ее как «Толкин» (*Tolkien*, от немецкого *Tohlkunn*), однако «Толкиен» для русского уха и для русского глаза воспринимается все-таки более «англизировано», поэтому — при равноправности существования в отечественном литературном пространстве обоих вариантов — составитель решил остановиться на втором из них.

При работе над новым изданием энциклопедии составитель постарался учесть недостатки первого издания, в выявлении которых существенную помощь оказали замечания членов санкт-петербургского «Товарищества ТТТ» (www. tolkien.ru/ttt), прежде всего С. Таскаевой и И. Хазанова, а также сайта «Арда-на-Куличках» (www.kulichki.com/tolkien) и активного участника деятельности этого сайта, ведущего российского «толкиеноведа» и консультанта перевода первой части кинотрилогии П. Джексона на русский язык А. Хромовой, aka Кот Камышовый. Их доброжелательная и конструктивная, пускай опосредованная, критика была неоценимым подспорьем в работе, за что составитель искренне признателен.

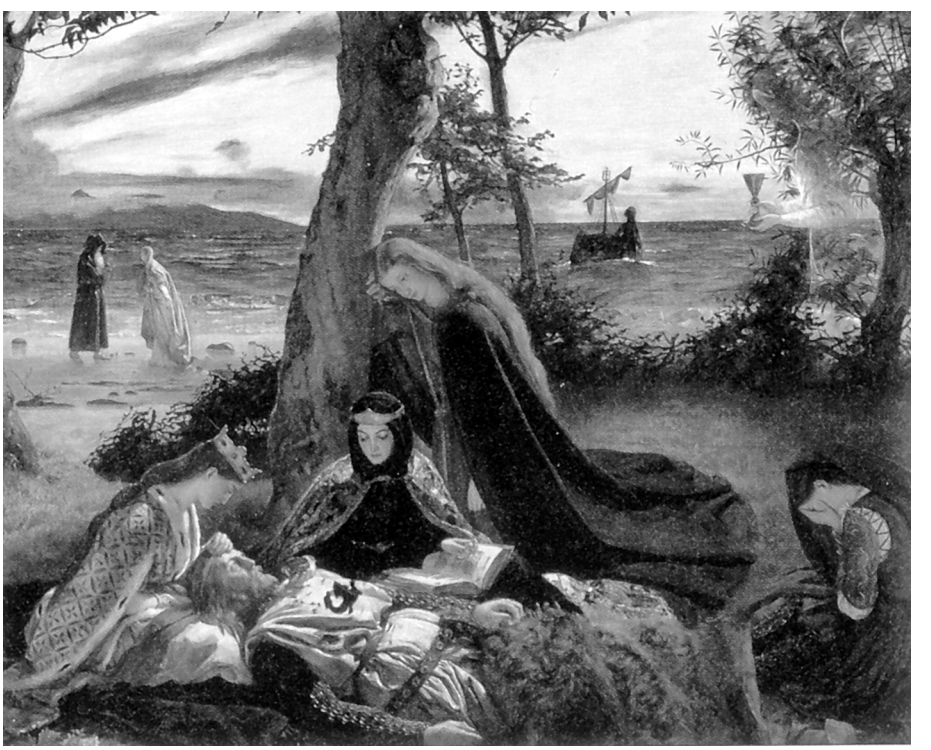
Текстологические принципы издания:

1. Цитаты из произведений Дж. Р. Р. Толкиена приводятся в наиболее удачных и точных, на взгляд составителя, переводах на русский язык.
2. Все цитируемые в тексте энциклопедии произведения перечисляются в библиографическом указателе.
3. В конце книги для удобства пользования приведен полный указатель словарных статей.



АВАЛЛОНЭ (AVALLÓNË)

В переводе с квенийского «находящийся близ Валинора». Город-порт на острове Тол-Эрессеа, гавань эльдаров, «одинокий остров» у берегов Валинора. В Аваллонэ разбили лагерь тэлери, перед тем как выступить к Аману *(см. Великий Поход)*. Впоследствии Аваллонэ был разрушен, но в конце Первой эпохи восстановлен беженцами из Средиземья. Как считалось, «дальнозоркие» среди нуменорцев могли разглядеть этот город в ясную погоду с вершины горы Менельтарма.



Дж. Арчер. Смерть Артура. 1860 г.



Э. Берн-Джонс. Король Артур на Авалоне. 1894 г.

Комментарий. *Название «Аваллонэ» перекликается с названием знаменитого Острова блаженных из кельтской мифопоэтической традиции — Инис Авалон. На Авалон, по преданию, был перенесен смертельно раненный король Артур после битвы при Камланне; на этом острове, в покое и блаженстве, он дожидается урочного часа, чтобы вернуться, когда Британия призовет его снова. Подобно Аваллонэ, остров Авалон также расположен на западе. Некоторые из современных исследователей творчества Толкиена пытаются увидеть в этой комбинации традиций нечто большее, чем «преднамеренное совпадение». Ср. у Дж. Тайлера: «Нет ли здесь отзвука намного более древних преданий? Или Артур, король Британии, вправду живет на Тол-Эрессеа, в виду Валинора?»*

АВАРИ (AVARI)

В переводе с квенийского «отступники». Эльфы, отринувшие Зов валаров и отказавшиеся от Великого Похода. Иногда их называют также Восточными эльфами.
См. ***Великий Поход****.*

АВАРИН (AVARIN)

Язык эльфов-авари.
Подробнее см. ***Языки и наречия Арды****.*

АВАТАР (AVATHAR)

В переводе с квенийского «тенистый». Пустыня на восточном побережье континента Аман, между горами Пелоры и Морем, к югу от Эльдамара. Из этой пустыни пришла в Валинор Унголианта.
См. ***Аман, Араман****.*



АГАРВАЭН, СЫН УМАРТА (AGARWAEN SON OF ÚMARTH)

В переводе с квенийского «запятнанный кровью, сын обреченного». Имя, данное эльфами Нарготронда Турину Турамбару.
См. ***Турин Турамбар***.

АГЛАРОНД (AGLAROND)

Подземные чертоги Агларонда, или, в переводе с синдарина, «Блистающие пещеры», находятся к западу от Хельмова ущелья, на рубеже Рохана и Айсенгарда. По преданию, эти чертоги высекли в толще скал нуменорцы; впоследствии ими владели рохирримы, использовавшие Агларонд как укрытие от врагов и как хранилище. В Агларонде хранились припасы и оружие для гарнизонов двух крепостей — Хорнбурга и Хельмовой крепи, расположенных на противоположном от пещер конце ущелья. В годы Войны Кольца в эти чертоги попал гном Гимли, сын Глоина, и красота Агларонда настолько его поразила, что он поклялся возвратиться сюда во что бы то ни стало. «Это огромные чертоги, в которых звучит и звучит медленная музыка переливчатых струй и вечной капели над озерами, прекрасными, как Кхелед-Зарам в сиянии звезд, — говорил гном своему другу эльфу Леголасу. — ...Гладкие стены сеют сверкание самоцветов, хрусталей, рудных жил — и озаряются таинственным светом мраморные кружева и завитки вроде раковин... повсюду вздымаются, вырастают из многоцветного пола причудливые, как сны, витые изваяния колонн — белоснежные, желто-коричневые, жемчужно-розовые, а над ними блещут сталактиты — крылья, гирлянды, занавеси, окаменевшие облака; башни и шпили, флюгеры и знамена висячих дворцов, отраженные в недвижно-стылых озерах, — и дивные мерцающие видения рождаются в темностеклянной глади...» Гимли сдержал клятву: после войны он пришел в Агларонд, поселился там вместе с эреборскими гномами и принял титул владыки Блистающих пещер. Вполне возможно, именно в Агларонде были выкованы новые ворота крепости Минас-Тирит.

АДАНЕДЕЛ (ADANEDHEL)

В переводе с синдарина «человек-эльф». Имя, данное эльфами Нарготронда Турину Турамбару.
См. ***Турин Турамбар***.

АДАНЫ (EDAIN, ед. число ADAN)

В переводе с синдарина «вторые». Первоначально «вторыми» людей называли потому, что они пробудились к жизни сразу после эльфов («первых», «перворожденных»). Позднее эльдары называли так людей, в четвертом столетии Первой эпохи пришедших в Белериланд. Многие из аданов подружились с эльдарами и доблестно сражались в битвах за Белериланд. (Некоторые, впрочем, остались в Эстоладе или бежали на Восток, и о них упомина-

ется лишь в летописях Третьей эпохи.) Одному из аданов, Эарендилу, было суждено достичь Амана и вымолить у валаров прощение для нолдоров. После Великой Битвы аданы переселились в Нуменор и с тех пор стали зваться дунаданами — аданами Запада.

Аданы делились на три рода. Главой Первого рода был Беор. Этот род был рассеян в битве Дагор Браголлах, немногие уцелевшие бежали в Хитлум и влились в Третий род. Кроме того, несколько аданов Первого рода во главе с Барахиром укрылись в лесах Дортониона. К этому роду принадлежал и Берен Однорукий, сын Барахира и возлюбленный Лютиэн Тинувиэль.

Члены Второго рода иначе звались халадинами. В битве Нирнаэт Арноэдиад халадины, охранявшие под началом Халдира северные подступы к Нарготронду, прикрывали отступление Фингона и понесли большие потери, а в 496 году Первой эпохи отряды халадинов были разбиты в Бретиле, в результате чего дорога к Нарготронду оказалась открытой для полчищ Моргота. Впоследствии халадинами несколько лет правил Турин Турамбар, а после его смерти о халадинах постепенно забыли. По всей видимости, Второй род пресекся еще до конца Первой эпохи.

Третий род аданов был самым многочисленным и обитал в Дор-Ломине. Этот род, которым правил Хадор, особо прославился в битвах за Белериand. Долгие годы воины Третьего рода удерживали крепости у истоков Сириона (эти крепости опустели только после битвы Нирнаэт Арноэдиад). В битве Нирнаэт Арноэдиад Третий род во главе с Хуором и Хурином прикрывал отход Тургона; в этой битве аданы Третьего рода пали все до единого — кроме Хурина, которого захватили в плен. Впоследствии погиб и Хурин, но Третий род не пресекся, ибо именно к этому роду принадлежали Эарендил и Элрос, первый король Нуменора.

Аданы Первого рода, искусные мастера, были темноволосыми и сероглазыми. О халадинах ныне известно лишь, что в бою они сражались секирами, а говорили на языке, которого другие аданы не понимали. Что же касается аданов Третьего рода, они, подобно нолдорам, были нетерпеливы и воинственны; у них у единственных среди аданов были золотистые волосы.

В конце Первой эпохи аданам, в награду за их верность союзу с эльдарами и за принесенные ради этого союза жертвы, был дарован остров Эленна, крайний Западный предел «земель смертных». Сами аданы называли этот остров Нуменором. После катастрофы, уничтожившей остров, немногочисленные уцелевшие (Верные) под началом Элендила Высокого перебрались в Средиземье, где основали собственное королевство.

Комментарий. *Многие мифопоэтические традиции представляют людей как «вторых», как «наследников» Перворожденных — к которым причисляются полубоги и герои, эльфы и сиды, великаны (ср. у Даля: «До нас были волоты, великаны») и т. д. В разделении аданов на три рода отчетливо прослеживается библейское влияние (как известно, Толкиен был ревностным христианином): три рода аданов – три племени, родоначальниками которых были сыновья пра-*

отца Ноя: Сим (семитские народы), Хам (рассеянные племена Египта) и Иафет (народы Европы и Азии). При желании можно проследить известные параллели между судьбами трех родов аданов и трех племен сыновей Ноя.
Что касается взаимоотношений между людьми и эльфами, в одном из своих писем Толкиен писал: «Полагаю, основные трудности, с которыми я столкнулся, — научного, биологического характера, причем наука заботит меня ничуть не меньше, нежели теология и метафизика. Эльфы и люди с точки зрения биологии принадлежат к одному и тому же виду, иначе они не могли бы заключать между собой браки и производить здоровое потомство (пускай такое бывает крайне редко, оно все же случается). Кое-кто считает, что основной биологической характеристикой вида является продолжительность жизни; если придерживаться этого мнения, то "бессмертные", "не умирающие от старости" эльфы попросту не могут состоять в родстве со смертными, как и в Первичном мире, людьми. Что тут можно сказать? Биология — всего лишь теория; геронтологи, или как они там себя называют, недавно установили, что старение человеческого организма — штука весьма загадочная и не настолько неизбежная, как представлялось раньше. Кроме того, мне, признаться, все равно, что говорит наука. Родство между эльфами и людьми — неотъемлемая черта моего мира, воображаемого, рудиментарно "вторичного", но моего. И если Творцу будет угодно "оживить" его в том или ином измерении, тогда всякий, кто захочет, сможет войти в него и изучать тамошнюю биологию в полевых условиях».

АДУНАИК (ADÛNAIC)

Язык дунаданов Нуменора.
Подробнее см. ***Языки и наречия Арды***.

АЗАГХАЛ (AZAGHÂL)

Гном Первой эпохи, правитель Белегоста в Голубых горах, вместе с эльдарами и аданами сражался в Битве Бессчетных Слез; под его началом гномы отразили первый натиск дракона Глаурунга. Погиб в схватке с драконом.

АЗАНУЛБИЗАР (AZANULBIZAR)

Долина у подножия Мглистых гор, место решающей битвы в войне между гномами и орками. Эта битва состоялась в 2799 году Третьей эпохи. В долине Азанулбизар, которую эльфы называли Нандухирион, а люди – Долиной туманной реки, находился источник реки Серебрянки; гномы считали эту долину священной – в ней лежало Зеркальное озеро со Столпом Дарина на берегу.
Подробнее см. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

АЗОГ (AZOG)

Вождь племени орков, оккупировавшего Морию в 28 столетии Третьей эпохи, убийца Трора, наследника Дарина, чья смерть положила начало войне гномов и орков. Сам Азог погиб в битве при Азанулбизаре от руки Даина Железная Пята.
Сын Азога, Болг, возглавлял воинство орков в Битве Пяти Воинств.
Подробнее см. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

«АЙНУЛИНДАЛЭ» («AINULINDALË»)

В переводе с квенийского «песнь айнуров». Так называлось сложенное эльфом Румилом из Тириона повествование о сотворении Арды.
См. ***Музыка айнуров***.

АЙНУРЫ (AINUR, ед. число AINU)

В переводе с квенийского «высшие, священные». В эльфийских легендах высшие существа, порожденные мыслью Илуватара — Единого — из Негасимого Пламени. Как сказано в «Айнулиндалэ», «...он мыслью своей породил айнуров, Священных; и они были с ним, когда других созданий еще не было». В могуществе айнуры уступают лишь Илуватару, им ведомо то, что было, что есть и что будет, но не все, поскольку, как утверждают легенды, «...никому... не раскрывает Илуватар всех своих замыслов, и в каждую эпоху появляются вещи новые и непредвиденные, так как они не исходят из прошлого». В Начале Времен айнуры обитали в Чертогах Безвременья и по воле Илуватара пели перед ним, каждый поодиночке. Но Илуватар повелел им слить голоса, и они повиновались, и так сложилась Музыка айнуров, из которой в пустоте мироздания возникло чудесное видение; и Илуватар сделал Музыку зримой и претворил видение в Мир — Эа, Мир Сущий (в эльфийских легендах — Арда).
Те айнуры, которые того пожелали, сошли в Эа, чтобы наделить Мир жизнью. Их усилиями «в пустотах неизмеренных и неизведанных и в веках бессчетных и позабытых» была сотворена Арда — жилище Детей Илуватара (эльфов и людей). Впоследствии тех айнуров, которые спустились в Эа, стали называть валарами — Стихиям, или Силами Мира, а их помощников — майарами.
Большая же часть айнуров осталась с Илуватаром. Легенды гласят, что в конце мира валары и майары воссоединятся со своими собратьями, и с ними в Чертоги Безвременья вступят и Эрухини — Дети Илуватара. В конце мира вновь зазвучит Музыка айнуров, и она будет торжественнее и могущественнее той, что звучала в Начале Времен. В ней, невыразимо прекрасной, будут мудрость и зрелость, величие и скорбь.

Комментарий. *В легендах об айнурах очевидны параллели со сводом христианских легенд об ангелах и о падении Люцифера (у Толкиена – Мелькора). Вот*

что пишет об этих параллелях современный исследователь творчества Толкиена П. Малков: «Попробуем взглянуть на параллели между айнурами Толкиена и ангелами христианства. Айнуры — не просто слуги, рабы Илуватара; он говорит с ними, способствует их самосовершенствованию, мыслит их подобными себе. Христианская традиция учит нас тому же. Любимый и в богословской западной традиции восточный святой, составитель достаточно полного корпуса православного вероучения, или "Точного изложения Православной веры" преподобный Иоанн Дамаскин пишет о том, что ангелы сотворены по Образу Божию. И айнуры способны уподобляться своему владыке во многих делах и проявлениях и, прежде всего, свободны в выборе между добром и злом. Айнуры толкиеновской легенды сотворены прежде, чем было создано что-либо другое. В христианской традиции существуют различные точки зрения на момент сотворения ангелов, но одна из них вполне соотносится с толкиеновской мыслью. "Ангелы... — пишет святой Амвросий Медиоланский, — уже существовали, когда сотворен был сей мир". Илуватар предлагает айнурам музыкальные темы, и они поют перед ним, радуя его своими мелодиями. И в Книге пророка Исайи приводится песнь, воспеваемая ангелами Богу: "Свят, Свят, Свят Господь Саваоф! вся земля полна славы Его!" (Ис. 6:3) Об этом же пишут и отцы Церкви. Тот же Иоанн Дамаскин говорит, что призвание ангелов — "воспевать хвалы Богу и служить божественной Его воле"».

Мелькор, по Малкову, проходит тот же путь, что и Люцифер, путь «к озлоблению и уничтожению всего, что только возможно, из сотворенного Илуватаром». Ср. с описанием, данным Люциферу В. Н. Лосским: «Зло имеет своим началом грех одного ангела. И эта позиция Люцифера обнажает перед нами корень всякого греха — гордость, которая есть бунт против Бога. Тот, кто первым был призван к обожению по благодати, захотел быть богом сам по себе. Корень греха — это жажда самообожения, ненависть к благодати. Оставаясь независимым от Бога в самом своем бытии, ибо бытие его создано Богом, мятежный дух начинает ненавидеть бытие; им овладевает неистовая страсть к уничтожению, жажда какого-то немыслимого небытия».

Сам Толкиен в одном из писем характеризовал айнуров так: «Валары, или "силы, правители", были первыми "сотворенными" существами. Это рациональные духи, разумы без воплощения, сотворенные до создания материального мира. (Точнее, эти духи зовутся айнурами; валары — те из них, кто вступил в материальный мир после его создания, и среди них имя применимо лишь к наиболее могущественным, то есть к тем, кто занял в воображении, но не в религии место "богов".) Айнуры принимали участие в миротворении как "вторичные творцы"...»

«Канонический» вариант предания об айнурах приводится в «Сильмариллионе». Опубликованные после «Сильмариллиона» многочисленные отрывки и фрагменты существенно затемнили канонический вариант предания (в толкиенистике даже возникли две традиции — собственно толкиенистическая и ардианская; согласно последней, Толкиен не писал свои книги, а записывал их, как подобает духовидцу, и его пером водила незримая рука некоего божества, же-

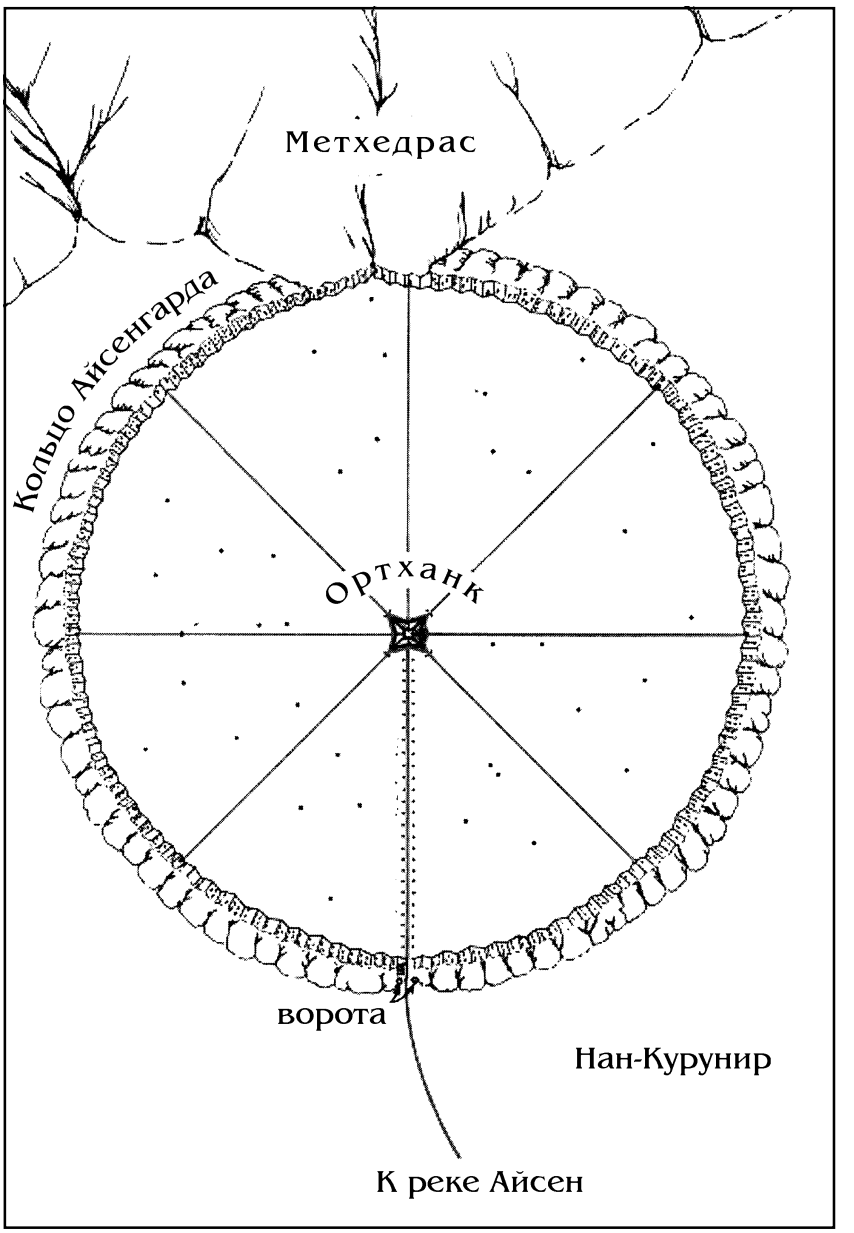
лавшего поведать людям истинную историю Земли-Арды). В итоге эти отрывки и фрагменты, не подвергавшие сомнению «ангельскую природу» айнуров, но в остальном трактовавшие количество и роль этих духов в мире каждый на свой лад, породили в толкиенистской среде дискуссию о «внутренней иерархии айнуров» — дискуссию сродни средневековым теологическим дебатам о том, сколько ангелов уместится на кончике иглы.

АЙСЕН (ISEN)

В переводе с рохирримского «железо». Река на юге Средиземья, у истоков которой, в долине Нан-Курунир, стояла крепость Айсенгард. По Айсену проходила западная граница Рохана.
Подробнее см. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

АЙСЕНГАРД (ISENGARD)

Одна из главных крепостей Средиземья, расположенная на южной оконечности Мглистых гор. Считается, что эту крепость (древнее, синдаринское название которой Ангреност, то есть «железная твердыня») возвели дунаданы на заре существования Гондора, хотя на самом деле они всего лишь воспользовались тем, что сотворила природа; крепость долго служила им верой и правдой, но, когда Гондор ослабел, этот северный бастион, охранявший проход между Мглистыми и Белыми горами, пришлось оставить, и около 2700 года Третьей эпохи Айсенгардом завладели дунландцы. Они держали Айсенгард более пятидесяти лет. Однако со временем дунландцев изгнали, и в 2759 году Третьей эпохи ключи от Ортханка — башни, стоящей посреди крепости, — получил чародей Саруман; с тех пор Айсенгардскую долину стали называть Нан-Курунир — «долина искусника», то есть Сарумана. Поначалу Саруман считался лишь смотрителем крепости и владел ею от имени наместника Гондора, но в 2953 году он отказался признавать власть наместника и объявил Айсенгард своей собственностью.
Крепость представляла собой громадное каменное кольцо диаметром в милю; в центре этого кольца возвышалась башня Ортханк. Высота Ортханка — более 500 футов (свыше 150 метров), а высота кольца — не более 100 футов (около 30 метров). С юга находились ворота — единственный проход сквозь кольцо; от ворот дорога вела к бродам на реке Айсен.
Приблизительно до 2953 года Третьей эпохи долина Нан-Курунир радовала глаз зеленью многочисленных рощ и журчанием потоков, сбегавших с гор в большой пруд рядом с Ортханком. Но затем Саруман принялся укреплять Айсенгард — ибо в это же время в Мордоре заново отстроили Барад-дур, — и рощи были срублены, а пруд осушили и засыпали. В крепостных стенах пробили многочисленные туннели, в которых впоследствии размещалась армия Сарумана, а кузни и прочие мастерские располагались под землей.
После того как Саруман потерпел поражение в войне с Роханом, энты зато-



План Айсенгарда

пили каменное кольцо Айсенгарда, а ключи от Ортханка (который невозможно было разрушить) перешли во владение короля Гондора.
См. ***Саруман Белый***.

«АКАЛЛАБЕТ» («AKALLABÊTH»)

В переводе с адунаика «падение». История основания и падения Нуменора, составленная дунаданами Гондора.
См. ***Книги Премудрости***.

АЛАТАР (ALATAR)

См. ***Истари***.

АЛАЯ КНИГА ЗАПАДНЫХ ПРЕДЕЛОВ (RED BOOK OF WESTMARCH)

Один из важнейших источников по истории Третьей эпохи Средиземья (в меньшей степени — по истории Первой и Второй эпох), содержащий множество ценных сведений о Войне Кольца. Свое название получил оттого, что был переплетен в красную кожу. Авторами Алой книги считаются хоббиты — Бильбо и Фродо Торбинсы, а также Сэм Гужни. Алую книгу условно делят на две неравные части. Первая, написанная Бильбо Торбинсом, представляет собой отчет о его путешествии «туда и обратно» в компании гномов в 2941 году Третьей эпохи. В этой части повествуется о многочисленных приключениях путников, а также о том, как было найдено Единое Кольцо. Вторую, и основную, часть Алой книги составляют записки Фродо Торбинса о Войне Кольца. Во всей книге насчитывалось 80 глав, а титульный лист был испещрен вариантами заглавия. Сверху было написано рукой Бильбо: «Мои записки. Мое нечаянное путешествие. Туда и потом Обратно, и что случилось После. Приключения пятерых хоббитов. Повесть о Кольце Всевластья, сочиненная Бильбо Торбинсом по личным воспоминаниям и по рассказам друзей. Война за Кольцо и наше в ней участие». Все эти варианты были перечеркнуты, и дальше начиналась рука Фродо: «Падение Властелина Колец и возвращение Государя (глазами Малого Народца; воспоминания Бильбо и Фродо из Шира, дополненные по рассказам друзей и беседам с Премудрыми из Светлого совета)». Покидая Средиземье, Фродо передал Алую книгу своему другу Сэму Гужни, который бережно вел ее, пока оставался в Шире, а затем вручил эту книгу своей дочери Эланор Прекрасной. На протяжении многих лет Алая книга хранилась у потомков Эланор, которые дополняли текст собственными комментариями и сведениями из других источников — в частности, из «Ежегодника Туков». Именно тогда она и получила свое окончательное название. Кто-то из потомков Сэма Гужни добавил к Алой книге изыскания по ширской генеалогии; кроме того, в приложениях к книге присутствовали три тома «Переводов с эльфийского» Бильбо Торбинса и сборник анонимных стихотворений, позднее опубликованных под названием «Приключения Тома Бомбадила». В итоге оригинал Алой книги насчитывал пять томов.

В начале своего правления государь Гондора Элессар попросил прислать ему копию Алой книги. Хоббитан Перегрин Первый с радостью откликнулся на эту просьбу и самолично доставил копию в Гондор в 64 году Четвертой эпохи. Эта копия получила название «Книги Хоббитана»; с нее в 172 году Четвертой эпохи королевским писцом Финдегилом была сделана другая копия, которую отправили в Шир — ибо оригинал Алой книги к тому времени оказался утерян. В новой копии было множество исправлений и дополнений, сделанных гондорскими книжниками. Именно эта копия и сохранилась до наших дней.
В Гондоре Алая книга была также известна, как Алая книга перианов.

АЛДАРОН (ALDARON)

В переводе с квенийского «владыка лесов». Одно из древнейших эльфийских имен Оромэ.
См. ***Оромэ***.

«АЛДУДЭНИЭ» («ALDUDÉNIË»)

В переводе с квенийского «плач о Древах». Известное всем эльдарам причитание о Древах валаров. Автором этого причитания считается ваниар Эллемирэ.
См. ***Песни и легенды***.

АЛФАВИТ ДАЭРОНА (ALPHABET OF DAERON)

См. ***Письмена***.

АЛФАВИТ РУМИЛА (ALPHABET OF RUMIL)

См. ***Письмена***.

АЛФАВИТ ФЕАНОРА (ALPHABET OF FËANOR)

См. ***Письмена***.

АЛЬДАЛОМЭ (ALDALÓMË)

В переводе с квенийского «тень дерева».
См. ***Фангорн***.

АЛЬКАРИНКВЭ (ALCARINQUË)

В переводе с квенийского «славный». Имя звезды.
Подробнее см. ***Арда***.

АЛЬКВАЛОНДЭ (ALQUALONDË)

В переводе с квенийского «лебединая гавань». Город-порт в Эльдамаре, к северу от Тириона. Построен Ольвэ принцем тэлери, и назван в честь гигантских лебедей, которые влекли ладьи тэлери от Эрессеа к Эльдамару.
См. ***Нолдоры****.*

АЛЬМАРЕН (ALMAREN)

Остров посреди Великого озера, существовавшего в Средиземье в Начало Времен, первое жилище валаров в Эа. Альмарен купался в лучах света, исходивших от Светильников валаров — Иллуина на севере и Ормала на юге. Когда Мелькор повалил столпы и разбил Светильники, по Средиземью прокатилась волна катаклизмов; эти катаклизмы уничтожили Альмарен. Валары же покинули Средиземье и ушли на запад, в Аман, где и обосновались. Можно предположить, что Великое озеро и остров Альмарен на нынешней карте Средиземья находились бы юго-восточнее Мордора, между Кхандом и Харадом.

АЛЬТАРИЭЛЬ (ALTARIEL)

В переводе с квенийского «дева, увитая светом».
См. ***Галадриэль.***

АЛЬФИРИН (ALFIRIN)

В травниках так называется золотистый цветок, растущий в Лебеннине, к югу от Белых гор, поблизости от устья Андуина. В переводе с синдарина это слово означает «отцветающий слишком быстро». Эльфы Средиземья часто поют об этом цветке, о том, что он пробуждает тягу странствий и зовет на запад, за Море. Эльфийские легенды утверждают, что цветы альфирина напоминают эльфам о золотых колокольцах Валинора.

АМАН (AMAN)

В эльфийских преданиях земля на крайнем Западе, куда удалились валары после того, как были уничтожены Светильники и разрушен Альмарен. Аман лежит между морем Белегаэр и океаном Эккайа. Посреди Амана, западнее горной цепи Пелоров, расположен Валинор. Пелоры высятся непреодолимой преградой, в них есть лишь один проход — Калакирия, и в этом проходе, на холме Туна, стоит эльфийский город Тирион. Рядом возвышается Таникветиль — высочайшая гора Арды; напротив Калакирии, в заливе Эльдамар, лежит остров Тол-Эрессеа. Севернее на побережье расположена гавань Альквалондэ.
После Падения Нуменора Аман и остров Тол-Эрессеа оказались за пределами Арды.

Аман также называют Аманом Благословенным, Блаженным королевством и Заокраинным Западом.

АМАНИАРЫ (AMANYAR)

В переводе с квенийского «жители Амана». Эльдары, совершившие Великий Поход и переселившиеся в Аман.

АМБАРКАНТА (AMBARKANTA)

Предание о сотворении мира.
Подробнее см. ***Книги Премудрости***.

АМБАРОНА (AMBARONA)

См. ***Фангорн***.

АМРАС (AMRAS)

Эльф из нолдоров, младший сын Феанора, брат-близнец Амрода.
Подробнее см. ***Феанор***.

АМРОД (AMROD)

Эльф из нолдоров, младший сын Феанора, брат-близнец Амраса.
Подробнее см. ***Феанор***.

АМРОТ (AMROTH)

Эльфийский принц, память о котором сохранилась в Лотлориэне и в гаванях Белфаласа. По всей вероятности, происходил из нандоров. В середине Третьей эпохи решил покинуть Лориэн и отплыть на Запад со своей возлюбленной Нимродель. Не дождавшись Нимродели, которая сгинула при переходе через Белые горы, Амрот бросился в Море и утонул.

АНАДУНЭ (ANADÛNË)

На адунаике — «крайний Запад».
См. ***Нуменор.***

АНАР (ANAR)

Имя солнца на квенийском языке. По легендам ваниаров, солнце представляло собой золотой плод древа Лаурелин, возникший одновременно с серебряным листом древа Тельперион, то есть луной. Айнур Аулэ изготовил для солнца и луны два челна, а Варда проложила их путь по небосводу. Согласно легенде нолдоров, появление солнца, которое они называли Васа, «сердце пламени», было знаком прихода «вторых» (людей) и символом заката «перворожденных» (эльфов).
См. ***Арда.***

АНАРИОН (ANÁRION)

Дунадан, младший сын Элендила, рожден в Нуменоре, вместе со своим братом Исилдуром правил Гондором. Участвовал в осаде Барад-дура (3430 Третьей эпохи), под стенами которого и погиб. Анариону наследовал его сын Менельдил, к которому возводят свой род позднейшие правители Гондора.
См. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов».***

АНАРРИМА (ANARRÍMA)

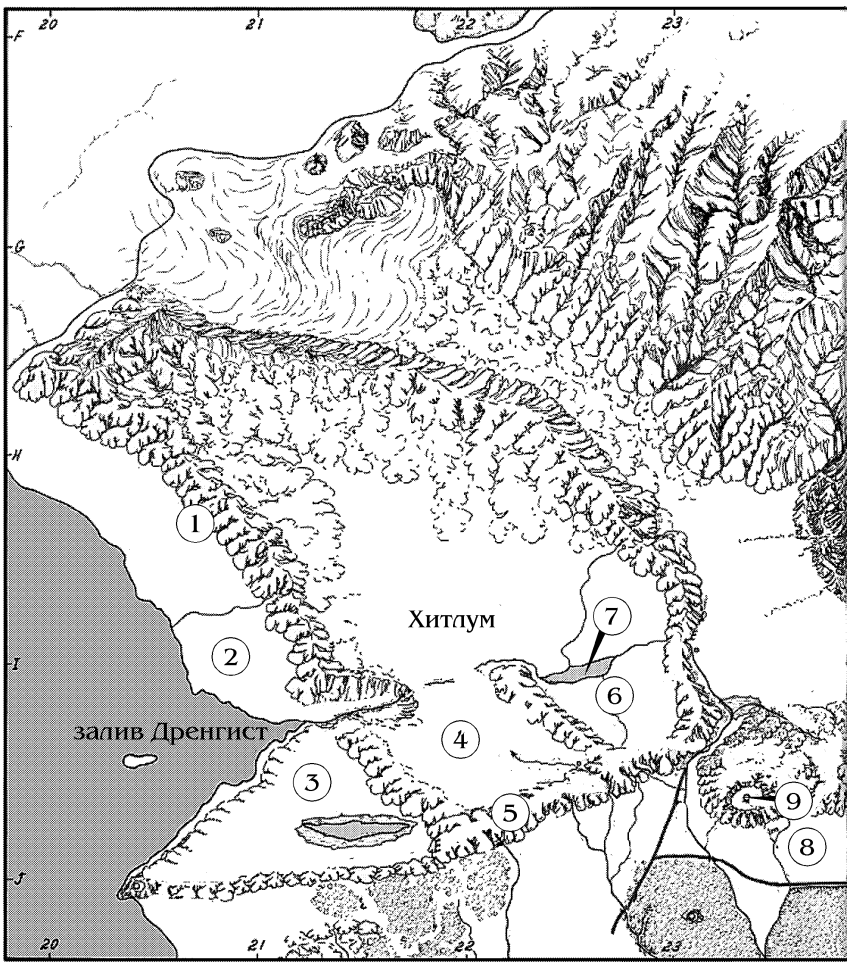
В переводе с квенийского «огненная сеть». Созвездие, сотворенное Вардой в канун пробуждения эльфов.
См. ***Арда.***

АНГАЙНОР (ANGAINOR)

Цепь, выкованная валаром Аулэ. Этой цепью после Войны Стихий сковали плененного Мелькора.

АНГБАНД (ANGBAND)

В переводе с синдарина «железная темница».
В начале Первой эпохи Мелькор возвел в Средиземье две крепости. Первая твердыня звалась Утумно, вторая, лишь немногим уступавшая первой в крепости стен, называлась Ангбандом.
Ангбанд был возведен за Железными горами, всего в 150 лигах (приблизительно в 700 километрах) от Менегрота. Первоначально этой крепостью управлял Саурон; Ангбанд призван был защищать Утумно от нападения валаров.
Это была подземная твердыня; укрепления, темницы, мастерские — все находилось под землей. Во время Войны Стихий Ангбанд был разорен валарами, но не уничтожен до конца (валары стремились прежде всего уничтожить Утумно — оплот Мелькора). В недрах Ангбанда, избежавших разорения, укрылись балроги и прочие прислужники Мелькора. Несколько столетий спустя Мелькор вернулся в Ангбанд, заново отстроил крепость и укрепил ее, а на пути к Ангбанду воздвиг горную цепь Тангородрим. Кроме того, он велел прорыть под Железными горами туннель, выводивший от Ангбанда на равнину Ард-Гален, во владения эльфийских князей Финголфина и Маэдроса. Когда все было готово, когда в Ангбанде скопилось достаточно войска, Мелькор развязал новую войну против эльфов и людей. Поначалу война складывалась не в его пользу, и Ангбанд оказался в осаде; как сказано в «Квента Сильмариллион»: «Долгие годы... никто из слуг Моргота не осмеливался выйти за врата Ангбанда...» Однако прошло время, Мелькор накопил силы и напал на своих врагов: «...внезапно из Тангородрима вырвались реки пламени, что бежали быстрее балрогов, и затопили они всю равнину; и Железные горы изрыгнули ядовитые испарения, наполнившие воздух, и были они смертельны». Полчища зла прорвали



Карта Ангбанда и ближайших окрестностей:
1 — Эред-Ломин; 2 — Ламмот; 3 — Невраст; 4 — Дор-Ломин; 5 — Эред-Ветрин; 6 — Митрим; 7 — оз. Митрим; 8 — Нан-Дунгортеб; 9 —Гондолин; 10 — Дортонион

осаду, и Мелькор стал полновластным хозяином на севере Средиземья и властвовал там вплоть до Великой Битвы, которой завершилась Война Гнева. Рать валаров под предводительством Финарфина сокрушила Ангбанд, и столь велика была ярость противников в этой битве, что сама земля раскололась, из трещины выплеснулось Море и затопило руины Ангбанда.
С разрушением Ангбанда закончилась Первая эпоха Средиземья.
См. ***Белерианд, Битвы за Белерианд, Мелькор.***



АНГЕРТАС (ANGERTHAS)

В переводе с синдарина «длинные руны». Рунический алфавит на основе Кирта, известный в двух вариантах — варианте Даэрона (так называемый Ангертас Даэрон) и варианте гномов (так называемый Ангертас Мория). *Подробнее см.* ***Письмена***.

АНГЛАХЕЛ (ANGLACHEL)

В переводе с синдарина «пламенеющий клинок». Меч Турина Турамбара. *Подробнее см.* ***Оружие и доспехи***.

АНГМАР (ANGMAR)

В переводе с синдарина «железная обитель». Зловещее королевство, располагавшееся на северной оконечности Мглистых гор, выше Бурых равнин, если смотреть по карте. Свое название королевство получило по имени правителя Ангмара, одного из тех девяти человек, что предались злу и получили в награду Кольца Власти. Правитель Ангмара был еще известен под прозвищами Черный Предводитель и Повелитель Ужасов. «Тысячу лет назад он был государем Ангмара — чародей, Кольценосец, главарь назгулов, Сауроново черное жало ужаса и отчаяния», — сказал о нем маг Гэндальф Серый.

Столицей Ангмара был город Карн-Дум, а населяли королевство орки, холмовики и прочие исчадия зла.

С момента своего возникновения, приблизительно в 1300 году Третьей эпохи, Ангмар воевал с северными дунаданами. В сражениях, продолжавшихся без малого семьсот лет, под натиском полчищ Ангмара пали два из трех дунаданских владений: Рудаур около 1400 года Третьей эпохи и Кардолан — в 1409 году. (Впрочем, по некоторым сведениям, могущество Кардолана подточила страшная эпидемия, о которой, кстати сказать, упоминают и хоббитские хроники, а им вполне можно доверять, когда речь идет о событиях в самом Шире или поблизости от него.) Уцелело лишь княжество Артедайн (со столицей в Форносте), счастливо избежавшее гибели в том же 1409 году. К 1973 году стало ясно, что Ангмар замышляет новое наступление, и артедайнский князь Арведуи послал гонца с мольбой о помощи на юг, в Гондор. Помощь пришла, но слишком поздно — когда гондорский флот под предводительством князя Эарнура прибыл к северным берегам в середине 1975 года, Артедайн уже пал.

Ангмарцы напали на Форност зимой 1974 года. Сопротивление оказалось недолгим, Форност был разрушен, а из его защитников спаслись немногие. Среди них был и Арведуи, последний великий князь, о котором опять-таки упоминают хоббитские хроники. Считается, что он бежал на запад, к Ледяному заливу, там его приютили снеговики-лоссоты; весной в залив пришел челн эльфов, Арведуи поднялся на борт — и тут разразилась буря, челн перевернулся, и Арведуи погиб.

Но вернемся к Ангмару. Как уже было сказано, гондорский флот появился у северных берегов в середине 1975 года Третьей эпохи. К людям Эарнура присоединились эльфы из Линдона и Ривенделла; их вели Кирдан Корабел и Глорфиндел. Рать эльфов и людей столкнулась с полчищами Ангмара в битве при Форносте (снова сошлемся на хоббитские хроники: из них следует, что в этой битве на стороне Эарнура сражался отряд лучников из Шира; правда, в летописях Гондора ни о чем подобном не упоминается). Войско Ангмара было разбито наголову благодаря засаде, устроенной Эарнуром: когда на равнине началась рукопашная, с севера, из-за холмов, вылетела гондорская конница, и враг не устоял. Владыка Ангмара спасся бегством и больше на север не возвращался. Эарнур и Кирдан истребили всех орков к западу от Мглистых гор, а тех ангмарцев, что обитали по другую сторону

хребта, уничтожили конники Эйотеода (впоследствии известные как рохиррим).
В летописях Гондора королевство Ангмар в последний раз упоминается именно в связи с битвой при Форносте, положившей конец его существованию.

АНГРЕНОСТ (ANGRENOST)

В переводе с синдарина «железная крепость».
См. ***Айсенгард***.

АНГРИСТ (ANGRIST)

В переводе с синдарина «разрубающий железо». Клинок Берена, которым тот вырезал сильмарил из короны Мелькора. Выкован великим кузнецом Тельхаром в Первую эпоху, принадлежал сыну Феанора Куруфину, от которого и достался Берену.
См. ***Берен Эрхамион, Оружие и доспехи***.

АНГРОД (ANGROD)

В переводе с синдарина «твердый, как железо». Эльф из нолдоров, третий сын Финарфина. В Средиземье пришел вместе с Финголфином. Первым из нолдоров проник в Дориат. Погиб в битве Дагор Браголлах.

АНГУИРЕЛ (ANGUIREL)

Меч Маэглина, выкованный Эолом Темным Эльфом.
См. ***Оружие и доспехи***.

АНДОМИЭЛЬ (UNDÓMIEL)

В переводе с квенийского «сумеречная дева».
См. ***Арвен***.

АНДОР (ANDOR)

В переводе с квенийского «земля-подарок». Древнейшее название острова, позднее получившего имя Нуменор. Валары вручили Андор своим соратникам аданам в награду за страдания, понесенные теми в Войне Самоцветов.
См. ***Нуменор***.



АНДРАМ (ANDRAM)

В переводе с синдарина «длинная стена». Горный хребет в Белерианде, тянувшийся от Фаласа к холму Эмон-Эреб.
Подробнее см. ***Белериand***.

АНДУРИЛ (ANDÚRIL)

В переводе с квенийского «западный свет». Меч Арагорна Второго.
См. ***Оружие и доспехи***.

АНДРОТ (ANDROTH)

В переводе с синдарина «длинные подземные ходы». Пещеры в Белерианде, в горах Митрим. В этих пещерах жил изгнанный Туор.
См. ***Туор***.

АНДУИН (ANDUIN)

Андуин, или Великая река, берет свое начало на севере Средиземья, в Серых горах, и впадает в залив Белфалас. Общая протяженность реки составляет свыше 1300 миль (свыше 2000 километров). Андуин течет между Мглистыми горами и Лихолесьем, огибает с юго-востока Белые горы, а после Эфел-Дуат сворачивает к западу — к Морю. Важнейшими притоками Андуина являются реки Энтава, Кирит, Порос, Келебрант (Серебрянка), Гладден, Моргулдуин и Эруи.

По Великой реке пролегали границы многих королевств и княжеств, а к концу Третьей эпохи она стала подобием рубежа, разделявшего орды Саурона и рати Свободных народов.

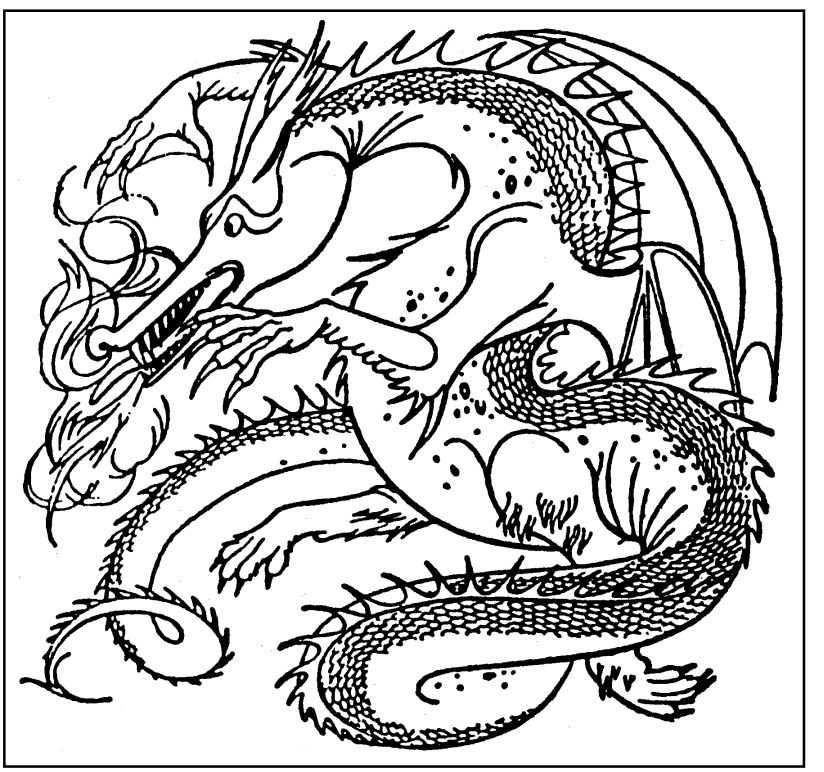
В верховьях Андуина, приблизительно в 30 милях севернее старого брода через реку (там некогда проходил путь в Эребор), стоит в воде скала Каррок, на которой часто отдыхал Беорн, владыка порубежий Лихолесья. На юге, неподалеку от того места, где в Андуин впадает Энтава, находится обширная заводь Нен-Хитоэль, у северной горловины которой, за порогами Сарн-Гебир, высится Аргонат. Там, словно охраняя речные берега, возвышаются высеченные в камне статуи Исилдура и Анариона, первых королей Гондора. Эти статуи повелел высечь в 1340 году Третьей эпохи король Ромендасил Второй; они обозначают северную границу Гондора. У южной горловины Нен-Хитоэль, омываемая рекой, стоит гора Тол-Брандир. Справа и слева от Тол-Брандира располагались в старину сторожевые посты, соответственно Эмон-Лхау и Эмон-Хен. Ниже по течению, примерно в 50 милях к северу от Минас-Тирит, находится остров Кэир-Андрос, во время Войны Кольца служивший форпостом Гондора; он был захвачен отрядами Саурона, но его быстро освободили. Этому острову придана форма корабля, и воды Андуина пенятся у его каменного «носа», обращенного против течения.

АНДУНИЭ (ANDÚNIË)

В переводе с квенийского «западный». Город-порт на западном побережье острова Нуменор, первоначально — столица острова. Владыки Андуниэ, первым из которых был Валандил, а последним — Элендил, принадлежали к высшей знати Нуменора. Этот город прославился верностью его жителей Эльдарам.

АНКАЛАГОН ЧЕРНЫЙ (ANCALAGON THE BLACK)

Как утверждают легенды, величайший из драконов Средиземья, первый из огнедышащих крылатых драконов, вожак стаи. Моргот выпустил Анкалагона против войска валаров в Великой Битве за Белериад. По преданию, дракон был убит Эарендилом; Анкалагон был столь огромен и тяжел, что, упав наземь, полностью уничтожил Тангородрим.



Дракон. Английский народный рисунок. XVII в.



АННАТАР (ANNATAR)

В переводе с квенийского «даритель». Титул, присвоенный Саурону эльдарами в начале Второй эпохи.
См. ***Саурон.***

АНН-ТАННАТ (ANN-THANNAT)

В переводе с синдарина «дар слов». Форма эльфийской поэзии, которой, в частности, сложена «Песнь о разрешении от уз»; переводу на вестрон практически не поддается по причине «чужеродности» эльфийского стихосложения для человеческого восприятия.

АННУМИНАС (ANNÚMINAS)

В переводе с синдарина «башня заката, западная башня». Первая столица Арнора, возведенная Элендилом на берегах озера Ненуиал. С упадком Арнора Аннуминас опустел, столицу перенесли в Форност. Заново отстроил город в Четвертую эпоху государь Элессар, объявивший Аннуминас северной столицей Воссоединенного королевства.

АНОР (ANÓR)

Синдаринская форма квенийского «Анар».

АНОРИЭН (ANÓRIEN)

В переводе с синдарина «край солнца». Часть территории Гондора к западу от Андуина и к югу от Рохана, владение Анариона. Главным городом Анориэна был Минас-Анор, впоследствии переименованный в Минас-Тирит.

АНФАУГЛИР (ANFAUGLIR)

В переводе с синдарина «жадная пасть».
См. ***Кархарот***.

АНФАУГЛИТ (ANFAUGLITH)

В переводе с синдарина «удушающая пыль». Прозвище, данное эльдарами и аданами Белерианда зеленой равнине Ард-Гален, испепеленной полчищами Ангбанда в Битве Внезапного Пламени.
См. ***Ард-Гален***.

АР- (AR-)

«Королевский» префикс в именах тех правителей Нуменора, которые брали себе «тронные имена» на адунаике (ср. Ар-Инзиладун, Ар-Фаразон и пр. —

в противоположность Тар-Минаитуру, Тар-Анкалиме и др.). Впоследствии этот префикс неизменно присутствовал в именах правителей Северного королевства в Средиземье (он содержится и в самом названии королевства – Арнор) и в именах Следопытов Севера (Арафант, Арассуил, Арагорн).
См. ***Тар***.

АРАГОРН ВТОРОЙ (ARAGORN THE SECOND)

Арагорн Второй, сын Араторна, шестнадцатый и последний вождь Следопытов Севера, родился в 2931 году Третьей эпохи; впоследствии он стал первым королем Воссоединенного королевства и правил как государь Элессар. Арагорн Второй воспитывался в Ривенделле у Элронда, так как его отец погиб через два года после рождения сына. Там он носил имя Эстел; лишь когда ему исполнилось двадцать лет, он узнал от Элронда свое подлинное имя. Элронд также открыл Арагорну, что он является последним в роду Исилдура, и вручил юноше фамильные реликвии — кольцо Барахира и сломанный меч Элендила. После этого Арагорн ушел в Глухоманье и без малого семьдесят лет сражался с присными Саурона. Испытания закалили его и превратили в истинного воина без страха и упрека. Он служил многим властителям — в частности, королю Рохана Тенгелу и наместнику Гондора Эктелиону Второму; именно он возглавил в 2980 году набег на Умбар, когда была уничтожена большая часть пиратского флота. В 2956 году он встретил мага Гэндальфа Серого, с которым крепко подружился и которому с тех пор не раз помогал.

В 3017 году Третьей эпохи Арагорн по просьбе Гэндальфа после продолжительных поисков нашел и пленил Голлума. Год спустя он помог Фродо Торбинсу добраться до Ривенделла и сам стал одним из девяти Хранителей, пустившихся в путь к Огненной горе.

После того как дороги Хранителей разошлись, Арагорн участвовал в битве при Хорнбурге, прошел Стезей Мертвецов и принудил к повиновению призраков Дунхерга, с чьей помощью ему удалось победить пеларгирских пиратов и захватить их корабли. На этих кораблях он поспешил на



Сигурд и Регин выковывают заново сломанный меч. Резьба по дереву. XII в.

выручку осажденной крепости Минас-Тирит, и его появление переломило ход сражения.
В Минас-Тирит он открыл всем свою родословную, его признали государем, и он стал править Гондором и Арнором под именем Элессара Телконтара. Его правление продолжалось 120 лет. Умер Арагорн Второй в 120 году Четвертой эпохи.

Комментарий. *Арагорн — это традиционный эпический герой, «рыцарь без страха и упрека», знакомый нам и по «Песни о Роланде», и по героическим сказаниям кельтов, по легендам артуровского цикла и по «Песни о Нибелунгах». Пожалуй, именно герой последней, Зигфрид (скандинавский Сигурд), наиболее «близок» Арагорну. Тот и другой – сироты, тот и другой воспитывались в «чародейских домах» (Арагорн — у Элронда, Зигфрид — в доме чудесного кузнеца Регина) и обучались у своих наставников сокровенной мудрости. Оба унаследовали от безвременно погибших отцов сломанные клинки; выкованные заново, эти мечи сделались олицетворениями родовых прав Арагорна и Зигфрида на королевский престол. «Роднит» этих героев и то, что оба они прошли через испытание волшебным кольцом: Арагорн — Кольцом Всевластья, Зигфрид — чудесным кольцом карлика Андвари, которое досталось ему в числе прочих сокровищ дракона Фафнира. Впрочем, если Арагорн успешно выдержал испытание, то Зигфрид оказался бессилен против тяготевшего над кольцом проклятия Андвари — и погиб, сраженный предательским ударом в спину.*
История любви Арагорна и Арвен – своего рода «повторение» любви Берена и Лютиэн Тинувиэль — вызывает в памяти не столько «архетипическую» трагическую историю Тристана и Изольды, сколько историю Ниам Златокудрой, дочери морского бога гэлов Мананнана, и поэта Ойсина (Оссиана), счастливо обитавших на Островах блаженных. Вообще мотив любви смертного к бессмертной (или почти бессмертной – ведь эльфов можно убить, хотя от старости они не умирают) широко распространен в европейских мифопоэтических традициях.
Киновоплощение: Вигго Мортенсен (Viggo Mortensen).

АРАГОРН ПЕРВЫЙ (ARAGORN THE FIRST)

Дунаданский Следопыт, с 2319 по 2327 год Третьей эпохи был вождем Следопытов Севера; в 2327 году погиб — был загрызен волками.

АРАМАН (ARAMAN)

В переводе с квенийского «лежащий за пределами Амана». Пустыня на континенте Аман, к северу от Эльдамара, у восточного подножия Пелоров.
См. ***Аватар, Хелкараксе***.

АРАНРУТ (ARANRÚTH)

В переводе с синдарина «королевский гнев». Меч Эльве-Тингола, впоследствии — символ власти правителей Нуменора. В отличие от своего владельца, этот меч пережил падение Дориата и впоследствии считался фамильной драгоценностью королей Нуменора. По всей вероятности, был уничтожен, вместе с другими сокровищами эльдаров, катаклизмом, погубившим Нуменор.

См. ***Оружие и доспехи***.

АРАТАРЫ (ARATAR)

В переводе с квенийского «величественные». Владыки валаров; их восемь — Манвэ, Варда, Ульмо, Йаванна, Аулэ, Мандос, Ниэнна, Оромэ.

См. ***Валары***.

АРАУ (ARAW)

Синдаринская форма имени валара Оромэ. Считалось, что меары, чудесные кони Рохана, и дикий скот окрестностей озера Рун ведут свое происхождение от животных, которых Оромэ привел в Средиземье в Древние дни; поэтому меаров и рунский скот в Гондоре часто называли «говядо Арау».

См. ***Оромэ***.

АРВЕДУИ (ARVEDUI)

В переводе с синдарина «последний король». Пятнадцатый и последний правитель Артедайна (1964—1974 Третьей эпохи). По легенде, при его рождении были сказаны такие слова: «Нареките его Арведуи, ибо последним в Артедайне суждено ему быть. Дунаданам предстоит совершить выбор, и если выберут они то, что сулит менее всего надежд, тогда твой сын, владыка, сменит свое имя и станет правителем великого королевства». После смерти гондорского короля Ондохера и его сыновей Артамира и Фарамира (1944 Третьей эпохи) князь Артедайна Арведуи предъявил права на престол Гондора как супруг Фириэль, дочери Ондохера, и как наследник Элендила; однако корона досталась сыну Элендила Исилдуру. В 1974 году Третьей эпохи Артедайн был захвачен полчищами Ангмара; Арведуи с горсткой приближенных удалось бежать на Север и укрыться на берегу ледяного залива Форохел. Присланный за князем эльфийский челн налетел на льдину и затонул вместе со всей командой и спасенными артедайнцами.

См. ***Ангмар***.

АРВЕН (ARWEN)

Эльфийская принцесса, дочь Элронда Полуэльфа и Келебриан, дочери Галадриэль. Родилась в 241 году Третьей эпохи. По преданиям, она была необыкновенно красива; говорили, что с ее рождением словно вернулась в

Средиземье Лютиэн Тинувиэль. Отсюда и взялось ее прозвище — Андомиэль, что в переводе с синдарина означает «вечерняя звезда». Почти три тысячи лет Арвен провела в доме своего отца в Ривенделле, изредка отлучаясь в Лориэн, и лишь в 2951 году встретила Арагорна, сына Араторна. Они поженились после Войны Кольца, и Арвен стала королевой Гондора и родила своему мужу сына и нескольких дочерей. Однако, выйдя замуж за смертного, она разделила его участь и тоже стала смертной и умерла в 121 году Четвертой эпохи, через год после смерти Арагорна.

О том, как Арвен встретила Арагорна, и о ее нелегком выборе рассказывает древняя «История об Арагорне и Арвен» (*см. Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»*).

См. ***Арагорн Второй***.

Киновоплощение: Лив Тайлер (Liv Tyler).

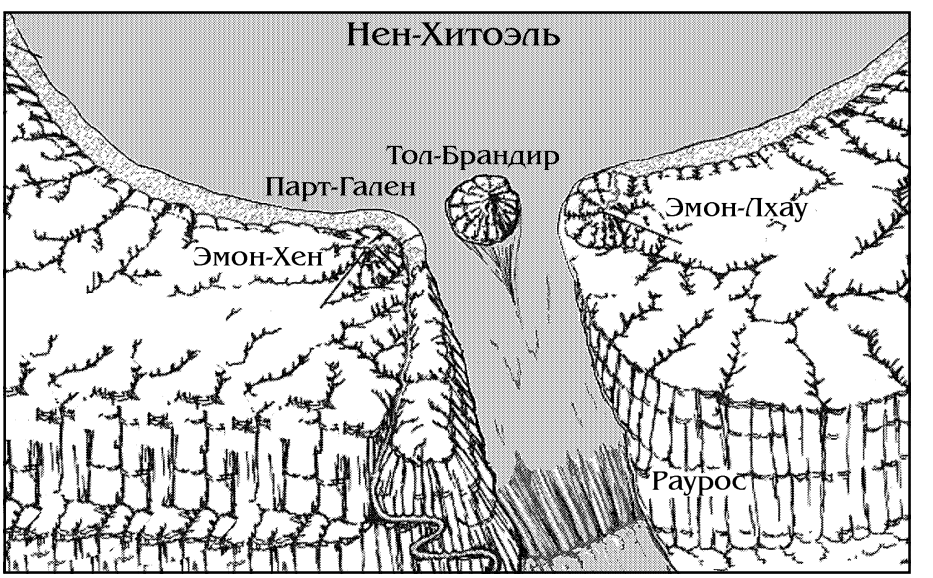
АРВЕРНИЭН (ARVERNIEN)

Край в Белерианде, к западу от устья реки Сирион.

Подробнее см. ***Белериand***.

АРГОНАТ (ARGONATH)

В переводе с синдарина «королевские камни». Место у северной горловины заводи Нен-Хитоэль на реке Андуин. Там возвышаются гигантские статуи

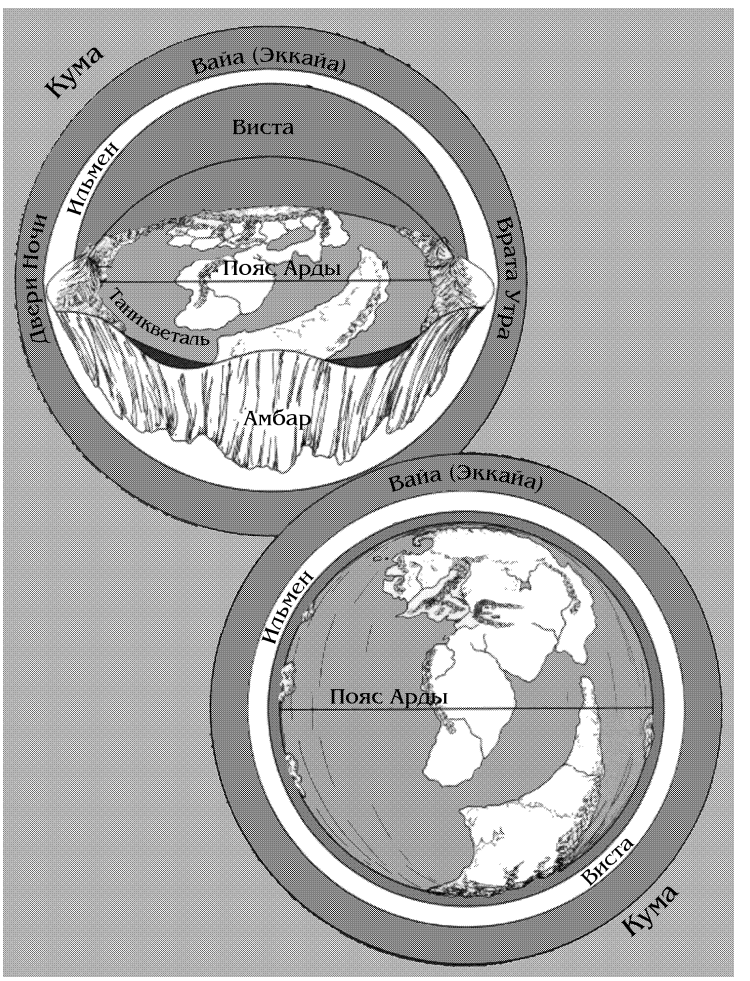


Нен-Хитоэль и Аргонат

Исилдура и Анариона, высеченные из камня по приказу короля Гондора Ромендасила Второго около 1340 года Третьей эпохи.

АРДА (ARDA)

В переводе с квенийского это слово означает «местность» или «владение». В эльфийских легендах утверждается, что этим именем Единый нарек созданный им мир.



Строение Арды



История Арды

Первоначально земля — Имбар — была плоской, над ней раскинулся небосвод — Виста, — не достигавший, впрочем, крайних западных и восточных пределов. Висту окружал Ильмен, где находились звезды, Солнце и Луна. Ильмен простирался до рубежей земли на западе и востоке, его со всех сторон окружал океан Эккайа (Вайа). Площадь Эккайи неведома; достоверно известно лишь, что за ней располагалась Кума — Пустота, в которой обитает Илуватар и из которой родились валары. Глубоко под землей, в толще скал, лежали Корни Земли. Со дна Эккайи тянулись к поверхности земли длинные ходы, известные как Мировые Жилы.

Когда валары спустились в Эа, земля еще была гладкой — ни гор, ни лесов, ни водоемов. Правда, по некоторым источникам, на севере уже тогда возвышались Железные горы (по иным сведениям, эти горы воздвиг Мелькор). Валары создали Великое озеро, посреди которого расположили остров Альмарен, и два Светильника на высоких столпах, к северу и к югу от озера. Когда Мелькор повалил Светильники, начались природные катаклизмы, и поверхность Арды существенно изменилась. На тех местах, где высились Светильники, образовались два внутренних моря — Хелкар и Рингол. Кроме того, возникли горные цепи: Голубые горы, Мглистые горы и Красные горы; все они протянулись к югу от Железных гор. Между внутренними морями поднялись Мировые горы, а на юге образовались Серые и Желтые горы.

Возникли также два внешних моря, в результате чего изначальный континент оказался поделенным на три части. Западное море называлось Белегаэр, и за ним валары возвели себе новую обитель, которую укрыли за горной цепью Пелоров — высочайших гор во всей Арде.

В ту пору, когда в Арде пробудились эльфы, валары пошли войной на Мелькора, и эта война привела к тому, что очертания земель изменились вновь. Западное море протянулось дальше на восток, и на западном побережье Средиземья (центрального материка) возник залив, глубоко вдававшийся в сушу. Внутреннее море Рингол разлилось и соединило два внешних моря, и южный материк отделился от остальной суши. А некоторое время спустя, после мятежа нолдоров, валары создали вдоль побережья Амана цепь Зачарованных островов.

В конце Первой эпохи Средиземья произошла решающая битва с Мелькором, после которой значительная часть северного Средиземья скрылась под водой, а внутреннее море Хелкар высохло. На его месте поднялись Пепельные горы и горы Тени, ставшие рубежами Мордора. Возможно, внутреннее море Нурнен в Мордоре — это все, что осталось от Хелкара. Приблизительно в то же время в Белегаэре возник остров Нуменор, который правильнее считать материком. Надо сказать, что только во Вторую эпоху в Арде существовали все пять ее континентов: Аман на крайнем Западе; Эндор, или Средиземье, посредине; Нуменор между Аманом и Эндором; Темные земли к югу от Эндора и Стены Солнца на востоке.

Последние изменения в Арде произошли после Падения Нуменора. Сам ост-

ров скрылся под водой, а мир стал круглым. Западный материк Аман очутился за пределами мироздания, но до него можно было добраться по Прямому пути. Это преобразование Арды означало конец эпохи эльдаров и начало эпохи людей.

Выражение «круги мироздания» имеет двоякий смысл: когда в хрониках эти слова пишутся с прописной, они означают пределы Эа, Мира Сущего; а когда со строчной — пределы Арды после Великого Изменения, когда Аман был удален за рубежи мира.

В конце времен, когда Зло будет побеждено в Последней Битве, Арда исцелится от ран и в мироздании наконец-то воплотится Музыка айнуров во всей ее красоте и благозвучии.

Хронология Арды

Эпоха	Основные события
Предначальная эпоха	Музыка айнуров. Сотворение Арды. Приход валаров и майаров.
Эпоха Светильников	Создание Светильников. Строительство Утумно. Разрушение Светильников и уничтожение Альмарена.
Эпохи Древ	
Первая эра	Основание Валинора и сотворение Древ. Появление орлов и энтов.
Первая эпоха Второй эры	Валары находят эльфов. Война Стихий.
Вторая эпоха Второй эры	Мелькора сажают на цепь. Зов валаров. Ваниары и нолдоры приходят в Эльдамар. Основание Тириона.
Эпоха Тьмы	Строительство Ангбанда. Появление балрогов, волколаков и гигантских пауков. Сотворение гномов.
Эпохи Звезд	
Первая эпоха	Пробуждение эльфов, энтов и гномов. Выведение орков и троллей. Война Стихий и разрушение Утумно.
Вторая эпоха	Великий поход эльфов. Основание Ногрода и Белегоста.
Третья эпоха	Тэлери селятся на Тол-Эрессеа. Основание Альквалондэ. Гномы приходят в Белериант. Строительство Менегрота.
Четвертая эпоха	Изобретение тенгварского письма. Изгнание орков из Белерианда. Освобождение Мелькора.

Пятая эпоха	Возвращение Мелькора. Изготовление сильмарилов. Гибель Древ. Мятеж нолдоров и уход эльфов в Средиземье.
Эпохи Солнца	
Первая эпоха	Создание Луны и Солнца. Пробуждение людей. Выведение драконов. Битвы за Белериланд и Война Гнева. Изгнание Мелькора. Разрушение Ангбанда.
Вторая эпоха	Сотворение Нуменора. Проклятие валаров. Основание Мордора. Изготовление Единого Кольца и появление назгулов. Изготовление палантиров. Гибель Нуменора и Великое Смещение.
Третья эпоха	В Средиземье приходят истари. Возвращение Саурона. Появление хоббитов. Война Кольца. Низвержение Саурона.
Четвертая эпоха	Эльфы уплывают на Запад.

Примечание. *Нетрудно заметить, что данная хронология не является строгой. Эпохи не имеют жесткой датировки, посему они нередко накладываются друг на друга; примером тому — эпоха Древ и первая эпоха Звезд. Кроме того, следует учитывать, что летосчисление Свободных народов сильно отличается от летосчисления валаров. Один год по календарю валаров, к примеру, равняется девяти с половиной годам по календарям эльфов и людей. Таким образом, получается, что от пробуждения эльфов на берегах залива Куйвиэнен до того дня, когда их нашел Оромэ, минуло около 330 лет, а разделение на эльдаров и авари произошло 190 лет спустя. Потому вполне естественно, что одно и то же событие может относиться к разным эпохам или предшествовать тому, которое по легендам произошло ранее.*

Светила и небесные тела

После того как погибли Древа валаров и Арда погрузилась во мрак, Ауле создал ладьи-сосуды, а Варда наполнила их светом и, как сказано в «Квента Сильмариллион», «...дала им силу пересекать низшие области Ильмена и повелела свершать назначенный путь вокруг земли с запада на восток и возвращаться назад». Луна — Итил, Сияющий — была создана из цветка Тельперион, а солнце — Анар, Золотой огонь — из плода Лаурелин. Ладьей луны правит Тилион — охотник из дружины Оромэ; ладьей же солнца управляет Ариэн, дева из свиты Ваны.

Ночами на небосводе Арды видны и созвездия, и отдельные звезды. Созвездия таковы: Менельмакар (в переводе с синдарина «небесный меченосец»), называемый также Менельвагор и Телумехтар; Валакирка — «серп валаров»; Вилварин — «бабочка»; Реммират — «звездная сеть»; Соронуме — «орел»;

Телумендил — «любимец небес»; Анаррима — «пламенный венок». Созвездие Валакирка называют также Короной Дарина; его отражение даже днем можно увидеть в Зеркальном озере. Звезды же известны следующие: Морвинион — «проблеск-в-ночи»; Боргил — «раскаленная звезда»; Хеллуин — «ледяная»; Луйнил — «небесно-голубая»; Ненар — «водная».
В хрониках Арды также упоминаются некоторые планеты, свершающие путь по нижним слоям Ильмена: Элеммире — «небесный самоцвет»; Эарендил — «взыскующий моря»; Карнил — «алая»; Алькаринквэ — «чудесная»; Ламбар – «приют теней».

Географические данные

ГОРЫ

Название	*Протяженность в милях*
Железные горы	Неизвестно
Пелоры	Неизвестно
Горы Мордора	1282
Пепельные горы	498
Южный Эфел-Дуат	501
Западный Эфел-Дуат	283
Белые горы	852
Мглистые горы (вместе с горами Ангмара)	702
Серые горы	580
Голубые горы (Первая эпоха)	928
Голубые горы (Третья эпоха)	559
Северные Голубые горы	389
Южные Голубые горы	170

ВНУТРЕННИЕ МОРЯ И БОЛЬШИЕ ОЗЕРА

Название	*Площадь в квадратных милях*
Хелкар	1 025 000
Озеро Рун	17 898
Нурнен	5718
Озеро Ненуиал	639
Озеро Линаэвен	407
Озеро Митрим	256
Озеро Нен-Хитоэль	244
Озеро Хелеворн	105
Долгое озеро	93

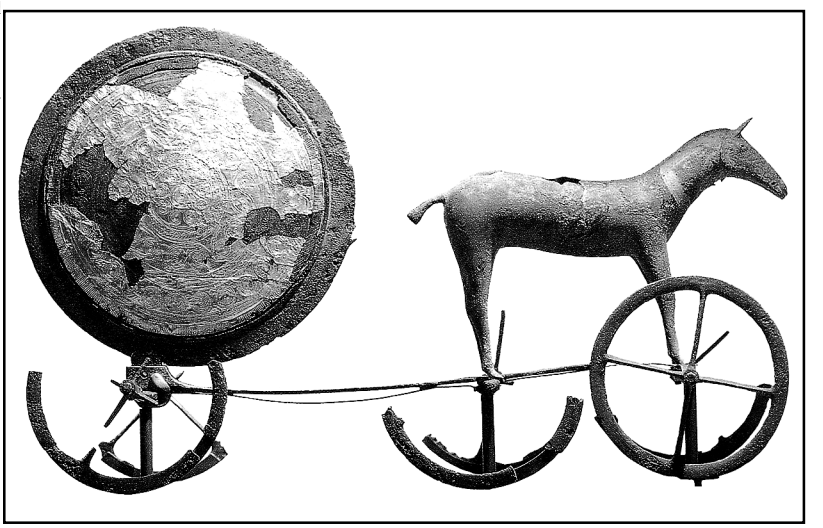
ВАЖНЕЙШИЕ РЕКИ

Название	*Протяженность в милях*
Андуин Великий	1388
Лесная река (вместе с Бегущей)	835
Гелион	780
Митейтель (вместе с Гландуином)	689
Брендивин	573

Айсен	395
Сирион	390
Лефнуи	382
Лун	307

ДЕРЖАВЫ И ВЛАДЕНИЯ

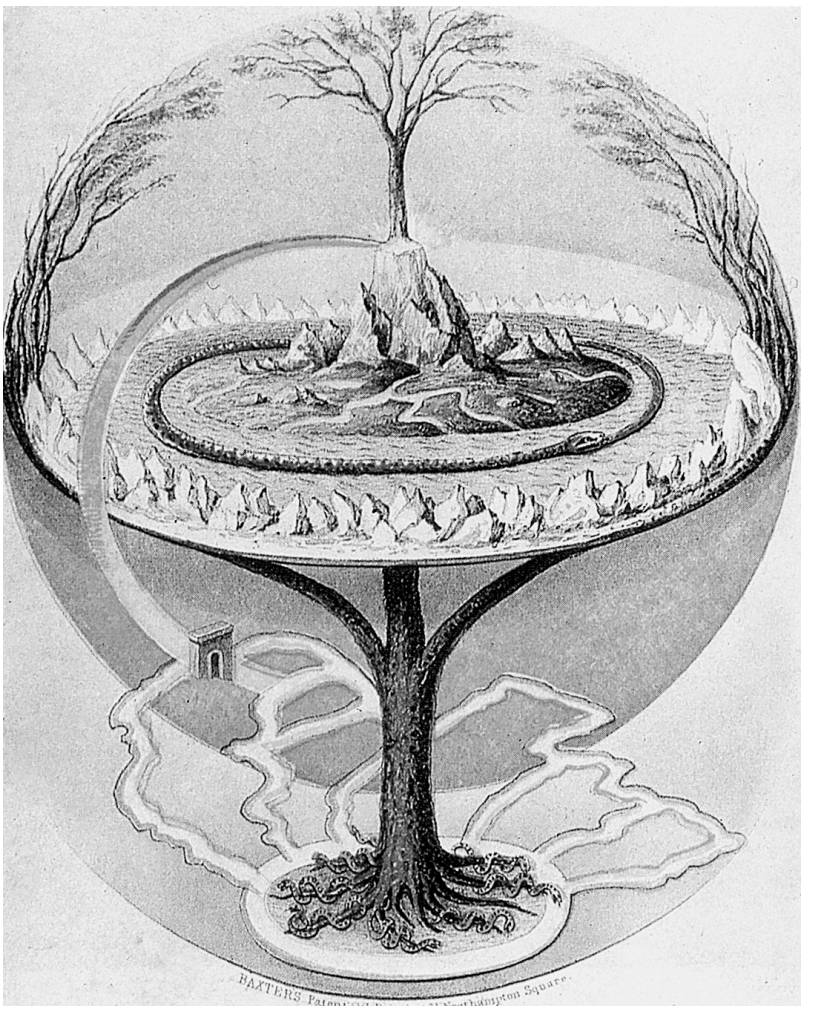
Название	*Площадь в квадратных милях*
Воссоединенное королевство (Четвертая эпоха)	909 510
Гондор (в период расцвета) Южное королевство (с Харондором)	716 426 471 158
Восточные владения	206 511
Умбар	38 757
Харад	486 776
Арнор	245 847
Артедайн	113 957
Кардолан	83 299
Рудаур	48 880
Нуменор	167 961
Рохан	52 763
Шир	21 400



Солнечный диск. Позолоченная бронза. Ок. 1000 г. до н. э.

Растительность

По всей видимости, первоначально значительную часть территории Средиземья покрывал первобытный лес. Как сказано в Алой книге, «...в те давние



Мировое древо Иггдрасиль. Иллюстрация к «Северным древностям». 1847 г.

времена отсюда (от Фангорна. — *К.К.*) до Луна тянулся сплошной лес, а это была всего лишь его восточная опушка». Этот первобытный лес был весьма разнородным: к примеру, в Южном Лихолесье росли в основном ели и сосны, в Дориате — дубы и буки (кстати, разновидностью буков можно считать лориэнские мэллорны, ибо энтийское слово «малинорнелион» переводится как «золотые буки»). К концу Третьей эпохи от первобытного леса сохранились лишь Заповедный лес, Лихолесье, Лориэн и Фангорн; все прочие

леса были в изрядной мере вырублены, и от них остались сравнительно небольшие боры и рощи. На северных границах Гондора и в Рохане раскинулись обширные луга, с давних времен служившие пастбищами. Западнее, в Эрегионе, травянистые равнины нередко переходят в степь. К юго-востоку от Гондора, за Андуином, лежит Великая пустыня, лишенная какой бы то ни было растительности.

Климат

К сожалению, климатические условия на некоторых территориях Арды могут быть определены весьма приблизительно. В первую очередь это касается Валинора, выведенного за пределы кругов мироздания. Впрочем, из «Квента Сильмариллион» известно, что на севере Валинора было холодно; вдобавок в Ойомурэ — это самое северное побережье Амана — из-за близости Хелкараксе часто выпадал снег. Также можно предположить, что Тирион находился примерно на широте Пояса Арды (древнее название экватора); следовательно, там круглый год было тепло.

Что касается Средиземья, здесь отмечено большое разнообразие климатических условий. Эриадор отличается мягким континентальным климатом, тогда как всего в 300 милях к северу лежит ледяной залив Форохел.

К востоку от Мглистых гор зимы, как правило, холодные, а лето умеренно теплое. Ниже по течению Андуина климат постепенно становится влажным, поэтому зимы в тех краях не холодные, а всего лишь прохладные (впрочем, случается, что снег лежит с ноября по март), а лето жаркое. Засушливый климат характерен прежде всего для окрестностей Мордора.

Следует отметить, что климат в отдельных местностях напрямую зависит от воздействия магической силы. Поэтому в Лориэне, когда там правили Галадриэль и Келеборн, было всегда тепло, а в Мордоре радениями Саурона — ветрено и холодно.

Население

В Предначальные эпохи плотность населения была невысока. Заселен был в основном Валинор. В Первую эпоху Средиземья значительную часть населения материка составляли эльфы — синдары, лаиквенди и возвратившиеся из Валинора нолдоры. На юге обширную территорию занимали энты, на западе и на востоке располагались два королевства гномов. Затем появились люди, постепенно расселившиеся по всему материку: в долине Андуина, в Эриадоре, у озера Рун и в Хараде и даже поблизости от Железных гор. Вторая эпоха связана прежде всего с заселением Нуменора: наибольшая плотность населения на острове-материке отмечена в Арандоре — «Королевской земле». Между тем в Средиземье численность населения неуклонно сокращалась: эльфы гибли в сражениях или уплывали на Запад, гномов вытесняли из их подгорных чертогов, люди отступали все дальше на Юг под натиском войн и моровых поветрий. Подобное положение дел сохранилось и в Третью эпоху. Эльфов теперь можно было встретить лишь в Лихолесье, в Ривенделле, в Лориэне и в Серебристых гаванях; гномы после гибели дракона Смога обосно-

вались в Эреборе; люди по-прежнему держались Гондора и его окрестностей. Зато в летописях Третьей эпохи впервые встречается упоминание о хоббитах. Что касается орков и троллей, они изначально обитали на малом, ограниченном пространстве — будь то Ангбанд, Ангмар или Мордор. Правда, в Алой книге упоминается о поселениях орков в Мглистых горах, но это были всего лишь малочисленные колонии. Что касается прочих приспешников Тьмы, они обосновались на юге и юго-востоке Средиземья — в Умбаре, Хараде, Кханде и за озером Рун.

АРД-ГАЛЕН (ARD-GALEN)

В переводе с синдарина «зеленая равнина». Местность в Белерианде, к северу от Дортониона. После битвы Дагор Браголлах стала называться Анфауглит.
См. ***Белериand***.

АРЕДЭЛЬ (AREDHEL)

В переводе с синдарина «благородная». Эльфиянка из нолдоров, дочь Финголфина, супруга Эола Темного Эльфа и мать Маэглина. Погибла, защищая сына от разгневанного Эола.
См. ***Маэглин, Эол Темный Эльф***.

АРИЭН (ARIEN)

Огненная майа, оберегавшая Лаурелин и золотые цветы в садах Ваны в Валиноре. По воле валаров направляет путь солнца по небосводу.
См. ***Арда***.

АРМЕНЕЛОС (ARMENELOS)

В переводе с квенийского «королевская твердыня небес». Город на острове Нуменор, возведенный у подножия горы Менельтарма, резиденция правителей Нуменора с Элроса Тар-Миньятура. В Арменелосе был посажен Нимлот; позднее Саурон выстроил в этом городе храм Мелькора.
См. ***Нуменор***.

АРНАХ (ARNACH)

Сокращенная форма от «Лоссарнах» — названия гондорской провинции к югу от Белых гор, между реками Сирит и Эриу, в одном дне пути от Минас-Тирит.

АРНОР (ARNOR)

Старшее дунаданское королевство в Средиземье, основанное в 3320 году Второй эпохи Элендилом, который стал первым правителем Арнора. В пору расцвета Арнора, если можно употребить здесь это слово, его рубежами служили река Бруинен («бесноватая») на юге и залив Лун на западе. На юге Арнор граничил с Ривенделлом и Эрегионом, а на западе — с эльфийским княжеством

Линдон. В отличие от Гондора, младшего из двух королевств, Арнор так и не сумел стать могущественной державой. Начало упадку и гибели королевства положила кровопролитная битва у Гладдена во 2 году Третьей эпохи, в которой погибли Исилдур, наследник Элендила, и трое его сыновей. В 861 году Третьей эпохи со смертью Эарендура, своего десятого короля, Арнор перестал существовать как единое королевство. Трое сыновей Эарендура поделили Арнор на три княжества — Артедайн, Кардолан и Рудаур. Последние два быстро пришли в упадок, и в 1349 году князь Артедайна попытался занять арнорский престол. Кардоланцы медлили, но склонялись к тому, чтобы принять его притязания; Рудаур, однако, вступил в сговор с Ангмаром, и в итоге к 1974 году Третьей эпохи все три княжества прекратили свое существование. Первой столицей Арнора был город Аннуминас, но около 861 года Третьей эпохи столицу перенесли в Форност.
В летописях сохранились сведения о родословной владык Арнора и отрывки древних легенд.
Подробнее см. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

АРТЕДАЙН (ARTHEDAIN)

В переводе с синдарина «владение аданов». Одно из трех княжеств в составе королевства Арнор. Основано в 861 году Третьей эпохи, пало в 1974 году той же эпохи. Столицей Артедайна был город Форност.
См. ***Арведуи, Арнор***.

АСЭА АРАНИОН (ASËA ARANION)

В переводе с квенийского «королевский лист».
См. ***Княженица***.

АСТАЛЬДО (ASTALDO)

В переводе с квенийского «доблестный». Титул Тулкаса.
См. ***Тулкас***.

АТАЛАНТЭ (ATALANTË)

В переводе с квенийского «падший». Квенийский эквивалент слова «Акаллабет» (адунаик).
См. ***Нуменор***.

Комментарий. *Предание о гибели Нуменора во многом напоминает древнегреческую легенду о гибели Атлантиды, и это сходство во многом подтверждается несомненной лингвистической близостью названия «Атлантида» и квенийского «Аталантэ». Толкиен в одном из своих писем признавался в особом чувстве, которое вызывала у него эта легенда: «Во мне присутствует то, что некоторые психологи именуют “комплексом Атлантиды”. Вполне возможно, я унаследовал его от родителей, хотя они умерли слишком рано, чтобы поведать*

мне о чем-то подобном, слишком рано, чтобы я сам мог что-то такое о них узнать. От меня же, полагаю, этот комплекс унаследовал лишь один сын. До недавнего времени я об этом и не подозревал, а он до сих пор не знает, что мы с ним видим одинаковые сны. Я имею в виду сон, в котором Гигантская Волна поднимается в море и накатывает на берег, сметая деревья, заливая поля. В трилогии этот сон видит Фарамир. Правда, после того как написал "Падение Нуменора", последнюю легенду Первой и Второй эпох, я больше не видел во сне ничего похожего».

АТАНАТАРИ (ATANATÁRI)

В переводе с квенийского «пращуры людей». Одно из древнейших эльфийских наименований для людей; так называли себя первые аданы, пришедшие в Белериланд. Можно сказать, это было не просто наименование, а своего рода титул.

АУЛЭ (AULË)

Айнур, один из тех, что спустились в Эа и стали называться валарами. Аулэ принадлежит к числу владык валаров, Аратаров; он — третий среди них по могуществу после Манвэ и Ульмо. Аулэ — владыка всех веществ, из которых сотворена Арда, именно он создал землю и придал ей очертания. Еще он славен как кузнец и знаток ремесел; ему валары поручили сделать Светильники и ладьи-сосуды солнца и луны. Кроме того, Аулэ, страстно желавший прихода в мир Детей Илуватара, не вынес долгого ожидания и сотворил втайне от Единого гномов — Семерых праотцев.

Подруга Аулэ — Йаванна Кементари, Дарительница плодов. Эльфы зовут Аулэ Кузнецом, Мастером и Другом нолдоров (он многому научил их, когда нолдоры обитали в Валиноре). Гномы же называют его Махал.

АЦЕЛАС (ATHELAS)

Целебное растение, по преданию, завезенное в Средиземье нуменорцами во Вторую эпоху. Растет только на севере и только там, где ступала нога «человека с Дальнего Запада». В Гондоре о целительных свойствах ацеласа забыли, это растение почиталось лишь за свой освежающий запах.

АЭГЛОС (AEGLOS)

В переводе с синдарина «ледяное острие». Копье Гил-Гэлада.

См. ***Оружие и доспехи****.*

АЭГНОР (AEGNOR)

В переводе с синдарина «угасшее пламя». Эльф из нолдоров, четвертый сын Финарфина. Пришел в Средиземье вместе с Финголфином. Погиб в битве Дагор Браголлах.

Б

БАИН СЫН БАРДА (BAIN SON OF BARD)

Сын Барда Лучника, король Дола (2977–3007 Третьей эпохи).

БАКЛЕНД (BUCKLAND)

Местность в Шире, между рекой Барандуин и Заповедным лесом, наследственное владение семейства Брендибаков. С самого своего заселения (2340 Третьей эпохи) Бакленд считался частью Шира, однако официальное его присоединение к Ширу произошло лишь в 42 году Четвертой эпохи.
См. ***Брендибак Мериадок, Шир.***

БАЛАН (BALAN)

Адан, вождь Первого рода, первым из аданов поступивший на службу к нолдорам, а именно – к Финроду. Верность Балана вассальной клятве вошла в поговорку как у эльдаров, так и у аданов.
См. ***Беор Старый***.

БАЛАР (BALAR)

Остров в одноименном заливе на юге Белерианда. Считается, что этот остров откололся от Тол-Эрессеа, плавучего острова, на котором Ульмо переправлял эльдаров в Аман. Первоначально Баларом владели фалатримы — синдары, обитавшие на северо-западном побережье Белерианда. С падением княжества Фалас Балар стал главным убежищем синдаров; на этом острове после падения Гаваней укрылся Гил-Гэлад.
На отмелях вблизи острова издревле находили жемчуг.

БАЛИН СЫН ФУНДИНА (BALIN SON OF FUNDIN)

Гном из племени Дарина. Родился в 2763 году Третьей эпохи Средиземья. Его отцом был Фундин, погибший в 2799 году Третьей эпохи в битве при Азанулбизаре — решающем сражении войны орков и гномов. Балин был приближенным Траина, а затем его сына Торина Дубовый Щит; вместе с Торином и одиннадцатью другими гномами, а также хоббитом Бильбо Торбинсом и ма-



Надгробная плита Балина. Рисунок Дж. Р. Р. Т.

гом Гэндальфом в 2941 году Третьей эпохи он отправился в Эребор восстанавливать Подгорное королевство. Поход завершился успехом, и Балин осел в Эреборе, но с течением лет спокойная жизнь ему надоела, и он собрал отряд и двинулся в Морию — на языке гномов Кхазад-Дум. Это случилось в 2989 году Третьей эпохи. Балин провозгласил себя королем Кхазад-Дума, но пять лет спустя погиб в схватке с орками, а его королевство было уничтожено. Похоронен Балин в Мории, в Палате Мазарбул. На его могильной плите рунические письменами выведено: «Балин, сын Фундина, государь Мории». Братом Балина был Двалин, также участвовавший в походе в Эребор. Двалин был на девять лет младше Балина и, в отличие от брата, не покидал Эребора. Он умер в 92 году Четвертой эпохи.

БАЛРОГИ (BALROGS)

В переводе с синдарина означает «могучий демон». Так эльдары прозвали тех майаров, что восстали заодно с Мелькором. Как сказано в «Валаквенте»: «...И был он не один, ибо многих майаров привлек его блеск во дни его величия, и они остались верны ему во Тьме; а других он сманил к себе на службу ложью и предательскими дарами». Балроги — огненные духи, облеченные Тьмой; в Алой книге говорится: «...путники увидели исполинскую тень, окутанную космато клубящейся тучей; в ней угадывалась свирепая мощь, внушающая

ужас всему живому». Излюбленное оружие балрогов — огненные бичи, и лишь могущественнейшие среди эльдаров могли им противостоять, а обычное оружие было против них бессильно. Главарем балрогов был Готмог, в Битве-под-Звездами смертельно ранивший Феанора, а впоследствии, в Битве Бессчетных Слез, сразивший Фингона.

В эльфийских легендах утверждается, что своими огненными бичами балроги разорвали паутину, которой Унголианта спеленала Мелькора. О балрогах часто упоминается в летописях Белерианда: они сражались на стороне Мелькора во всех важнейших битвах той поры. Именно под натиском балрогов пал Гондолин (в том сражении погиб Готмог, побежденный Эктелионом). В Войне Гнева балроги были уничтожены валарами — все, кроме одного, укрывшегося в недрах Мглистых гор. На этого балрога — Балрога, как его стали называть позднее, ибо он остался один, — в 1980 году Третьей эпохи наткнулись гномы, искавшие мифрил. Он убил двух королей Мории — Дарина Четвертого и Наина Первого, и тогда гномы в страхе покинули Морию, а Саурон, узнав о том, отправил в Кхазад-Дум орков и троллей. Балрог стал владыкой Мории и правил ею до 3019 года Третьей эпохи — до того дня, когда его сразил Гэндальф Серый.

На квенийском балрогов называли валараукарами. Балрог из Кхазад-Дума был известен как Великое Лихо Дарина.

Комментарий. *Балроги — демоны в том значении этого слова, в каком оно употребляется в дуалистических мифологических системах — иранской, индуистской и т. п. Это сверхъестественные существа, фактически боги, противостоящие другой категории богов (дэвы и ахуры в иранской мифологии, дева и асуры в мифологии индуистской); различие между этими категориями божеств состоит в «степени благодетельности» тех и других по отношению к людям. У Толкиена категориальное деление замещается «этической разграничительной линией»: противники принадлежат к одной и той же категории (айнуры), однако одни из них остались привержены добру, а другие обратились ко злу. Здесь, безусловно, прослеживается христианское влияние; вспомним библейское предание о падении Люцифера. (Можно также вспомнить и присущее русской традиции деление ангелов небесных на собственно ангелов и аггелов, то есть ангелов падших, тех, которые восстали вместе с Люцифером и были сброшены с небес.)*

Огненная природа балрогов сближает их с дэвами — огненными демонами зороастризма.

Т. Шиппи в качестве вероятных «прототипов» толкиеновских балрогов называет «сыновей Муспелля» скандинавской мифологии — огненных великанов, которые, согласно «Эддам», проскачут по радужному мосту Биврест в канун Рагнарек, битвы перед концом света. Кроме того, он ссылается на статью самого Толкиена, посвященную анализу древнеанглийского слова Sigelhearawan — «чудовища с лицами, черными, как сажа, и с глазами, мечущими искры», — и видит в этих чудовищах еще один «прообраз» балрогов.



БАЛХОТЫ (BALCHOTH)

В переводе с синдарина «могучая орда». Племя людей с Востока, данников Саурона. Легенды утверждают, что они обитали в Рованионе, к востоку от Лихолесья. Это племя часто тревожило набегами обитателей долины Андуина; со временем балхоты настолько уверились в своей силе и безнаказанности, что в 2510 году Третьей эпохи пересекли Андуин и вторглись в Каленардон — северную провинцию Гондора. У реки Серебрянки их встретило войско Гондора под водительством наместника Кириона и конница Эйотеода. И хотя к балхотам присоединились орки Мглистых гор, они были разбиты наголову, и с того времени в летописях о них более не упоминается.
В награду за своевременную помощь наместник Кирион даровал всадникам Эйотеода провинцию Каленардон. Впоследствии она стала известна как королевство Рохан.
См. ***Битва при Келебранте***.

БАН- (BAN-)

В хоббитском диалекте вестрона корень, означающий «полу-». Отсюда хоббитское «банакили» — хафлинги, «полукровки», отсюда же Баназир – хоббитский вариант имени Сэммиума Гужни.

БАНАЗИР (BANAZÎR)

В переводе с хоббитского «не слишком умный».
См. ***Гужни Сэммиум***.

БАНАКИЛИ (BANAKIL)

В переводе с хоббитского «полукровки».
См. ***Хафлинги, хоббиты***.

БАРАД-ДУР (BARAD-DÛR)

В переводе с синдарина «темная башня». Крепость Саурона, возведенная между 1000 и 1600 годом Второй эпохи с помощью Единого Кольца. Располагалась на южной оконечности отрога Эред-Литуи, или Пепельных гор. В Алой книге эта крепость описана так: «...башни выше гор и зубчатые стены, площади и безглазые громады темниц, стальные и алмазные ворота...». Саурон строил Барад-дур по образу и подобию твердыни Мелькора – Тангородрима. Во Вторую эпоху Средиземья Барад-дур был осажден войсками Последнего Союза. Осада продолжалась семь лет, с 3434 по 3441 год; в 3441 году Барад-дур сровняли с землей.
Но поскольку Единое Кольцо уничтожить не удалось, основание крепости сохранилось, и в 2951 году Третьей эпохи Саурон возвратился в Мордор и снова отстроил Барад-дур. Окончательно крепость была разрушена лишь в 3019 году Третьей эпохи, когда Единое Кольцо сгинуло в пламени Ородруина.

На языке орков Барад-дур назывался Лугбурз.
См. ***Саурон, Тангородрим***.

БАРАД-ЭЙТЪЛЬ (BARAD-EITHEL)

В переводе с синдарина «башня колодца». Цитадель Финголфина, возведенная на равнине Ард-Гален в начале войн эльдаров с Морготом. После Битвы Бессчетных Слез Финголфин оставил эту цитадель врагу.

БАРАД-НИМРАЙС (BARAD-NIMRAIS)

В переводе с синдарина «белая башня». Крепость, возведенная Финродом для охраны гаваней Бритомбара и Эглареста. Гарнизонную службу в ней несли эльфы Фаласа под началом Кирдана, союзника Финрода. Захвачена полчищами Ангбанда через год после Битвы Бессчетных Слез.

БАРАГУНД (BARAGUND)

Адан Первого рода, сын Бреголаса, брата Барахира, то есть двоюродный брат Берена Эрхамиона, брат Белегунда и прадед Турина Турамбара. После Битвы Внезапного Пламени укрылся с дюжиной соратников (среди которых был и Барахир) в Дортонионе и три года успешно отбивал вражеские нападения. Погиб, будучи предан одним из товарищей по оружию.
См. ***Барахир***.

БАРАЗИНБАР (BARAZINBAR)

В переводе с кхуздула «багровый пик». Другое название пика Карадрас в Мглистых горах.
См. ***Мглистые горы***.

БАРАНДУИН (BARANDUIN)

В переводе с синдарина «золотисто-коричневая вода».
Река в Эриадоре, вытекающая из озера Ненуиал и впадающая в Море южнее Голубых гор.
Хоббиты, по владениям которых протекает Барандуин, называют эту реку Брендивин. Барандуин долгое время служил естественной границей Шира с востока: насколько известно хоббитам, через реку можно было переправиться в одном-единственном месте – по мосту Каменных луков, у северного рубежа Бакленда. В Барандуин впадает Ветлянка, вытекающая из Заповедного леса. Эстуарий реки находится к югу от Харлиндона.

БАРАХИР (BARAHIR)

В переводе с синдарина «владыка твердыни». Это имя носили двое знаменитых людей.
Первый Барахир, адан Первого рода, был отцом Берена. В битве Дагор Бра-

голлах Барахир спас жизнь эльфийскому князю Финроду, который поклялся в верности роду Барахира и в знак благодарности вручил своему спасителю кольцо (впоследствии известное как кольцо Барахира). После сражения Барахир укрылся в лесах Дортониона с небольшим отрядом; в 460 году Первой эпохи он погиб, преданный своим товарищем Горлимом.
Второй Барахир, дунаданец из Гондора, был внуком Фарамира, наместника Гондора и правителя Итильских земель. Именно он, как считается, сложил «Историю об Арагорне и Арвен».

БАРД ВТОРОЙ (BARD THE SECOND)

Сын Бранда, сына Баина, правнук Барда Лучника, четвертый король Дола. Во время Войны Кольца объединенное под его началом войско людей и гномов освободило осажденный Эребор.

БАРД ЛУЧНИК (BARD THE ARCHER)

Потомок Гириона, владыки Дола, прославился тем, что убил дракона Смога, напавшего на Озерный город. Это произошло в 2941 году Третьей эпохи. После этого подвига Барда назначили полководцем, и он командовал ратью людей в Битве Пяти Воинств. На свою долю сокровищ из драконьего клада Бард заново отстроил Дол и стал его королем (2941—2977 Третьей эпохи). Его называли также Бардом Лучником и Бардом Убийцей Дракона. Наследовал Барду его сын Баин.

БАРДИНГИ (BARDINGS)

Потомки короля Барда Лучника; в более широком смысле – жители Дола.

БАУГЛИР (BAUGLIR)

В переводе с синдарина «тот, кто принуждает».
См. ***Мелькор****.*

БАШНЯ ДАРИНА (DURIN'S TOWER)

Башня на вершине Бесконечной лестницы, «вырезанная из живого камня».
См. ***Мория.***

БЕГУЩАЯ РЕКА (RUNNING RIVER)

Река в Средиземье, вытекающая из-под Одинокой горы и впадающая в озеро Рун, один из важнейших торговых путей.

БЕЛАЯ БАШНЯ (WHITE TOWER)

Принятое в Минас-Тирит название башни Эктелиона – самой высокой из башен Минас-Анор, возведенной гондорским королем Калимехтаром в последнее столетие второго тысячелетия Третьей эпохи. Позднее Эктелион Первый,

семнадцатый наместник Гондора, перестроил и укрепил эту башню. На вершине Белой башни хранился палантир Минас-Тирит.

БЕЛАЯ ДЛАНЬ (WHITE HAND)

Эмблема, избранная Саруманом Белым после разрыва со Светлым советом в 2953 году Третьей эпохи. Эту эмблему на своих шлемах и щитах носили все слуги и воины Сарумана, включая орков.
См. ***Гербы и эмблемы***.

БЕЛЕГАЭР (BELEGAER)

В переводе с синдарина «великое море». Это море отделило Средиземье от Амана. На севере его рубежом является ледяная гряда Хелкараксе, южные же пределы Белегаэра еще не изучены. На дно Белегаэра был низвергнут Нуменор; именно в Белегаэре и его заливах находятся острова Балар и Тол-Эрессеа. На юг и на север вдоль восточного побережья Амана протянулись так называемые Сумрачные моря, которые тоже относятся к Белегаэру. Изначально это были пространства, которых не достигал свет Древ валаров; после гибели Древ и мятежа нолдоров валары окутали Сумрачные моря незримой завесой, погружавшей путников в беспробудный сон; и они превратились в непреодолимую преграду для мореходов. В этих морях находятся Зачарованные острова.
У Белегаэра много названий. Чаще всего его называют просто Морем или Разделяющими Морями.

БЕЛЕГ КУТАЛИОН (BELEG CÛTHALION)

Эльф из синдаров, единственный синдар, сражавшийся в битве Нирнаэт Арноэдиад. Возглавлял войско эльфийского князя Тингола из Дориата, принимал участие в охоте на Кархарота вместе с Тинголом и Береном. Был дружен с Турином Турамбаром, вместе с которым совершил немало подвигов, и даже получил от него в дар чудесный меч Англахел. Освободил Турина, захваченного в плен орками, и погиб от руки друга, который в темноте принял Белега за врага. Турин оплакал Белега и сложил о нем поминальную песнь «Лаэр Ку Белег».
Прозвище Куталион означает «могучий лук» — Белег был искусным лучником.
Подробнее см. ***Турин Турамбар***.

БЕЛЕГОСТ (BELEGOST)

В переводе с синдарина «могучая крепость». Поселение гномов в горах Эред-Луин, называвшееся на кхуздуле Габилгхатол. Основано в Первую эпоху.
В эльфийских летописях упоминается правитель Белегоста Азагхал, который привел гномов на битву Нирнаэт Арноэдиад и доблестно сражался бок о бок с сыновьями Феанора. В этой битве гномы победили дракона Глаурунга.

Когда Море затопило Белериand, Белегост и его «близнец» Ногрод оказались под водой, а жители этих городов перебрались на юго-восток, в Морию.
Подробнее см. ***Гномы***.

БЕЛЕГУНД (BELEGUND)

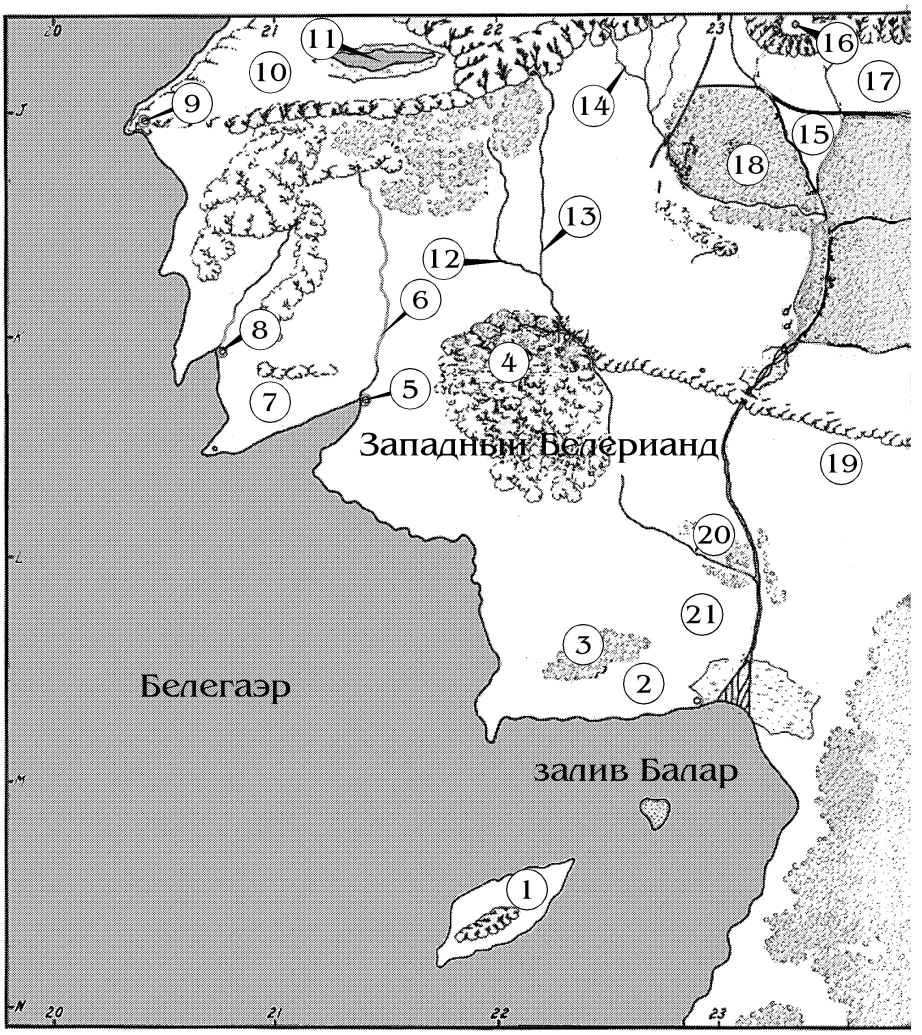
Адан первого рода, сын Бреголаса, брата Барахира, брат Барагунда, дед Туора и прадед Эарендила. Вместе с Барахиром укрылся после битвы Дагор Браголлах в лесах Дортониона и на протяжении трех лет воевал с прислужниками Моргота. Погиб, преданный своим товарищем Горлимом.
См. ***Барахир***.

БЕЛЕГУРТ (BELEGURTH)

В переводе с синдарина «великая смерть». Одно из прозвищ, данных эльдарами Мелькору-Морготу.
См. ***Мелькор***.

БЕЛЕРИАНД (BELERIAND)

В переводе с синдарина «земля Балара». Так назывались земли на северо-западе Средиземья, к западу от Эред-Луин (Голубых гор) и к югу от Эред-Ветрин (гор Тени). Возможно, эти земли включали также плато Дортонион и побережье Невраста, между заливом Дренгист и горой Тарас. Река Сирион делила Белериand на Западный и Восточный. Восточный Белериand пересекала Стена Андрама — горная цепь, тянувшаяся с запада на восток. Как сказано в «Квента Сильмариллион», «...великий и дивный край Белериand лежал по обе стороны от воспетого в песнях Сириона, что брал начало из Эйтель-Сириона и струился по краю Ард-Гален, покуда не прорывался сквозь ущелье, становясь все полноводнее от питающих его горных рек... И по течению Сириона лежали справа, в Западном Белериande, леса Бретила меж Сирионом и Тейглином, а дальше — край Нарготронд меж Тейглином и Нарогом. Река же Нарог брала начало в водопадах Иврина на южных склонах Дор-Ломина и текла отсюда восемьдесят лиг, соединяясь с Сирионом в Нан-татрене, Краю Ив. Южнее Нан-татрена лежала малонаселенная область заливных лугов, усыпанных цветами, а за ними простирались болота с островками камыша вдоль рукавов Сириона и пески его дельты, где не жил никто, кроме морских птиц». Первоначально Белериand населяли эльдары, пробудившиеся к жизни в Средиземье. По преданию, все три колена эльдаров откликнулись на Зов валаров и предприняли Великий Поход в Аман. Однако третье колено — синдары — настолько пленились красотой Средиземья, что в итоге не пожелали его оставлять. Они и были первыми обитателями Белериand, а правил ими Тингол, отец Лютиэн Тинувиэль.
В конце Первой эпохи в Белериand возвратились нолдоры Амана, поддержавшие мятеж Феанора. Они основали в Белериande несколько княжеств —



Карта Белериандa:
1 — о-в Балар; 2 — Арверниэн; 3 — Нимбретил; 4 — Таур-эн-Фарот; 5 — Эгларест;
6 — р. Неннинг; 7 — Фалас; 8 — Бритомбар; 9 — г. Тарас; 10 — Невраст; 11 — Линаэвен;
12 — Тумхалад; 13 — р. Нарог; 14 — р. Тейглин; 15 — Димбар; 16 — Гондолин;
17 — Нан-Дунгортеб; 18 — Бретил; 19 — Андрам; 20 — Нан-татрен; 21 — р. Сирион;
22 — Нелдорет; 23 — Химлад; 24 — р. Келон; 25 — Нан-Эльмот; 26 — Завеса Мелиан;
27 — Дориат; 28 — Эмон-Эреб; 29 — р. Гелион; 30 — р. Адурант; 31 — р. Дуилвен;
32 — р. Брилтор; 33 — р. Леголин; 34 — р. Талос; 35 — р. Аскар; 36 — г. Рерир;
37 — оз. Хелеворн; 38 — г. Долмед; 39 — Ногрод; 40 — Белегост



прежде всего Нарготронд и Гондолин. Но в войнах с Морготом эти княжества пали, а на севере Белерианда возникло зловещее королевство Ангбанд. Битва следовала за битвой, эльфы несли тяжкий урон и потому воззвали к валарам, и валары пришли на помощь и в Войне Гнева сокрушили Моргота. Ангбанд был уничтожен, и это вызвало природные катаклизмы, разрушившие Белерианд. Большая часть территории Белерианда скрылась под водой, уцелел только Линдон (иначе Оссириand).

Княжества и владения

АРВЕРНИЭН

Лесной край к западу от устья Сириона. Там находились гавани Бритомбар и Эгларест. С моря Арверниэн защищал остров Балар; к тому же этому краю покровительствовал валар Ульмо. В арверниэнском лесу Нимбретил был построен корабль Эарендила Вингилот.

БРЕТИЛ

В переводе с синдарина «березовая роща». Лесной край между Сирионом и Тейглином. На него притязал Тингол, владыка Дориата. В четвертом веке Первой эпохи в Бретиле поселились люди племени халадинов, которым Тингол поручил стеречь переправу через Тейглин. В 496 году халадины были разбиты, и с тех пор о них мало кто помнит.

ДИМБАР

В переводе с синдарина «печальная обитель». Безлюдная местность в Северном Белерианде, между реками Сирион и Миндеб. Известна тем, что на ней часто происходили стычки между отрядами Моргота и стражей Дориата. Через Димбар пролегал путь от брода Бритиах к Химладу.

НАН-ДУНГОРТЕБ

В переводе с синдарина «долина жуткой смерти». Так называлось ущелье у подножия Эред-Горгорот (гор Ужаса). С запада и востока его огибали соответственно реки Миндеб и Эсгалдуин, а с юга лежал Дориат. В этом ущелье испокон веку обитали громадные смертоносные пауки, а после гибели Древ Валинора туда бежала Унголианта. Именно из Нан-Дунгортеб впоследствии проникла на юг Средиземья Шелоб, неведомо как уцелевшая в катаклизмах, уничтоживших Белерианд. Лишь одному человеку удалось пройти этим ущельем и остаться в живых: это был Берен, сын Барахира.

НАН-ЭЛЬМОТ

В переводе с синдарина «долина звездных сумерек». Лес в Восточном Белерианде, на восточном берегу реки Келон. В этом лесу встретились Эльвэ и Мелиан, а впоследствии в нем жил Эол, отец Маэглина.

НЕВРАСТ

В переводе с синдарина «дальний берег». Побережье Белерианда к западу от Эред-Ломин, между заливом Дренгист и горой Тарас. В Неврасте правил Тургон, ставший затем князем Гондолина.

НЕЛДОРЕТ

В переводе с синдарина «буковый лес». Лес в Белерианде, расположенный между Сирионом, Эсгалдуином и долиной Нан-Дунгортеб. Этот лес был частью Дориата, поэтому на нем, как и на всем Дориате, лежала Завеса Мелиан. В Нелдорете родилась Лютиэн Тинувиэль, и там же она встретила Берена.

НИМБРЕТИЛ

В переводе с синдарина «белая береза». Березовые рощи Арверниэна. Из деревьев Нимбретила Эарендил и Кирдан построили челн Вингилот.

ТАРГЕЛИОН

В переводе с синдарина «(расположенный) за Гелионом». Лесистая местность в Восточном Белерианде, между рекой Гелион и горами Эред-Луин. В Таргелионе после возвращения нолдоров обосновался сын Феанора Карантир. В пятом столетии Первой эпохи в Таргелион вторглись орки, и нолдоры покинули этот край.

ТАУР-ИМ-ДУИНАТ

В переводе с синдарина «лес между реками». Чащоба между реками Гелион на востоке и Сирион на западе. Этот лес был столь густым, что даже синдары избегали селиться в нем.

ФАЛАС

В переводе с синдарина «берег». Побережье Белерианда к югу от Невраста. На этом побережье обитали фалатримы — эльфы, правителем которых был Кирдан Корабел. Первоначально эти эльфы принадлежали к тэлери, оставшимся в Средиземье, но со временем к ним прибавились и нолдоры, и синдары. Фалатримы были искусными мореходами; их руками выстроены все без исключения корабли Первой эпохи. В 474 году Первой эпохи Фалас пал, и фалатримы отступили на остров Балар.

ХИМЛАД

В переводе с синдарина «холодная равнина». Равнина в Восточном Белерианде, лежавшая между реками Келон и Арос. Во время осады Ангбанда сыновья Феанора Куруфин и Келегорм охраняли проход Аглон на северной оконечности равнины, но после битвы Дагор Браголлах проход и равнина подпали под власть Моргота.

ЭСТОЛАД

В переводе с синдарина «привал». Местность в Восточном Белерианде, к югу от Нан-Эльмот и к востоку от реки Келон. В этой местности возникли первые поселения людей в Белерианде, и люди жили в Эстоладе до тех пор,

пока эта местность не перешла во власть Моргота после битвы Дагор Браголлах.

Соседние земли

АРД-ГАЛЕН

В переводе с синдарина «зеленый край». Травянистая равнина к северу от плато Дортонион, с горами Эред-Ветрин на востоке. Долгое время эльдары пасли на этой равнине своих коней, но после битвы Дагор Браголлах, после того как пламя Ангбанда выжгло Ард-Гален, равнина превратилась в безжизненную пустыню и получила название Анфауглит — «удушающая пыль».

ДОР-ЛОМИН

Местность между хребтом Эред-Ломин, отделявшим ее от Невраста, и горами Митрим; владение Фингона. В пятом столетии Первой эпохи Финголфин, отец Фингона и верховный владыка нолдоров, передал эту местность Хадору — адану, могущественнейшему вождю людей той поры. Дор-Ломин стал домом для Третьего рода аданов. Однако после битвы Нирнаэт Арноэдиад этот край был захвачен Морготом, который отдал его вастакам.

ДОРТОНИОН

В переводе с синдарина «край сосен». Плато к югу от Ард-Гален, возникшее в результате природных катаклизмов, которыми сопровождалась Битва Стихий. Протяженность плато составляла около 180 миль; свое название оно получило от покрывавших его сосновых боров.

На юго-западе Дортонион граничил с ущельем Нан-Дунгортеб, а на юго-востоке от него находился Химлад. Владели Дортонионом князья Ангрод и Аэгнор, а в четвертом столетии Первой эпохи там поселились аданы Первого рода. После битвы Дагор Браголлах эльфы и люди покинули плато, которое с той поры стало именоваться Таур-ну-Фуин — «ночная чащоба», ибо Моргот заполонил его своими мороками, отравившими и опоганившими леса. В Дортонион впоследствии бежал Саурон, принявший облик гигантской летучей мыши; кроме него, никто больше на плато не селился.

ЛАММОТ

В переводе с синдарина «великое эхо». Пустыня к северу от залива Дренгист, граничившая на юге с Неврастом; с востока возвышались горы Эред-Ломин, за которыми лежал Хитлум. В Ламмоте Моргот сражался с Унголиантой за сильмарилы и, чувствуя, что терпит поражение, издал громогласный крик, созывая на помощь балрогов. С тех пор любой звук, раздававшийся в Ламмоте, пробуждал эхо этого крика. Как сказано в «Квента Сильмариллион», «...потому и зовется этот край Ламмот, что отзвуки этого крика навсегда посели-

лись в нем, и каждый громкий звук в том краю пробуждает их, и все прибрежье до самых гор полнится воплями яростной муки».

ХИТЛУМ

В переводе с синдарина «туманный край». Местность к северу от Белериан-да, отделенная от Ламмота и Невраста горами Эред-Ломин. В Южном Хитлуме находилось озеро Митрим, прилегавшее к одноименным горам. Первоначально в Хитлуме обитали немногочисленные синдары, но после возвращения нолдоров этот край стал владением Финголфина и Фингона, а позже там обосновался и род Хадора. Полчища Моргота вторглись в Хитлум лишь после битвы Нирнаэт Арноэдиад, ибо оборонять от них этот край было уже некому — едва ли не все воины пали на поле брани. По велению Моргота Хитлум заселили вастаки, уничтожившие тех эльдаров и аданов, которые уцелели в Битве Бессчетных Слез.
См. ***Битвы за Белериand.***

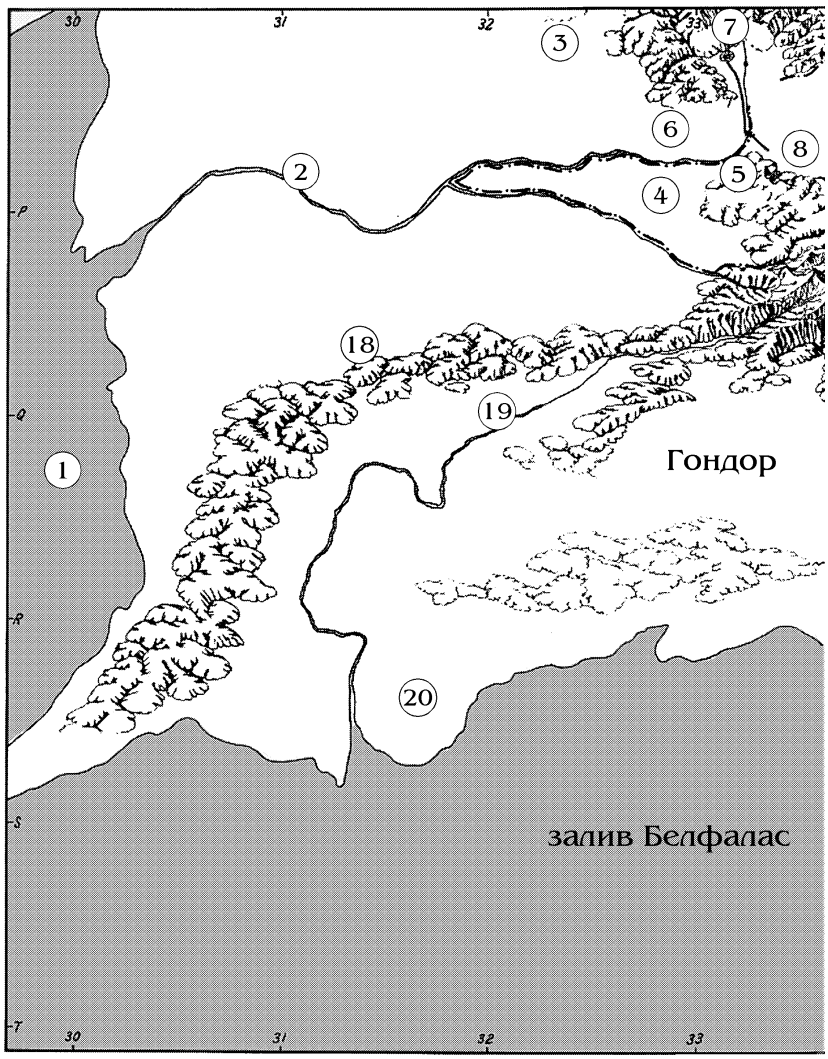
БЕЛМАРИ (BELMARIE)

Поэтическое название вымышленного эльфийского королевства, встречающееся в стихотворении «Поручение» из сборника «Приключения Тома Бомбадила»:

И тут он стал воинственным,
единственным, чьи шли стези
и в Теллами, и в Белмари,
и за море, и в Фэнтэзи.
Перевод В. Тихомирова

БЕЛОЕ ДРЕВО ГОНДОРА (WHITE TREE OF GONDOR)

Белое Древо — символ королевской власти в Гондоре. Считается, что «родословная» этого Древа такова: через нуменорский Нимлот, Келеборн-на-Эрессеа и Галатилион-в-Тирионе она восходит к Тельпериону, старшему из Древ валаров. Как гласит легенда, семя Нимлота посадил в Минас-Итил Исилдур — в знак родства дунаданов с аданами Нуменора, а через них — с эльфами и самими валарами. У Белого Древа листья сверху темные, а снизу серебристые, и цветет оно гроздьями белых цветков.
В 3429 году Второй эпохи Саурон захватил Минас-Итил и сжег Древо Гондора, но Исилдур успел срезать побег, который и унес с собой в Арнор. После изгнания Саурона из Гондора Исилдур посадил этот побег в Минас-Анор в память о своем брате Анарионе. Великая Чума 1636 года Третьей эпохи не пощадила Древо, и оно засохло. Но король Тарондор посадил новое семя, которое вскоре взошло; это Древо погибло в 2852 году со смертью наместника Белектора Второго. Более семян не осталось; многие годы мертвое Древо стояло во дворе цитадели — как напоминание о славном прошлом. Лишь после коронации государя Элессара в 3019 году неожиданно был найден сеянец



Белые горы:
1 — Белегаэр; 2 — р. Айсен; 3 — Дунланд; 4 — Агларонд; 5 — г. Трайгирн; 6 — Врата Рохана; 7 — Айсенгард; 8 — Хельмова крепь; 9 — Рохан; 10 — Эдорас; 11 — р. Энтава; 12 — г. Старкгорн; 13 — г. Ирензага; 14 — Эмин-Мюил; 15 — Мертвецкие болота; 16 — Раурос; 17 — Северный Итилиэн; 18 — Эред-Нимрайс; 19 — р. Лефнуи; 20 — Анфалас; 21 — Эрех; 22 — Анориэн; 23 — Кормаллен; 24 — Кэир-Андрос; 25 — Друаданский лес; 26 — Эмон-Дин; 27 — Осгилиат; 28 — Минас-Тирит; 29 — Миндоллуин; 30 — Дол-Амрот; 31 — Лебеннин; 32 — р. Эруи; 33 — Южный Итилиэн; 34 — Пеларгир; 35 — Белфалас



Белого Древа, и Элессар посадил его в Фонтанном дворе; дерево прижилось и почти сразу расцвело, словно знаменуя наступление новой эпохи.

БЕЛТИЛ (BELTHIL)

В переводе с синдарина «вышнее сияние». Искусственное древо с серебряными цветами, подобие Тельпериона, стоявшее в чертогах Тургона в Гондолине. Уничтожено при разорении Гондолина.

Б

БЕЛТРОНДИНГ (BELTHRONDING)

Прозвище, данное Белегом Куталионом своему луку.
См. ***Оружие и доспехи***.

БЕЛФАЛАС (BELFALAS)

Побережье Гондора, владение князей Дол-Амрота. Возможно, корень «бел» в этом слове своего рода «напоминание» о Белериандe, то есть слово целиком можно перевести как «белериандский берег».

БЕЛЫЕ ГОРЫ (WHITE MOUNTAINS)

Второй по протяженности хребет Средиземья, длина которого с востока на запад составляет около 600 миль. В Алой книге сказано, что Белые горы «не слишком высоки, но с севера их склоны круты и обрывисты». Первая часть этой фразы не соответствует действительности, поскольку многие вершины Белых гор покрыты снегом, а значит, их высота никак не меньше 9500 футов (2900 метров). Высочайшие вершины Белых гор — Иренгза, Миндоллуин, Двиморберг, Трайгирн и Старкгорн. Эти горы практически непроходимы; единственный путь через хребет — Стезя Мертвецов, которой вынужден был пройти государь Элессар.

Восточная оконечность Белых гор выходит к заливу Белфалас. На западной оконечности гор, рассеченной долиной Андуина, стоит крепость Минас-Тирит.

К северу лежит Рохан; в северных отрогах гор находятся Агларонд и Хельмова крепь. На юге и юго-востоке, за горами, раскинулись Итильские земли и Дол-Амрот.

В годы Войны Кольца в Белых горах произошло сражение, лишившее Саурона союзника в тылу у армий Запада. В битве при Хорнбурге, у Хельмовой крепи, потерпело жестокое поражение войско Сарумана, и рохирримы, которым никто более не угрожал, смогли направить помощь Гондору.

На синдарине Белые горы называются Эред-Нимрайс — «снеговые горы».

БЕЛЫЙ ВСАДНИК (WHITE RIDER)

Прозвище, данное в Гондоре и Рохане магу Гэндальфу Серому после его преображения.
Подробнее см. ***Гэндальф Серый***.

БЕЛЫЙ ОТРЯД (WHITE COMPANY)

Личная стража Фарамира, принца Итильского, учрежденная после Войны Кольца государем Элессаром. Первым капитаном стражи стал Берегонд, бывший воин гвардии Дэнетора Второго в Минас-Тирит.

Б

БЕЛЫЙ СОВЕТ (WHITE COUNCIL)

См. ***Светлый совет****.*

БЕЛЬЧУКИ (FALLOHIDES)

Племя хоббитов.
См. ***Хоббиты****.*

БЕОР СТАРЫЙ (BËOR THE OLD)

В переводе с талиски «слуга». Адан, глава Первого рода, привел своих подданных в Белерианд к Финроду и служил тому верой и правдой на протяжении сорока четырех лет, до самой смерти. Настоящее имя Беора — Балан, а Беором, то есть вассалом, его прозвали за непоколебимую верность Финроду.

БЕОРН (BEORN)

Человек, вождь северного клана Беорнингов, оберегавшего торговые пути из Эриадора в Лихолесье. Беорн обладал огромной силой и, как сообщает в своих записках Бильбо Торбинс, мог превращаться в медведя. Он ненавидел орков и истреблял их где только мог. Именно Беорн в значительной мере решил исход Битвы Пяти Воинств, сразив предводителя орков по имени Болг.

Бильбо Торбинс вместе с гномами и Гэндальфом Серым нашел приют у Беорна во время путешествия «Туда и Обратно» в 2941 году Третьей эпохи. В своих записках он отметил, что Беорн не ел мяса и что в его доме жили разумные животные.

Что касается клана Беорнингов, они издревле обитали в долине Андуина, поблизости от Каррока. По всей вероятности, свой род они вели от аданов, а говорили на языке, родственном адунаику или рохирримскому. К чужакам они относились недружелюбно, а орков и прочих приспешников Тьмы ненавидели лютой ненавистью. После Войны Кольца Беорнинги переселились в Эрин-Ласгален — прежнее Лихолесье.

Комментарий. *Беорн — едва ли не «наименее вымышленный персонаж во всей книге» (Т. Шиппи). Он носит «характерное» древнеанглийское имя — «человек-медведь», и все его повадки соответствуют этому имени.*

БЕОРНИНГИ (BEORNINGS)

Потомки Беорна.
См. ***Беорн****.*

Б

БЕРЕГОНД (BEREGOND)

Двадцатый наместник Гондора (2763—2811 Третьей эпохи), один из величайших гондорских полководцев, разгромивший корсаров Умбара, которые напали на Гондор, и избавивший Рохан от нашествия дунлендингов (2758—2759 Третьей эпохи).

БЕРЕН ГОНДОРСКИЙ (BEREN OF GONDOR)

Девятнадцатый наместник Гондора (2743—2763 Третьей эпохи), отец Берегонда. Именно Берен отдал ключи от заброшенной крепости Айсенгард Саруману Белому.

БЕРЕН ЭРХАМИОН (BEREN ERCHAMION)

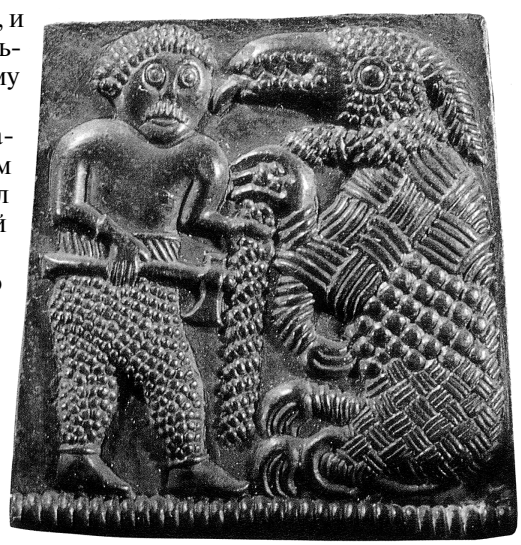
Человек, за свои подвиги названный Другом эльфов. Берен, сын Барахира, принадлежал к Первому роду аданов и после смерти отца стал его вождем. Он прославился уже в молодости, когда убил орка, сразившего Барахира, и забрал у того кольцо Финрода (это кольцо Барахир получил в награду за то, что спас жизнь Финроду в Битве Внезапного Пламени). Оставшись сиротой, Берен четыре года бродил по Белерианду, истребляя подручных Моргота; за его голову был назначен выкуп не меньший, чем за голову Фингона. Обстоятельства вынудили Берена в конце концов покинуть Дортонион; он (единственный из людей и эльфов, кому это удалось) преодолел хребет Эред-Горгорот, прошел ущельем Нан-Дунгортеб и обосновался в Дориате.

Там в 465 году Первой эпохи он встретил в лесу Нелдорет Лютиэн Тинувиэль, с которой с той поры его судьба была неразрывно связана.

Год спустя они с Лютиэн предстали перед ее отцом князем Тинголом, и тот сказал, что согласится на свадьбу, только если Берен принесет ему сильмарил из короны Моргота.

Берен поклялся выполнить желание Тингола. Вместе с Финродом он отправился на север и угодил в темницу Саурона, в которой чуть было не погиб.

Ценой собственной жизни его спас Финрод, тем самым вернув сыну Барахира свой долг перед Барахиром. Берена тоже ожидала смерть, но его спасли Лютиэн и Хуан, волкодав сыновей Феанора. Втроем они проникли



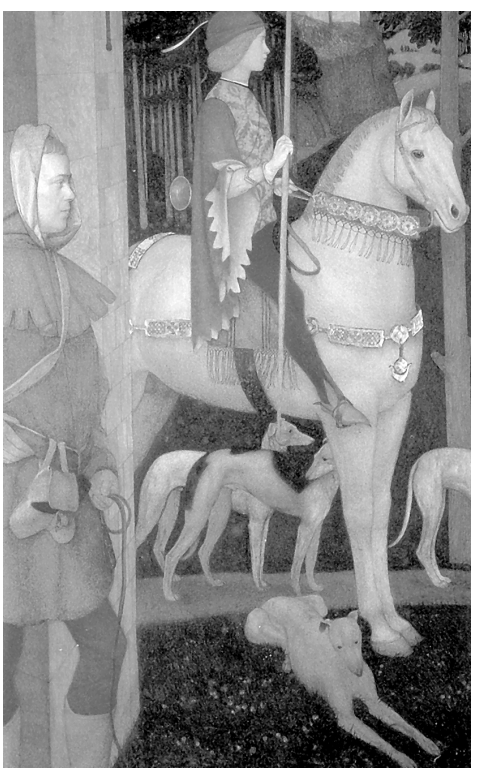
Тюр и Фенрир. Штамп. VIII в.

в Ангбанд и хитростью одолели Моргота; Берен выломал один сильмарил из Железной короны Врага. На обратном пути на них напал волколак Кархарот, откусивший и проглотивший правую руку Берена — ту самую, в которой Берен сжимал сильмарил. (Отсюда взялось прозвище Берена Эрхамион, то есть Однорукий.) Преодолев множество опасностей, Берен и Лютиэн все же достигли Дориата, а вскоре там объявился Кархарот, обезумевший от боли, которой опалял его нутро проглоченный сильмарил. Берен вышел на Кархарота, но сам получил смертельную рану; однако он нашел силы подняться с земли и отдать сильмарил, который извлекли из тела Кархарота, сраженного Хуаном, князю Тинголу.

Он умер на руках у Лютиэн, которая вне себя от горя вскоре последовала за ним. Их любовь была столь велика, что Лютиэн в Чертогах Ожидания умолила Мандоса даровать им с Береном вторую жизнь. Они вернулись в Средиземье и жили в уединении на острове Тол-Гален в Оссирианде. Там у них родился сын Диор. Берен покидал Тол-Гален лишь однажды, чтобы отомстить гномам Ногрода за смерть Тингола и забрать у них сильмарил. А некоторое время спустя они с Лютиэн умерли и больше уже не возвращались в круги мироздания.

О любви Берена и Лютиэн сложено немало песен, самые известные из которых — «Песнь о Берене и Лютиэн» и «Песнь о разрешении от уз» (настолько длинная, что, как утверждается в легендах, целиком ее помнил один Элронд). Сильмарил в роду Берена передавался по наследству; внучка Берена отдала камень своему мужу, Эарендилу Мореходу, и он с помощью сильмарила сумел достичь Заокраинного Запада и воззвать к валарам. Так было спасено Средиземье, и Берен, уже после своей смерти, добился того, к чему столь отчаянно стремился.

По возвращении из Ангбанда сам себя Берен называл Камлостом, то есть Пустой Рукой.



А. Гаскин. Куллох, сын короля. Ок. 1900 г. Куллох – главный участник охоты на кабана Турх Труйта. Поимка этого кабана была одним из предсвадебных заданий, назначенных Куллоху отцом его возлюбленной Олуэн, великаном Исбаддаденом.

Комментарий. *История любви Берена и Лютиэн – своего рода архетип всех любовных историй мира Толкиена (и даже в какой-то мере «сценарий», по которому писатель строил отношения со своей супругой Эдит в реальном мире). Важнейшая последующая манифестация этого архетипа – история Арагорна и Арвен, которая, впрочем, развивается менее трагически, нежели история Берена. В целом легенду о Берене и Лютиэн невозможно свести к некоему единому источнику, из которого она была почерпнута. Как указывает современный исследователь творчества Толкиена Т. Шиппи, «…повесть строится по образцу легенды об Орфее, певце, который бросил вызов силам подземного мира, чтобы спасти умершую жену. К этой легенде среднеанглийское лэ "Сэр Орфео" добавило мотив*



Й. Хурд. Тюр и Фенрир. 1930 г.

необдуманного обещания, согласно которому правитель подземного мира… должен сдержать слово, каковое он нерасчетливо дал… Здесь также присутствуют чародеи, состязающиеся в пении ("Калевала"), волки-оборотни, пожирающие связанных людей ("Сага о Вельсунгах"), лестница из волос, сброшенная из окна ("Рапунцель" братьев Гримм), "плащ тени", наводящий сон и дарующий невидимость (скрытая цитата из древнеанглийского стихотворения). Охота на гигантского волка напоминает погоню за кабаном Турх Труйтом из валлийского эпоса "Мабиногион", а мотив руки в волчьей пасти – один из наиболее знаменитых фрагментов "Младшей Эдды"».

Что касается образа Берена, этот образ отчасти «списан» Толкиеном со скандинавского бога Тюра. Скандинавский миф гласит, что бог закона Тюр положил свою правую руку в пасть плененному богами чудовищному волку Фенриру в знак того, что боги не нарушат данных ими клятв. Однако Фенрир не поверил богам и откусил Тюру руку. Помимо однорукости Берена с Тюром роднит и



Дж. Дункан. Тристан и Изольда. 1912 г.

характерное для обоих противостояние с демоническими существами в собачьем облике: подобно тому как Тюр в Рагнарек – битве перед концом света – сходится в поединке с Фенриром, убивает его, но и сам гибнет, так и Берен сражается с Кархаротом, убивает врага и погибает сам.

БЕРУТИЭЛЬ (BERUTHIEL)

Гондорская королева, жена короля Фаластура, умершего в 913 году Третьей эпохи. Берутиэль прославилась тем, что у нее было десять кошек, девять черных и одна белая, и эти кошки по велению королевы шпионили за гондорцами. Эти кошки — и сама королева, которой они принадлежали, — внушали такой страх, что никто не смел тронуть их и пальцем, однако, в конце концов, терпение подданных Фаластура истощилось и Берутиэль изгнали из Гондора вместе с кошками, а ее имя вычеркнули из Книги Королей. Впрочем,

имя Берутиэль сохранилось в языке людей; о пройдохе и плуте нередко говорят, что он «пройдошливее кошек королевы Берутиэль».

БЕСКОНЕЧНАЯ ЛЕСТНИЦА (ENDLESS STAIR)

Лестница в копях Мории, поднимающаяся от нижних пещер к Башне Дарина. Была разрушена в 3019 году Третьей эпохи, во время схватки мага Гэндальфа Серого с морийским балрогом.
См. ***Башня Дарина, Мория***.

БЕССВЕТИЕ (UNLIGHT)

Порождение Унголианты, беспросветный мрак, который поглощает и уничтожает любой свет. Как сказано в «Квента Сильмариллион», Бессветия «не прозреть ничьим глазам, ибо оно — пустота». Окутав Бессветием себя и Мелькора, Унголианта погубила Древа валаров.

БИТВА БЕССЧЕТНЫХ СЛЕЗ (BATTLE OF UNNUMBERED TEARS)

Пятая битва за Белерианд (470 эпохи Солнца), именуемая на синдарине Нирнаэт Арноэдиад.
См. ***Битвы за Белерианд***.

БИТВА ВНЕЗАПНОГО ПЛАМЕНИ (BATTLE OF SUDDEN FLAME)

Четвертая битва за Белерианд, называемая на синдарине Дагор Браголлах (455 Первой эпохи).
См. ***Битвы за Белерианд***.

БИТВА НА ПЕЛЕННОРСКОЙ РАВНИНЕ (BATTLE OF THE PELENNOR FIELD)

Важнейшее сражение Третьей эпохи, состоявшееся у стен крепости Минас-Тирит в 3019 году Третьей эпохи. В этом сражении полчища Саурона были разгромлены объединенными силами Гондора и Рохана, которым оказала поддержку приведенная Арагорном Вторым призрачная дружина.
Подробнее см. ***Война Кольца***.

БИТВА-ПОД-ЗВЕЗДАМИ (BATTLE-UNDER-STARS)

Вторая битва за Белерианд, именуемая на синдарине Дагор-нуин-Гилиат.
См. ***Битвы за Белерианд***.

БИТВА ПРИ АЗАНУЛБИЗАРЕ (BATTLE OF AZANULBIZAR)

Одно из важнейших сражений Третьей эпохи, решающая битва в войне гномов и орков. Состоялась в 2799 году Третьей эпохи.
Подробнее см. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

БИТВА ПРИ БРОДАХ АЙСЕНА (BATTLE OF THE FORDS OF ISEN)

Кровопролитная схватка у бродов через реку Айсен между рохирримами Западной марки и отрядами Сарумана Белого. Первая стычка произошла 25 февраля 3019 года Третьей эпохи, в ней погиб Тейодред, сын короля Тейодена. 2 марта того же года орки вновь напали на рохирримов, и дружина конников Рохана под началом правителя Западной марки Эркенбранда была вынуждена отступить и открыть врагу дорогу к Хорнбургу.
См. ***Война Кольца***.

БИТВА ПРИ БРОДАХ ПОРОСА (BATTLE OF THE CROSSINGS OF POROS)

Сражение, в котором гондорцы при поддержке конников Рохана одержали решительную победу над своими заклятыми врагами – харадримами. Состоялось в 2885 году Третьей эпохи.
Подробнее см. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

БИТВА ПРИ БРОДАХ ЭРУИ (BATTLE OF THE CROSSINGS OF ERUI)

Решающее сражение гражданской войны в Гондоре: низложенный король Элдакар победил узурпатора Кастамира и восстановил в Гондоре королевскую власть. Впрочем, сыновья Кастамира бежали в Умбар и впоследствии часто тревожили Гондор пиратскими набегами. Битва состоялась в 1447 году Третьей эпохи.
Подробнее см. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

БИТВА ПРИ ГЛАДДЕНЕ (BATTLE OF THE GLADDEN FIELDS)

Состоявшееся во 2 году Третьей эпохи сражение между дунаданами Исилдура и горными орками. Отряд Исилдура был слишком малочисленным, чтобы выстоять в битве: под мечами орков полегли почти все дунаданы, кроме троих. Сам Исилдур пытался спастись, переплыв Великую реку; у него на пальце было Великое Кольцо, благодаря чему он сделался невидимым. Однако Кольцо соскользнуло с пальца Исилдура, орки заметили военачальника и осыпали его градом стрел. Исилдур утонул, и вместе с ним на дно реки опустилось Кольцо Всевластья.
См. ***Голлум***.

БИТВА ПРИ ДАГОРЛАДЕ (BATTLE OF DAGORLAD)

Величайшее сражение Второй эпохи (3434), в котором полчища Саурона были разгромлены войсками Последнего Союза под началом Гил-Гэлада и Элендила Высокого. Войска Последнего Союза вошли в Мордор и осадили Барад-дур. Осада продолжалась семь лет, по истечении которых Саурон был изгнан из Средиземья. В поединке с ним погибли и Нил-Гэлад, и Элендил.
См. ***Исилдур, Кольцо Всевластья***.

БИТВА ПРИ ДОЛЕ (BATTLE OF DALE)

Вторая битва за Дол (3019 Третьей эпохи), сражение, в котором гномы Эребора и люди Дола противостояли вастакам-прислужникам Саурона. В этой битве погибли король гномов Даин Железная Пята и правитель Дола Бранд. Их сыновья, Торин Каменный Шлем и Бард Второй, разгромили вастаков, а впоследствии совместными усилиями отстроили заново полуразрушенный Дол.

БИТВА ПРИ КЕЛЕБРАНТЕ (BATTLE OF THE FIELD OF CELEBRANT)

Сражение, в котором гондорцы впервые получили поддержку рохирримов: возглавляемые Эйорлом Юным, конники Эйотеода пришли на выручку дружине гондорского наместника Кириона и разгромили вторгшихся в Гондор балхотов и их союзников-орков. В награду Эйорл получил от Кириона земельный надел, который стали именовать Маркой конников (впоследствии — Рохан). Битва состоялась в 2510 году Третьей эпохи.
Подробнее см. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

БИТВА ПРИ ФОРНОСТЕ (BATTLE OF FORNOST)

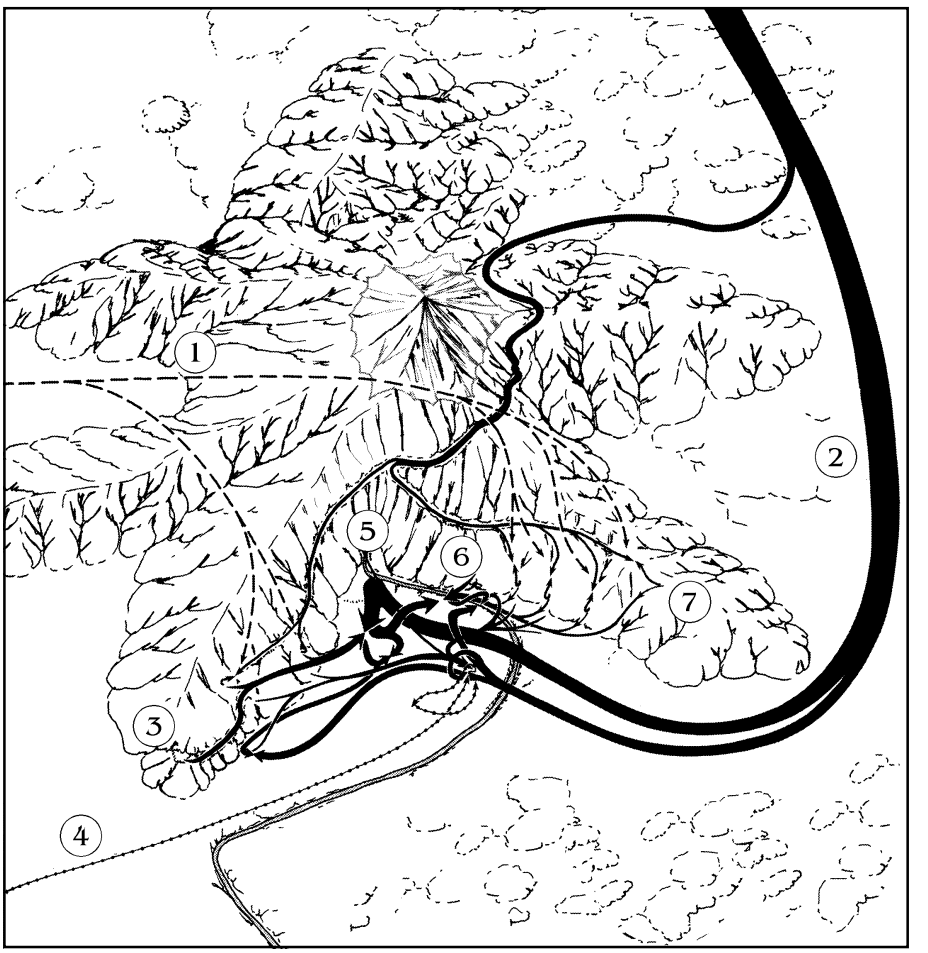
Решающее сражение войны дунаданов Севера с Ангмаром. В этой битве, состоявшейся в 1974 году Третьей эпохи, объединенное войско Кирдана Линдонского и Эарнура Гондорского разгромило полчища Карн-Дума и изгнало короля-колдуна Ангмара.
Подробнее см. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

БИТВА ПРИ ХОРНБУРГЕ (BATTLE OF HORNBURG)

Сражение, в котором объединенные силы людей, эльфов и энтов разгромили полчища Сарумана Белого, вознамерившегося завладеть землями к востоку и к югу от Айсенгарда. Значительную роль в победе сыграли члены братства Хранителей — Арагорн Второй, эльф Леголас, гном Гимли, а также хоббиты Мериадок Брендибак и Перегрин Тук, которые убедили энтов напасть на Айсенгард.
См. ***Война Кольца***.

БИТВА ПЯТИ ВОИНСТВ (BATTLE OF FIVE ARMIES)

Иначе Первая битва за Дол. Сражение у Одинокой горы, разыгравшееся в 2941 году Третьей эпохи.
В этой битве люди из Эсгарота вместе с гномами Эребора и Железного взгорья и эльфами из Северного Лихолесья сражались с орками Мглистых гор, варгами и нетопырями. Исход битвы решило появление Беорна и орлов, которые обратили орков в бегство. Людьми в этой битве командовал Бард Лучник, гномами — Торин Дубовый Щит, павший на поле брани, и Даин



Битва Пяти Воинств:
1 — орлы; 2 — гоблины, варги; 3 — эльфы; 4 — Беорн; 5 — Торин Дубовый Щит;
6 — Даин Железная Пята; 7 — Бард Лучник

Железная Пята, эльфами — Трандуил. Кроме того, с орками бились маг Гэндальф Серый и хоббит Бильбо Торбинс.

БИТВЫ ЗА БЕЛЕРИАНД (BATTLES OF BELERIAND)

Свыше шестисот лет Моргот пытался овладеть Средиземьем. За эти годы не счесть было мелких стычек, а битв, в которых решалась судьба Свободных



Битва. Котел из Гундеструпа. Позолоченное серебро. Ок. 100 г. до н. э.

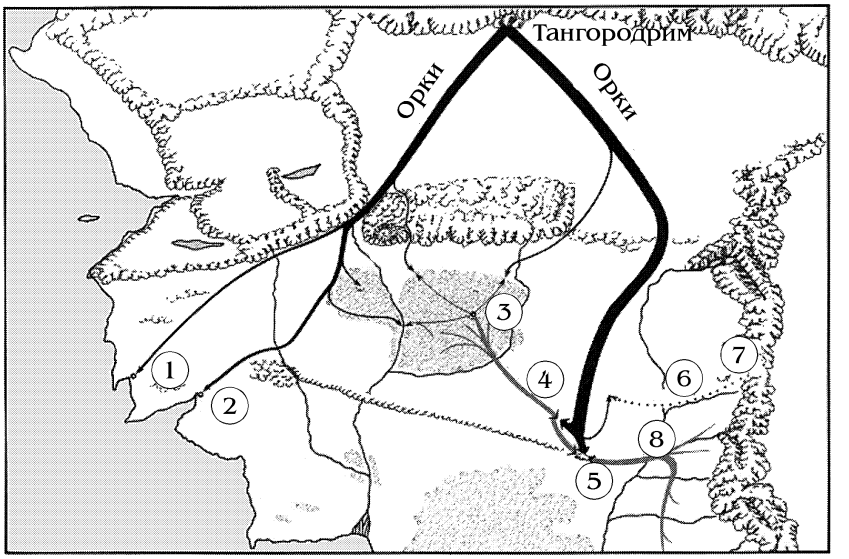
народов, насчитывается шесть (впрочем, в шестой битве эльфов, людей и гномов поддержали валары). Итогом битв стало разрушение Ангбанда, окончательное усмирение Моргота и гибель Белерианда.

Первая битва

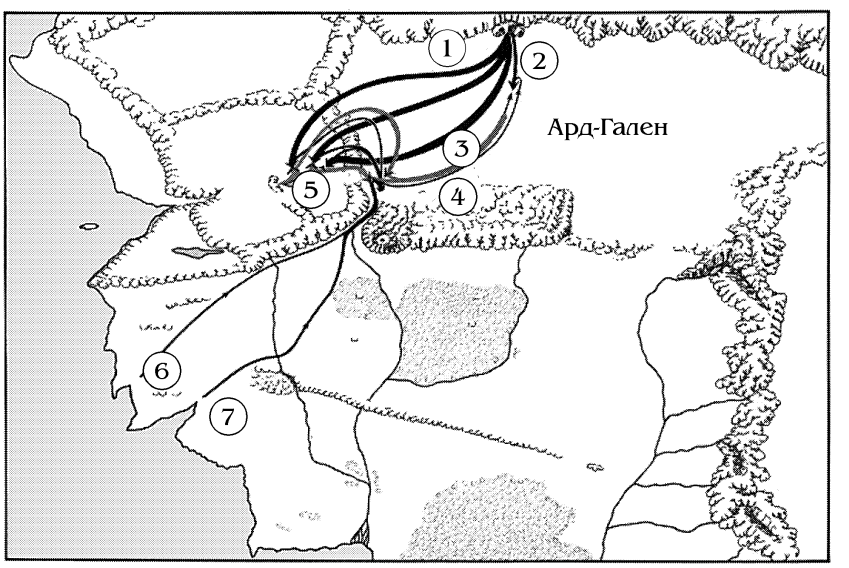
Первая битва произошла вскоре после того, как в Средиземье возвратился Моргот. Он разделил свою армию надвое: западное войско ударило на Арверниэн, а восточное выступило против Тингола и Дэнетора. Тингол не стал дожидаться приближения врагов и ударил сам, и Дэнетор последовал его примеру. К несчастью, Дэнетор угодил в ловушку и пал на холме Эмон-Эреб. Но Тингол отомстил за него и уничтожил врага. Немногих уцелевших орков добили гномы с горы Долмед. Между тем на Западе дела обстояли менее успешно. Орки заняли Фалас, осадили Эгларест и Бритомбар, но взять Гавани не смогли. Иными словами, первая битва Белерианда завершилась вничью, и установилось краткое перемирие.

Вторая битва — Дагор-нуин-Гилиат (Битва-под-Звездами)

Перемирие оказалось недолгим. Оно закончилось, когда Феанор со своими эльфами высадился на побережье залива Дренгист. Желая истребить нол-



Первая битва за Белериand:
1 — Бритомбар; 2 — Эгларест; 3 — Менегрот; 4 — Тингол; 5 — Эмон-Эреб; 6 — гномы; 7 — Долмед; 8 — Дэнетор

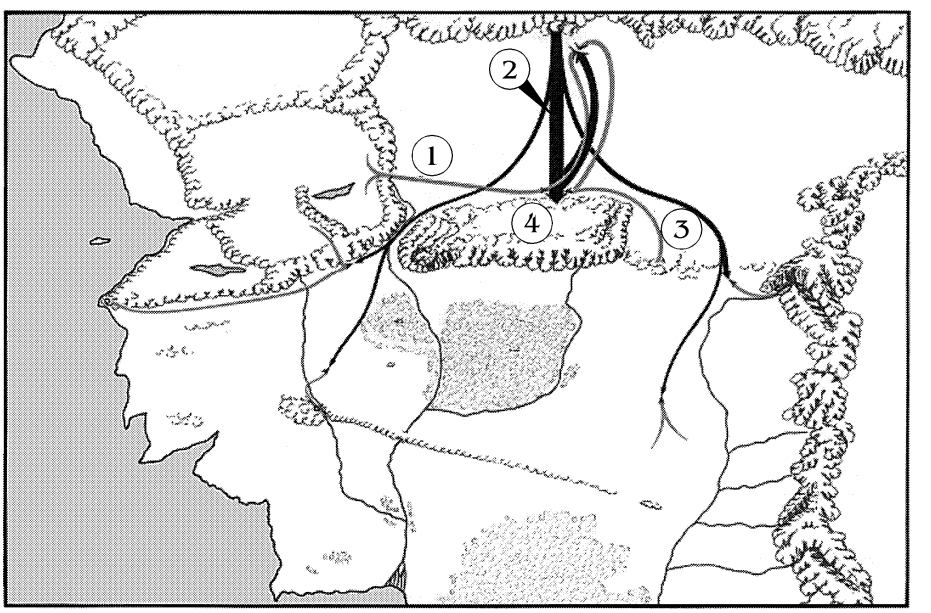


Вторая битва за Белериand:
1 — орки; 2 — балроги; 3 — Феанор; 4 — топи Серех; 5 — Келегорм; 6 — Эгларест

доров, пока они еще не успели укрепиться, Моргот отправил черные полчища к озеру Митрим, возле которого разбил лагерь Феанор. Орки значительно превосходили эльфов числом, однако победа в сражении осталась за Феанором. Тогда Моргот отозвал войско, что осаждало Эглареста и Бритомбар, намереваясь перебросить его к Митриму. Однако эти орки угодили в засаду, устроенную сыном Феанора Келегормом близ Эйтель-Сирион, и либо погибли, либо были оттеснены в топи Серех. Феанор между тем преследовал бегущих и так увлекся погоней, что не заметил, как из охотника стал добычей. На него напали балроги Ангбанда, и он был смертельно ранен; так победу омрачила гибель величайшего из нолдоров.

Третья битва — Дагор Агларе́б (Достославная битва)

Третья битва разразилась через шестьдесят лет после Дагор-нуин-Гилиат. Основной удар принял на себя Дортонион; вдобавок мелкие шайки орков шныряли по всему Белерианду, ведя настоящую партизанскую войну. Князья Дортониона Ангрод и Аэгнор доблестно сдерживали натиск, пока им на выручку не подоспели Финголфин и Маэдрос. Орков зажали в тиски, вынудили отступить и наголову разбили в виду ворот Ангбанда. Эта битва положила начало осаде Ангбанда, продолжавшейся без малого четыре столетия.

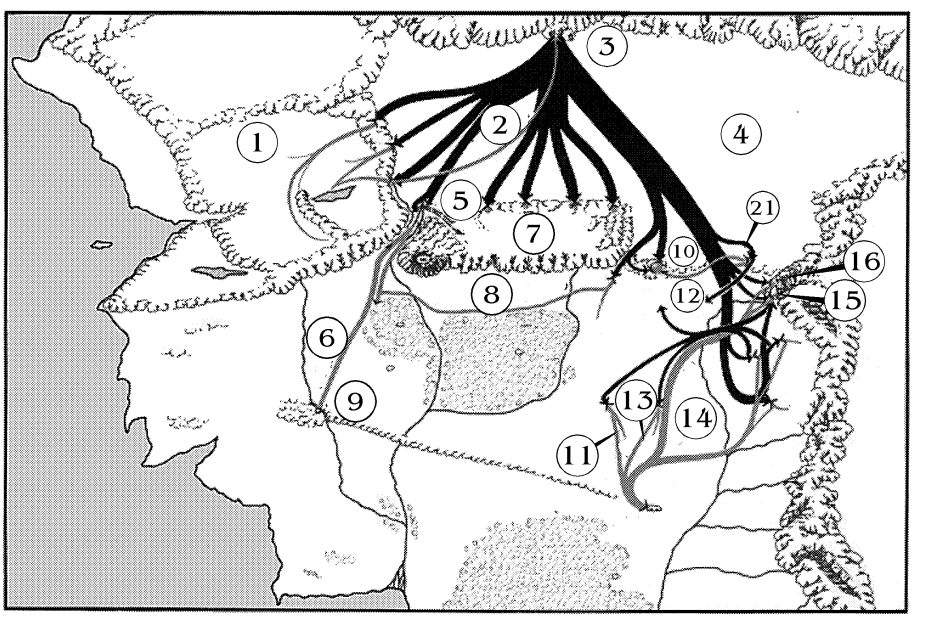


Третья битва за Белериа́нд:
1 — Финголфин; 2 — орки; 3 — Маэдрос; 4 — Дортонион

За время осады не раз завязывались бои «местного значения»: то орки нападали на Финголфина, то выполз из Ангбанда совсем еще юный дракон Глаурунг, которого засыпали стрелами и заставили убраться восвояси лучники Фингона. И установился Долгий Мир.

Четвертая битва — Дагор Браголлах (Битва Внезапного Пламени)

За время Долгого Мира нолдоры достроили и укрепили Нарготронд и возвели Гондолин, вокруг равнины Ард-Гален встали крепости, а князья нолдоров заручились поддержкой людей, в эти годы пришедших в Белериан.
Но Моргот тоже не дремал, и зимой 455 года Первой эпохи Долгому Миру пришел конец. Из Ангбанда на Ард-Гален выплеснулись струи пламени, уничтожившие все живое на равнине; с тех пор она стала называться Анфауглит — «удушающая пыль». За струями пламени из Ангбанда высыпали орки, их вели балроги и дракон Глаурунг, уже достигший зрелости. Первым пал Дортонион, Ангрод и Аэгнор погибли; на востоке бесчинствовал Глаурунг, орки захватили гору Рерир, подчинили себе Таргелион и ворвались в Восточный Белериан. В эти годы произошло еще два события: Финрод Фелагунд едва не погиб

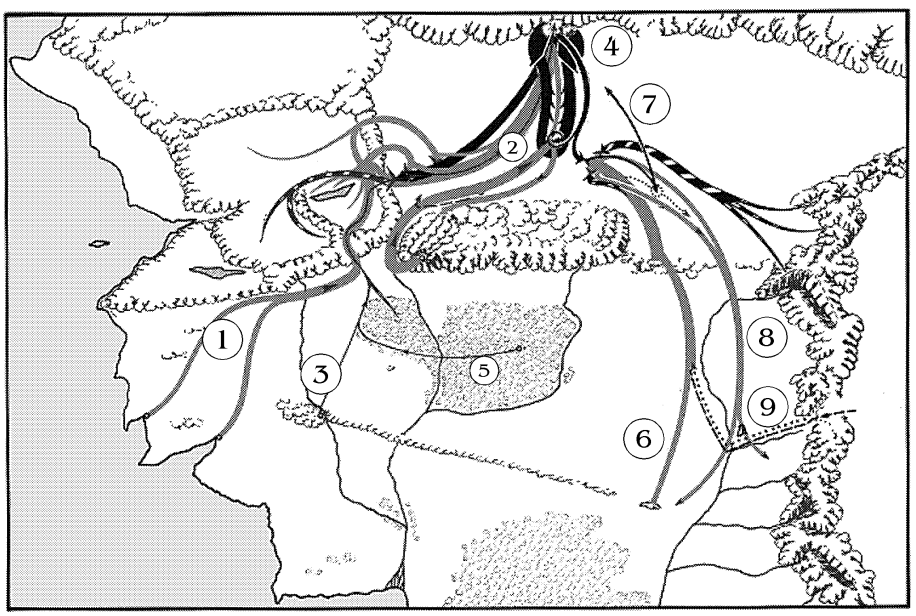


Четвертая битва за Белериand:
1 — Хитлум; 2 — Финголфин; 3 — Тангородрим; 4 — Анфауглит; 5 — Барахир; 6 — Финрод; 7 — Ангрод и Аэгнор; 8 — Келегорм и Куруфин; 9 — Нарготронд; 10 — Маэдрос; 11 — Амрод; 12 — Маглор; 13 — Амрас; 14 — Карантир; 15 — Хелеворн; 16 — Рерир

в топях Сереха — его спас Барахир; а Финголфин, опечаленный гибелью стольких нолдоров, вызвал Моргота на поединок и, уже погибая, ранил своего противника, уязвив тем самым не только его тело, но и гордость.

Пятая битва — Нирнаэт Арноэдиад (Битва Бессчетных Слез)

Пятая битва началась спустя восемнадцать лет после Дагор Браголлах, когда Маэдрос, вдохновленный подвигом Берена и Лютиэн, решил напасть на Ангбанд, с тем чтобы вернуть остальные сильмарилы. Войско нолдоров наступало двумя колоннами: восточную вел Маэдрос, западную — Фингон. Армия была многочисленной, тем паче что из Гондолина нежданно пришел Тургон и привел с собой десять тысяч воинов. Однако замысел Маэдроса стал известен Морготу задолго до начала битвы, а потому нолдоров и их союзников поджидала ловушка. Первым в нее угодил Фингон, которого окружили у врат Тангородрима. А Маэдрос не мог прийти на выручку, ибо против него самого выступило ангбандское войско под водительством Глаурунга и балрога Готмога. Мало того, когда рати сошлись, союзник Маэдроса, Ульдор Проклятый, предал нолдоров и напал на Маэдроса с тыла. Лишь доблесть гномов, задержавших Глаурунга, позволила остаткам восточной колонны

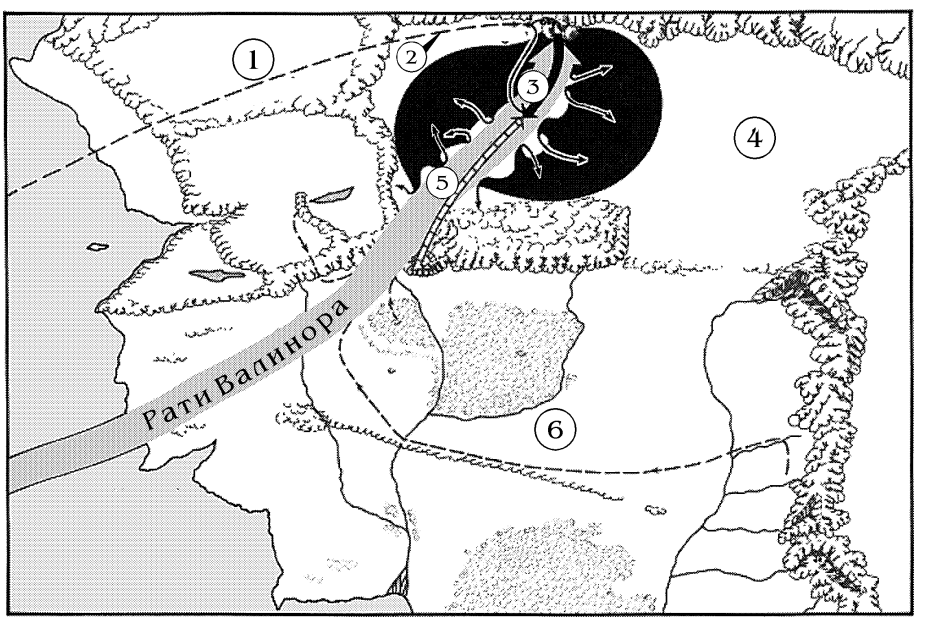


Пятая битва за Белериand:
1 — фалатримы; 2 — Фингон; 3 — Гвиндор; 4 — Моргот; 5 — Маблунг и Белег; 6 — Карантир; 7 — Глаурунг; 8 — Маэдрос; 9 — гномы

спастись бегством. А Готмог с другими балрогами напал на Фингона, и тот погиб вместе с множеством своих ратников.
После этой битвы во власти Моргота оказался весь Белериand, за исключением Гондолина, Дориата и Нарготронда.

Война Гнева и Великая Битва

Великой Битвой завершилась Война Гнева, разгоревшаяся через сотню лет после битвы Нирнаэт Арноэдиад. Валары вняли мольбе Эарендила и отправились из Валинора в последний поход на Моргота. В Средиземье к валарам и эльфам Валинора присоединились только люди; никто из эльфов Белериand не поднял оружия. Когда валары приблизились к Ангбанду, земля сотряслась и воинство Моргота было уничтожено. Тогда Моргот выпустил крылатых драконов, но это его не спасло: с драконами всю ночь сражались орлы, а перед рассветом Эарендил сразил величайшего из драконов, Анкалагона Черного, и тот рухнул на Тангородрим. Валары стерли последний оплот Моргота с лица земли, и этой славной победой закончилась Первая эпоха Средиземья. Уничтожение Тангородрима и Ангбанда сопровождалось чудовищными катаклизмами, уничтожившими значительную часть территории



Великая Битва:
1 — Эарендил; 2 — Анкалагон; 3 — драконы; 4 — Анфауглит; 5 — Торондор; 6 — Белериand

Белерианда. Именно после Великой Битвы Средиземье приобрело те очертания, какие указаны на многочисленных картах Второй и Третьей эпох.

БИФУР (BIFUR)

Гном, участник похода к Одинокой горе в 2941 году Третьей эпохи. В отличие от других гномов из компании Торина, Бифур, равно как Бофур и Бомбур, не принадлежал к «линии Дарина». Он вел свой род от гномов Мории.
См. ***Гномы, Торин Дубовый Щит, Торбинс Бильбо***.

БЛАЖЕННОЕ КОРОЛЕВСТВО (BLESSED REALM)

См. ***Аман, Валинор***.

БОЛГ (BOLG)

Орк, предводитель войска орков в Битве Пяти Воинств. Погиб от руки Беорна.
См. ***Битва Пяти Воинств***.

БОЛЬШОЙ НАЧАЛЬНИК (CHIEF)

Прозвище Лото Лякошель-Торбинса в бытность его правителем Шира осенью 3019 года Третьей эпохи.
См. ***Лякошель-Торбинсы, Саруман Белый, Шир***.

БОМБАДИЛ ТОМ (BOMBADIL TOM)

Хозяин Заповедного леса, лежащего у восточных границ Шира. Вполне возможно, что это — майар, осевший в Средиземье в начале Первой эпохи. Сам себя Бомбадил называл Древнейшим; он безраздельно правил Заповедным лесом, однако практически не покидал лесных пределов. Его могущество столь велико, что даже Единое Кольцо, как повествует Алая книга, не смогло подчинить Тома себе (правда, может статься, что дело вовсе не в могуществе, а в беспечности: как и хоббита Сэммиума Гужни, Бомбадила ничуть не прельщали те блага, которые сулило обладание Кольцом). В 3018 году Третьей эпохи Бомбадил спас хоббита Фродо Торбинса и его спутников от нежити с Могильников.

Облик у Бомбадила человеческий. Он невысок ростом, лицо у него красное, волосы и борода седые. Его легко узнать по желтым башмакам и по шляпе с голубым пером.

Эльфы зовут Бомбадила Иарвейн Бен-адар — «древний безотцовщина», а гномы — Форн; люди же называют его Оральд («старейший»).

В поэтическом сборнике «Приключения Тома Бомбадила» облик и характер Тома описаны наилучшим образом:

Том веселый, Бомбадил,
ходил в куртке синей,
шляпа — дрянь, зато перо — белое, как иней,

кушачок зеленый, кожаные штанцы,
а ботинки желтые — хоть сейчас на танцы!
Жил Том под Холмом, где исток Ветлянки —
родничок среди травы на лесной полянке.
Том веселый, Бомбадил, в летние денечки
по лугам любил гулять, собирать цветочки,
пчел пасти и щекотать шмелей толстобоких,
а еще любил сидеть у бочагов глубоких.

Перевод В. Тихомирова

БОМБУР (BOMBUR)

Гном, участник похода к Одинокой горе в 2941 году Третьей эпохи. Был настолько толстым и тяжелым, что не мог передвигаться самостоятельно: требовались усилия шести гномов, чтобы донести его от кровати до стола и обратно.

См. ***Бифур, Гномы, Торин Дубовый Щит, Торбинс Бильбо***.

БОР (BÓR)

Вождь вастаков, пришедший в Белериand на следующий год после Битвы Внезапного Пламени. В отличие от своих соплеменников, хранил верность эльдарам; сыновья Бора доблестно сражались в битве Нирнаэт Арноэдиад.

БОРГИЛ (BORGIL)

В переводе с синдарина «звезда брани». Алая звезда, которую можно увидеть на небосклоне в конце сентября.

См. ***Арда***.

БОРОМИР (BOROMIR)

Имя составлено из квенийского и синдаринского корней и может быть приблизительно переведено как «самоцвет войны».

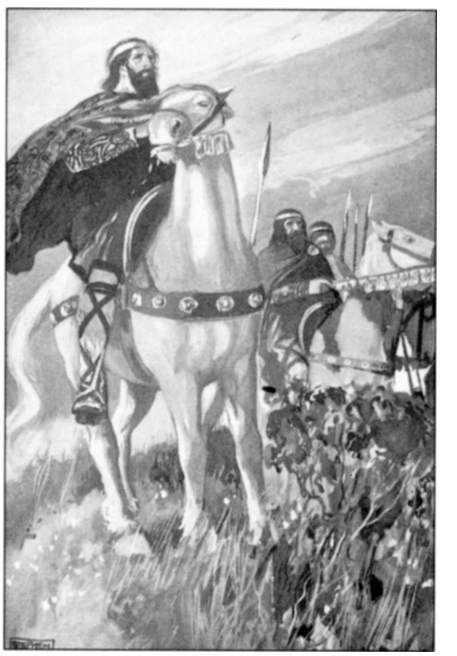
В Анналах Гондора упоминаются два воина с таким именем. Боромиром звали одиннадцатого наместника Гондора. В 2475 году Третьей эпохи он отразил набег орков, вторгшихся в Итильские земли; в этой битве он получил рану, которая укоротила его жизнь. Скончался он в 2489 году, на двенадцать лет раньше своего отца Дэнетора Первого.

Также Боромиром — в честь одиннадцатого наместника (а также в честь прадеда Барахира) — назвали старшего сына Дэнетора Второго, родившегося в 2978 году Третьей эпохи. Он с детства стремился стать воином и преуспел в воинском искусстве настолько, что его назначили полководцем Гондора. В июне 3018 года Боромир отразил атаку Саурона на Осгилиат, после чего отправился в Имладрис, надеясь, что там растолкуют привидевшийся ему сон. Очутившись в Имладрисе, он принял участие в Совете у Элронда и присоединился к Хранителям. Едва ли не всю дорогу на юг Еди-

ное Кольцо исподволь искушало Боромира, и на Эмон-Хен искушение стало слишком сильным, чтобы с ним можно было справиться. Боромир попытался схватить Фродо Торбинса и завладеть Кольцом. Наваждение быстро сгинуло, но испугавшийся Фродо убежал, а Боромир немногим позже пал, защищая от орков двух других хоббитов, Мериадока Брендибака и Перегрина Тука. После битвы, когда орки разбежались, Хранители Арагорн, Леголас и Гимли помечом в лодку, и Великая река унесла Боромира к Морю. Это произошло в 3019 году Третьей эпохи.

Оба Боромира были доблестными воинами и превыше всего на свете ставили верность Гондору.

Киновоплощение: Шон Бин (Sean Bean).



С. Рейд. Воин. 1910 г.

БОРОШЕНЬ (MATHOM-HOUSE)

В Шире — музей, хранилище оружия, доспехов и прочих вещей, не нужных хоббитам в повседневной жизни. Например, Бильбо Торбинс отдал в борошень свою кольчугу из мифрила (но забрал ее, прежде чем покинуть Шир в 3001 году Третьей эпохи).

См. ***Шир***.

БОСОНОГИ (HARFOOTS)

Племя хоббитов.

См. ***Хоббиты***.

БОФУР (BOFUR)

Гном, участник похода к Одинокой горе в 2941 году Третьей эпохи.

См. ***Бифур, Гномы, Торин Дубовый Щит, Торбинс Бильбо***.

БРАЛЬДАГАМБА (BRALDAGAMBA)

Хоббитское название реки Брендивин. Условно его можно перевести как «река, текущая напролом».

БРАЛЬДАХИМ (BRALDA-HIM)

Хоббитское название реки Брендивин. Условно его можно перевести как «бурливый эль». Это название связано с оттенком барандуинской воды, напоминающим эль.

БРАНДАГАМБА (BRANDAGAMBA)

Хоббитский вариант фамилии «Брендибак», известной из Алой книги Западных пределов. Условный перевод этой фамилии «болотный заяц».
См. ***Брендибак Мериадок***.

БРАНДАНИН (BRANDA-NÎN)

Хоббитское название реки Брендивин. Переводится как «пограничная река».

БРАНДИР ХРОМОЙ (BRANDIR THE LAME)

Адан Второго рода, сын Хандира, после смерти своего отца возглавил халадинов леса Бретил. Он обнес деревянным палисадом холм Эмон-Обел – так возникла крепость Эфел-Брандир – и запретил нападать на отряды приспешников Моргота, ибо надеялся отсидеться в своем укреплении. Но его планы были разрушены прибытием к халадинам Турина Турамбара. Когда Турин отправился на поединок с драконом Глаурунгом, Брандир открыто отказал ему в поддержке – и за это лишился уважения собственного народа. После смерти Ниэнор – жены Турина и возлюбленной Брандира – Турин и Брандир поссорились, дело дошло до взаимных оскорблений, и в схватке Брандир был убит.
См. ***Турин Турамбар***.

БРЕГАЛАД (BREGALAD)

В переводе с синдарина «быстрый, как луч света». Энт из леса Фангорн, заслуживший среди сородичей репутацию «торопливого»: как гласит легенда, однажды он ответил на вопрос более древнего энта прежде, чем тот успел закончить фразу.

БРЕНДИБАК МЕРИАДОК (BRANDYBUCK MERIADOC)

Хоббит из Шира, сын Сарадока Брендибака, родился в 2982 году Третьей эпохи. Правитель Бакленда (12—64 Четвертой эпохи), автор книг «Травник Шира», «Исчисление лет», «Старинные имена и названия в Шире» и других научных трудов. Близкий друг Фродо Торбинса. Его также называли Мериадок Великолепный, а на языке хоббитов — Калимак.
Мериадок — или Мерри, как называли его друзья, — сопровождал Фродо, когда тот отправился в Ривенделл в 3018 году. Там, на Совете у Элронда, его и Перегрина Тука по настоянию Гэндальфа Серого включили в число Хранителей.

Все вместе Хранители добрались до Парт-Гален, где Мерри и Перегрин попали в плен к оркам; позднее хоббитам удалось бежать и укрыться под сенью Фангорна. Там они повстречали энта по имени Древобрад и своими рассказами убедили энтов напасть на Айсенгард. Впоследствии Мерри стал оруженосцем Тейодена, короля Рохана, и в битве на Пеленнорской равнине вдвоем с княжной Эйовин сразил повелителя назгулов. В этом бою он получил рану, от которой его смог исцелить только Арагорн Элессар.

С окончанием Войны Кольца Мерри, удостоенный в Рохане рыцарского звания, вернулся в Шир и вместе с Перегрином возглавил восстание хоббитов, завершившееся победоносным сражением у Приречья. Он женился на Эстелле Болгер, сестре своего приятеля Фредегара, после смерти отца в 12 году Четвертой эпохи стал правителем Бакленда, а два года спустя был назначен Советником при дворе Северного королевства. В 64 году они с Перегрином отказались от всех должностей и отправились в путешествие — сначала в Рохан, затем в Гондор. Через год оба умерли и были похоронены в королевской усыпальне.

В историю Шира, помимо прочих заслуг, Мерри и Перегрин вошли как два самых высоких хоббита. Их рост, благодаря чудесному напитку энтов, которого они отведали в Фангорне, достигал 4,5 футов (около 140 сантиметров). Что же касается семейства Брендибаков, оно считалось в Шире одним из самых достойных. После того как предки Мерри заселили нынешний Бакленд (в 740 году по летосчислению Шира), они стали называть себя Брендибаками. Именно тогда началось строительство знаменитого Бренди-холла, родового поместья семейства Брендибаков. Когда Бренди-холл наконец отстроили, выяснилось, что места в нем вполне достаточно для всех членов рода, и с тех пор Брендибаки обитали только там.

Киновоплощение: Доминик Монаган (Dominic Monaghan).

БРЕНДИВИН (BRANDYWINE)

См. ***Барандуин***.

БРЕНДИ-ХОЛЛ (BRANDY HALL)

Огромные смиалы в Забрендии, Шир, родовое поместье семейства Брендибаков.

См. ***Брендибак Мериадок***.

БРЕТИЛ (BRETHIL)

В переводе с синдарина «березовая роща». Лес в Белерианде.

Подробнее см. ***Белериand***.

БРИ (BREE)

Местность в Эриадоре, на рубежах Шира, заселенная во Вторую эпоху. Главный город Бри, носивший то же название, что и весь край, стоял на пересечении Великого Западного тракта с Северной дорогой. Основной достопримечательностью этого города считался трактир «Гарцующий пони» — тот самый, в котором хоббит Фродо Торбинс в 3018 году Третьей эпохи встретил Бродяжника (так называли в те дни Арагорна Второго, будущего государя Элессара).
См. ***Шир, Эриадор****.*

БРИТОМБАР (BRITHOMBAR)

В переводе с синдарина «обиталище на Бритоне». Гавань в устье реки Бритон в Западном Белерианде. Бритомбар был возведен фалатримами в начале Первой эпохи; пал в 497 году той же эпохи. Уцелевшие фалатримы бежали на остров Балар, где и оставались до окончания Первой эпохи.
См. ***Белериand****.*

БРИТОН (BRITHON)

В переводе с синдарина «скрипучая». Река в Западном Белерианде, в ее устье находилась гавань Бритомбар.

БРОДДА (BRODDA)

Вастак, прислужник Моргота, получивший земли в Дор-Ломине за свои деяния в битве Нирнаэт Арноэдиад. Позднее был убит за собственным столом Турином Турамбаром.

БРОДЯЖНИК (STRIDER)

Прозвище Арагорна Второго, под которым он был в годы Войны Кольца известен в Пригорье.
См. ***Арагорн Второй****.*

БРУИНЕН (BRUINEN)

В переводе с синдарина «громкая вода». Река в Эриадоре, берущая начало в Мглистых горах. Сливаясь с Митейтель, образует реку Гватло. В верхнем течении воды Бруинена подчинялись велениям Элронда, владыки Имладриса. На вестроне зовется Бесноватой.

БУККА С БОЛОТИЩ (BUCCA OF THE MARISH)

Первый Хоббитан Шира, родоначальник Брендибаков. Вплоть до заселения Бакленда титул Хоббитана переходил в семействе Брендибаков по

наследству; с переселением потомков Букки в Бакленд титул перешел к семейству Туков.

БУНДУШАТХУР (BUNDUSHATHÛR)

В переводе с кхуздула «облачная вершина». Другое название пика Фануидол в Мглистых горах.
См. ***Мглистые горы****.*

БУРЫЕ РАВНИНЫ (BROWN LANDS)

Местность в Средиземье, между Лихолесьем и холмами Эмин-Мюил. До противостояния Саурона и Последнего Союза в этой местности цвели энтийские сады, но в конце Второй эпохи Бурые равнины уже превратились в безжизненную пустыню. Как говорил хоббитам Мериадоку Брендибаку и Перегрину Туку энт Древобрад: «Когда Тьма была отброшена, сады пышно расцвели, в полях теснились тучные колосья. Люди многому научились у наших жен и очень их почитали... Но мы живы и поныне, а сады наших жен давно заброшены, превратились в целину. Люди зовут их теперь Бурыми равнинами». В Третью эпоху эта местность оставалась по-прежнему заброшенной.

БЭМА (BÉMA)

Имя валара Оромэ на языке людей.
См. ***Арау***, ***Оромэ****.*

В

ВАЙРЭ (VAIRË)

В переводе с квенийского «ткачиха». Одна из Вали (владычиц валаров), супруга Мандоса. Как гласят эльфийские легенды, руками Вайрэ вытканы шпалеры на стенах чертогов Мандоса. На этих шпалерах запечатлено все, что когда-либо случалось в Арде, и Вайрэ непрестанно добавляет к ним новые нити.

ВАЛА (VALA)

В переводе с квенийского «верховная сила».
См. ***Валары***.

ВАЛАКАР (VALACAR)

Двадцатый король Гондора (1366—1432 Третьей эпохи), невольный инициатор Распри Родичей – гражданской войны, почти уничтожившей Южное королевство. Одержав победу над вастаками при содействии людей Рованиона, Валакар, по настоянию своего отца Ромендасила Второго, отправился ко двору Видугавии, правителя Рованиона, и некоторое время спустя женился на его дочери Видумави. Подобное смешение нуменорской крови с кровью «низшего» народа вызвало недовольство части гондорских дунаданов; когда сын Валакара Эльдакар вступил на престол, это недовольство выплеснулось в мятеже: многие дунаданы отказались признать Эльдакара своим королем. Так началась гражданская война, причинившая много бед королевству Гондор и роду Анариона.
Подробнее см. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

«ВАЛАКВЕНТА» («VALAQUENTA»)

В переводе с квенийского «история валаров». Книга Премудрости, посвященная деяниям валаров.
См. ***Книги Премудрости***.



ВАЛАКИРКА (VALACIRCA)

В переводе с квенийского «серп валаров». Созвездие, помещенное на небосвод Вардой как вызов Мелькору и как знак его грядущего низвержения. В Шире семь звезд Валакирки называют Колесницей.
См. ***Арда***.

ВАЛАНДИЛ (VALANDIL)

Старший сын Силмариэн Нуменорской, дочери короля Тар-Элендила, первый владыка Андуниэ, предок Элендила, Исилдура и Арагорна.

ВАЛАРАУКАРЫ (VALARAUKAR)

В переводе с квенийского «могучие исчадия тьмы».
См. ***Балроги***.

ВАЛАРИН (VALARIN)

Язык валаров.
См. ***Языки и наречия Арды.***

ВАЛАРОМА (VALARÓMA)

В переводе с квенийского «рог валара». Огромный охотничий рог Оромэ.
См. ***Оромэ***.

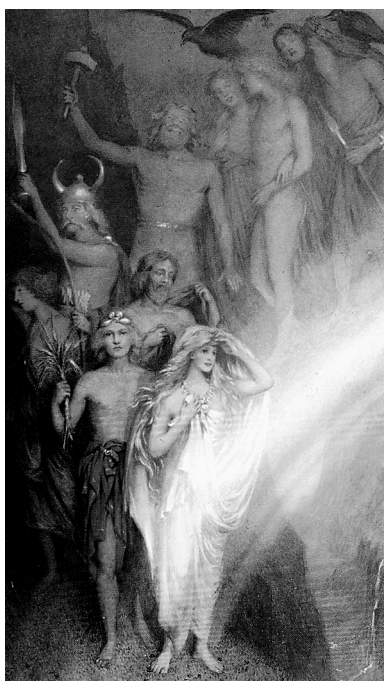
ВАЛАРЫ (VALAR)

В переводе с квенийского «высшие силы». Валарами в хрониках Арды называют тех айнуров, которые в незапамятные времена покинули Чертоги Илуватара и спустились в Эа. В Арде валары облеклись в плоть и разделились, согласно своей сути, на мужчин и женщин (разумеется, применительно к валарам такие понятия, как «плоть», «мужчина», «женщина», весьма условны). Всего валаров насчитывается четырнадцать; пятнадцатый, Мелькор, был изгнан из числа валаров. Все валары равны перед Илуватаром, однако у них есть владыки — Аратары, которых восемь: это Манвэ, Варда, Ульмо, Йаванна, Аулэ, Намо (Мандос), Ниэнна и Оромэ.

Спустившись в Эа, валары, если можно так выразиться, разделили между собой обязанности. Манвэ — повелитель Арды и властелин воздуха; Ульмо — владыка вод; Аулэ — хозяин веществ, из которых сотворена Арда; Намо правит Палатами Мертвых и помнит все, что происходит в мире; Ирмо — господин сновидений; Тулкас — воин; Оромэ — охотник. Валы же, подруги валаров-мужчин, таковы: Варда — владычица звезд; Йаванна — хранительница всего живого; Вайрэ ткет полотно судеб; Эстэ — целительница; Ниэнна — наставница в терпении и надежде; Несса — плясунья; Вана дарит юность и веселье.

Первоначально валары, спустившись в Эа, обитали в Средиземье — именно

там они воздвигли свои Светильники. А после того как Светильники пали, валары переселились в Аман и уже в Амане возвели горную цепь Пелоров, основали Валинор и вырастили два Древа. Позднее они же создали Солнце и Луну.
На протяжении тысячелетий валары опекали Детей Илуватара — сначала только эльфов, Перворожденных, а потом и людей. Поскольку Дети были созданы в Третьей теме Музыки айнуров, а эта тема была темой самого Илуватара и айнуры не имели к ней отношения, валары не могли постичь устремлений тех, кого опекали. И потому с годами они все меньше вмешивались в эльфийские и людские дела, разве что приходили на помощь (или, наоборот, устранялись) в те моменты, когда решалась судьба столь ими любимой Арды. Так, они помогли эльдарам и аданам одолеть Мелькора в Войне Гнева; они — опекуны Арды — позволили Илуватару уничтожить Нуменор; а около 1000 года Третьей эпохи послали в Средиземье пятерых истари, с помощью которых Свободные народы победили Саурона. С тех пор они более ничем себя не проявляли.
Валары пришли в мир, чтобы воплотить Видение Илуватара. Они действовали в меру собственного разумения — так, как каждый из них понял и воспринял Музыку айнуров. Вряд ли стоит обвинять их в том, что они бросили мир на произвол судьбы, в конце Второй эпохи удалив Аман за круги мироздания. Это был поистине мудрый шаг; ведь иначе Дети Илуватара никогда не обрели бы подлинной свободы. Валары совершили главное — претворили Видение в явь, остальное же по большому счету было не их делом.
И последнее: некоторые люди упорно называют валаров богами. Но они вовсе не боги, а «всего лишь» демиурги, мастеровые, выполняющие чужую волю; и поклоняться им, как богам, — значит расписываться в своем невежестве, оскорбительном для Илуватара Единого.



У. Колингвуд. Сошествие северных богов
Ок. 1890 г.

Комментарий. *В своих письмах и интервью Толкиен неоднократно называл валаров «ангельскими силами». Если экстраполировать эту аналогию и попытаться «уместить» валаров в иерархическую классификацию ангелов (знаменитые девять ангельских чинов), мы обнаружим, что валары занимают промежуточное положение между серафимами, херувимами и архангелами. Согласно Псевдо-*



Дионисию Ареопагиту (V или VI в.), в книге которого «О небесной иерархии» и приводится классификация ангелов, девять ангельских чинов разбиты на три триады, каждая из которых имеет какую-либо особенность. Первая триада — серафимы, херувимы и престолы — характеризуется непосредственной близостью к Богу; вторая — силы, господства и власти — подчеркивает Божественную основу мироздания и мировладычества; третья — начала, архангелы и собственно ангелы — характеризуется непосредственной близостью к человеку.
Псевдо-Дионисий суммировал то, что было накоплено до него. Серафимы, херувимы, силы и ангелы упоминаются уже в Ветхом Завете; в Новом Завете появляются господства, начала, престолы, власти и архангелы. По классификации Григория Богослова (IV в.) ангельская иерархия состоит из ангелов, архангелов, престолов, господств, начал, сил, сияний, восхождений и разумений.
По своему положению в иерархии чины располагаются следующим образом:
серафимы — первый;
херувимы — второй;
престолы — третий;
господства — четвертый;
силы — пятый;
власти — шестой;
начала — седьмой;
архангелы — восьмой;
ангелы — девятый.
По поводу архангелов Псевдо-Дионисий говорит, что этот чин «...сообщается с пресвятыми Начальствами и святыми Ангелами. С первыми тем, что он обращается чрез начальства к премирному Началу, сообразуется с ним, сколько возможно, и хранит между Ангелами единение сообразно своему стройному, искусному, невидимому водительству. С последними же сообщается тем, что он, как чин, определенный для научения, приемлет Божественные озарения чрез первые Силы по свойству Иерархии, передает их с любовью Ангелам, а чрез Ангелов сообщает нам по мере того, насколько кто способен к Божественным озарениям». Касательно серафимов: «Что касается наименования Серафимов, оно ясно показывает непрестанное и всегдашнее их стремление к Божественному, их горячность и быстроту, их пылкую, постоянную, неослабную и неуклонную стремительность, также их способность действительно возводить низших в горнее, возбуждать и воспламенять их к подобному жару: оно также означает способность, опаляя и сожигая, тем самым очищать их — всегда открытую, неугасимую, постоянно одинаковую, светообразную и просвещающую силу их, прогоняющую и уничтожающую всякое омрачение». Относительно херувимов: «Наименование же Херувимов означает их силу знать и созерцать Бога, способность принимать высший свет и созерцать Божественное благолепие при самом первом его проявлении, мудрое их искусство преподавать и сообщать другим дарованную им самим мудрость».
Близость валаров к эльдарам и людям «роднит» их с архангелами, «непрестанное

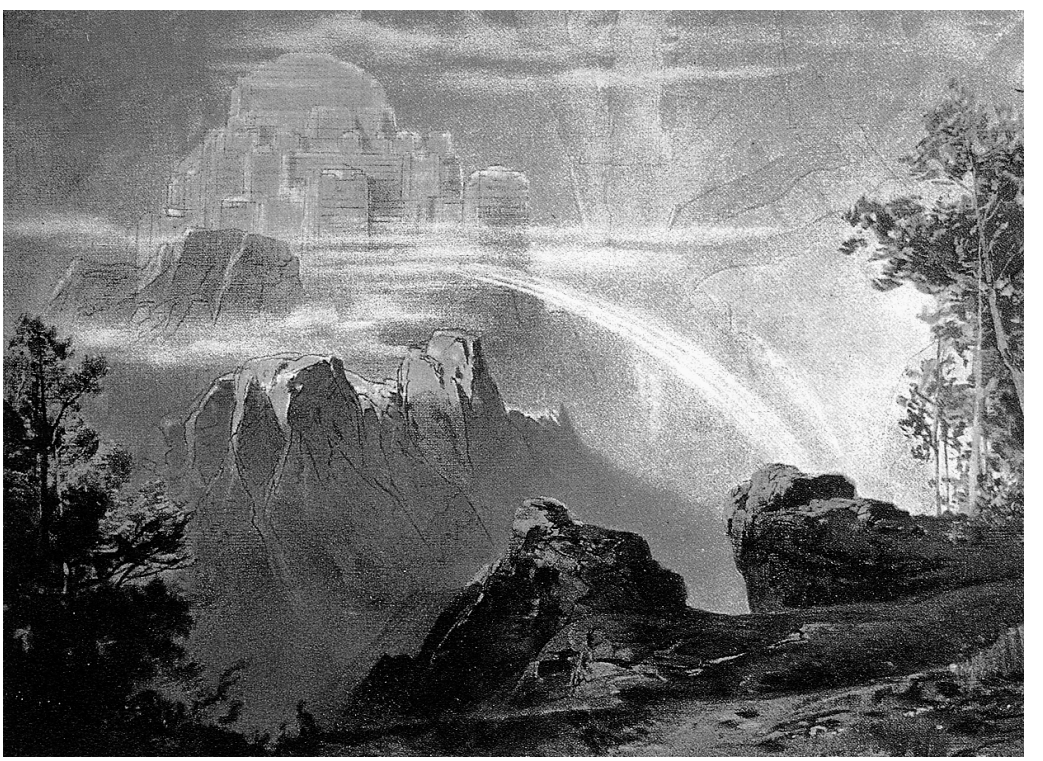
и всегдашнее их стремление к Божественному» — с серафимами, а «способность принимать высший свет» — с херувимами.

ВАЛИ (VALIER)

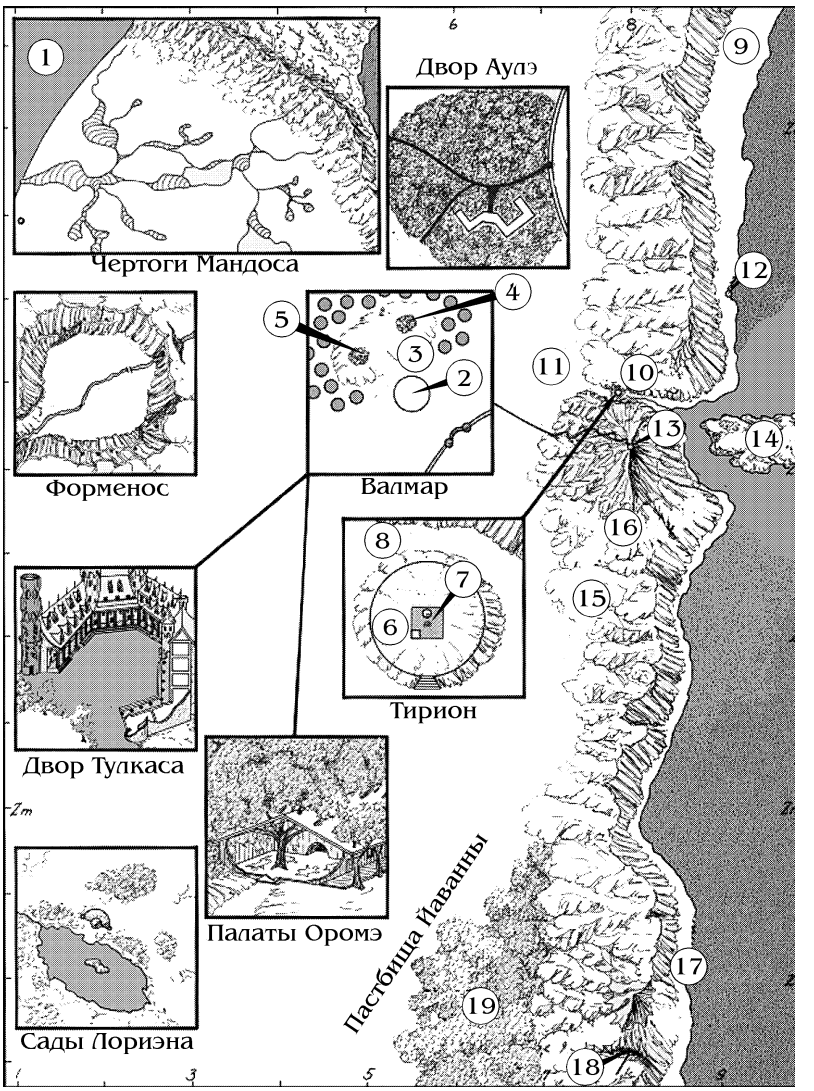
В переводе с квенийского «владычицы валаров». В преданиях эльдаров так называют семерых верховных валаров «женского облика»: Варду, Йаванну Кементари, Ниэнну, Эстэ, Вайрэ, Ванну и Нессу. Кроме того, Варда, Йаванна и Ниэнна принадлежат к Аратарам – «внутреннему кругу» валаров.
См. ***Валары***.

ВАЛИМАР (VALIMAR)

В переводе с квенийского «дом валаров». Град валаров в Валиноре. Иногда Валимаром называют собственно Валинор.
См. ***Валинор***.



М. Брюкнер. Вальхалла. 1896 г.

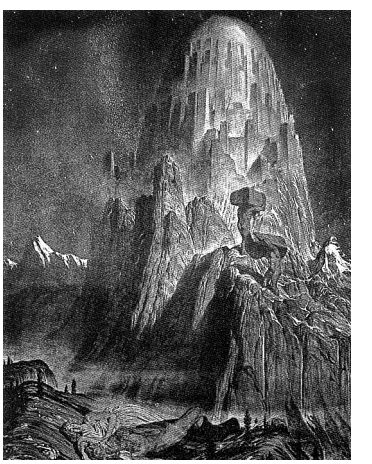


Карта Валинора:
1 — Эккайа; 2 — Кольцо Судьбы; 3 — Эзеллохар; 4 — Тельперион; 5 — Лаурелин; 6 — обитель Финвэ; 7 — Миндон Эльдалиэва; 8 и 10 — Калакирия; 9 — Араман; 11 — Калакириан; 12 — Альквалондэ; 13 — Ильмарен; 14 — Тол-Эрессеа; 15 — Пелоры; 16 — Таникветиль; 17 — Сумрачные моря; 18 — логово Унголианты; 19 — леса Оромэ

ВАЛИНОР (VALINOR)

В переводе с квенийского «земля валаров». Обитель валаров на континенте Аман — Заокраинном Западе эльфийских легенд, земля вечной юности. Как сказано в «Квента Сильмариллион», «...ничто не увядало и не сохло в том краю, и листья были безупречны, и живущие не старели и не болели, ибо в самых камнях и водах жил благой дух». С трех сторон — востока, юга и севера — Валинор огражден горной цепью Пелоров, а с запада его берега омывает океан Эккайа. Пелоры были возведены как защита от происков Мелькора. Сквозь них существует единственный проход — Калакирия, выводящий к острову Тол-Эрессеа в заливе Эльдамар у восточного побережья Амана. Подле Калакирии возвышается Таникветиль, высочайшая гора мира. Как следует из эльфийских легенд, Валинор — обширная равнина, посреди которой находится город Валимар, или Валмар Многозвонный. В Валиноре расположены жилища многих валаров: там и чертоги Тулкаса, и охотничий дом Оромэ, и двор Аулэ. За пределами Валимара лежит Кольцо Судьбы — место Совета валаров, а неподалеку расположен зеленый холм Эзеллохар, с которого Йаванна пела «Песнь Веления», пробуждая к жизни Древа Валинора. Поблизости также и сады Ваны, и озера Ирмо и Эстэ. В холмах к северу от Валимара находился Форменос, куда удалился разгневанный Феанор. Южную часть Валинора занимают леса Оромэ, к западу от них раскинулись пастбища Йаванны. На западном побережье континента Аман находятся Палаты Мандоса, а рядом с ними — жилище Ниэнны. Что касается Манвэ и Варды, они обитают в башне Ильмарин на вершине горы Таникветиль и обозревают оттуда всю Арду.

Кроме валаров в Валиноре также обитают майары и ваниары — эльфы, пришедшие в Аман в Первую эпоху и никогда надолго его не покидавшие.



Ф. фон Штассен. Вальхалла. 1914 г.

Комментарий. *«Блаженное королевство», земля вечной юности, отделенная от остального мира непреодолимой (почти непреодолимой) преградой, — один из основных сюжетов европейской мифологической традиции. Сразу вспоминаются и кельтские Острова блаженных где-то на западе, и греческий Элизиум, и скандинавский Асгард, и Волшебная страна из фольклора германских народов. Чтобы попасть в обитель богов, где царит вечное лето, где находится источник молодости и откуда в мир нисходит все благое, смертному нужно выдержать множество испытаний (ср. с историями Воронвэ и Эарендила).*

ВАЛМАР (VALMAR)

Другое название Валимара.
См. ***Валимар***.

ВАНА (VÁNA)

Владычица валаров, одна из Вали, сестра Йаванны и супруга Оромэ.
См. ***Валары, Вали***.

ВАНИАРЫ (VANYAR)

В переводе с квенийского «златовласые». Первый, самый малочисленный из родов эльдаров. Ваниары первыми отправились в Великий Поход и первыми достигли Амана. Поначалу они жили в Тирионе, но затем, привлеченные светом Древ, переселились на гору Таникветиль. Они практически не покидали Валинора. Правит ими Ингвэ, верховный король эльфов. Ваниары — любимцы Манвэ и Варды.

ВАРГИ (WARGS)

Злобные твари в обличье волков, прислужники Саурона, обитавшие в Рованионе, местности к востоку от Мглистых гор. В Алой книге упоминается о встрече с варгами к западу от гор, но то вряд ли были настоящие варги, скорее призраки — морок, насланный Сауроном: ведь с рассветом их трупы исчезли без следа, словно растворились в воздухе.

ВАРДА (VARDA)

В переводе с квенийского «величественная». Айну, могущественнейшая из Вали, одна из Аратаров. Варда – супруга Манвэ, вместе с которым она обитает в чертоге Ильмарин на вершине горы Таникветиль. Главное творение Варды — свет. Она создала звезды, наполнила сиянием Светильники валаров, проложила путь луне и солнцу и возвела в небеса звезду Эарендила. В «Валаквенте» сказано, что Варде «ведомы все уголки Эа. Краса ее столь велика, что не описать ее словами ни эльфам, ни людям, ибо свет Илуватара сияет на ее челе... Из глубин Эа примчалась она на помощь Манвэ, ибо знала Мелькора еще до создания Музыки и отвергла его, а он ненавидел ее и боялся более всех, кого создал Эру».

Поскольку Варда сотворила звезды, эльфы, пробудившиеся под этими звездами, почитают ее превыше прочих валаров и взывают к ней о помощи в трудную минуту.

На синдарине ее называют Элберет — «владычица звезд». Также Варду зовут Тинталлэ — «возжигательница», Гилтониэль — «воспламеняющая звезды», Элентари (что также означает «владычица звезд») и Фануилос — «ослепительно белая».

ВАРЬЯГИ (VARIAGS)

Народ Кханда — земли к юго-востоку от Мордора, союзники вастаков и харадримов, данники Саурона. В 1944 году Третьей эпохи они вместе с Людьми Повозок вторглись в Гондор и были разбиты Эарнилом Вторым; в 3019 году варьяги сражались на стороне Саурона в битве на Пеленнорской равнине. В Четвертую эпоху варьяги уже не осмеливались приближаться к границам Воссоединенного королевства и практически не покидали Кханда.

ВАСА (VÁSA)

В переводе с квенийского «сердце пламени». Эльфийское (нолдоры) имя солнца.
См. ***Анар***.

ВАСТАКИ (EASTERLINGS)

Кочевники, населявшие берега озера Рун и окрестные земли. К вастакам принадлежало племя балхотов, а также Люди Повозок, с 1851 года Третьей эпохи тревожившие своими набегами Гондор и полностью истребленные в 1944 году королем Эарнилом Вторым. В хрониках Первой эпохи утверждается, что вастаки впервые появились на западе Средиземья — в отличие от аданов, пробудившихся на востоке, — и лишь впоследствии мигрировали к озеру Рун. Они еще в начале Первой эпохи примкнули к Морготу и поддерживали все его замыслы, а позднее стали служить Саурону. В битве на Пеленнорской равнине полегла большая часть вастаков; тех же, которые жили за Андуином, к юго-востоку от Гондора, в Четвертую эпоху покорил государь Элессар.
Что касается западных вастаков, история сохранила имена Ульдора Проклятого, сына Ульфанга, и его братьев Ульфаста и Ульварта. Они привели свои дружины на подмогу Маэдросу, старшему сыну Феанора, перед битвой Нирнаэт Арноэдиад, а в самой битве, послушные велениям Моргота, предали Маэдроса и напали на нолдоров с тыла. Это предательство дорого обошлось вождям вастаков — Ульдор пал от руки Маглора, второго сына Феанора, а Ульфаст и Ульварт были убиты своими сородичами, сохранившими верность Маэдросу. Этих вастаков, верных нолдорам до конца, звали Борлад, Борлах и Бортханд, и они были сыновьями Бора.

ВЕЛИКАЯ БИТВА (GREAT BATTLE)

Вторая Битва Стихий, нападение на Моргота, совершенное в конце Первой эпохи воинством валаров. В ходе битвы был уничтожен Ангбанд, а Моргота навсегда изгнали из Арды.
См. ***Битвы за Белериand***.

ВЕЛИКАЯ МУЗЫКА (GREAT MUSIC)

В преданиях эльдаров – музыкальная тема Илуватара, с вплетенными в нее темами айнуров, сотворившая Арду.
*См. **Айнуры, Мелькор**.*

ВЕЛИКАЯ ПУСТЫНЯ (GREAT DESERT)

Пустыня на юго-востоке Средиземья, за Мордором, Кхандом и Харадом.

ВЕЛИКАЯ ТЬМА (GREAT DARKNESS)

В эльфийских легендах время Бессветия, прошедшее от низвержения Мелькором Светильников валаров до появления в небе Солнца и Луны в конце Первой эпохи.

ВЕЛИКАЯ ЧУМА (GREAT PLAGUE)

Моровое поветрие, обрушившееся в 1636 году Третьей эпохи на Средиземье. Оно пришло с юго-востока, поэтому сильнее всего пострадали южные края — Харад и Гондор. В Гондоре умерли король Телемнар и все его дети, а Белое Древо засохло. Эриадор чума затронула меньше; впрочем, княжество Кардолан практически обезлюдело. Не обошла хворь и Шир, в котором Великую Чуму называют Черной Смертью.

ВЕЛИКИЙ ГОБЛИН (GREAT GOBLIN)

Предводитель племени орков с Мглистых гор. В 2941 году Третьей эпохи пал от руки мага Гэндальфа Серого.

ВЕЛИКИЙ ПОХОД (GREAT JOURNEY)

Переселение эльдаров с берегов озера Куйвиэнен в Эльдамар в начале Первой эпохи. Поход растянулся на много лет, ибо эльдары медлили, пораженные красотами Средиземья. Первыми шли ваниары, последними — тэлери. Оромэ перевел ваниаров и нолдоров через Мглистые горы; а из тэлери многие испугались этого перехода и остались в долине Андуина (впоследствии их стали называть нандорами). Из Белерианда эльдары отправились в Аман на плавучем острове Ульмо (этот остров позднее стал известен как Тол-Эрессеа). Тэлери, переправлявшиеся последними, вновь разделились; тех из них, кто остался в Белерианде, со временем назвали синдарами.

ВЕЛИКОЕ ВООРУЖЕНИЕ (GREAT ARMAMENT)

Приготовления, объявленные последним королем Нуменора Ар-Фаразоном Золотым, который собирался высадиться в Валиноре. На эти приготовления ушло девять лет (3310–3319 Второй эпохи).
*Подробнее см. **Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»**.*



ВЕЛИКОЕ ЛИХО ДАРИНА (DURIN'S BANE)

Прозвище, данное гномами Кхазад-Дума морийскому балрогу.
См. ***Балроги***.

ВЕЛИКОЕ ОЗЕРО (GREAT LAKE)

Озеро, возникшее на центральном континенте Арды в Предначальную эпоху. Посреди этого озера находился остров Альмарен, на котором обитали валары. И остров, и озеро (как и многое другое) были уничтожены Мелькором.

ВЕЛИКОЕ ОКО (GREAT EYE)

См. ***Саурон***.

ВЕЛИКОЕ СМЕЩЕНИЕ (CHANGE OF THE WORLD)

В эльфийских легендах природный катаклизм, связанный с уничтожением Нуменора и удалением Амана за круги мироздания. Это произошло в 3319 году Второй эпохи. После Великого Смещения Арда приобрела форму шара, возникли новые моря и континенты.

ВЕНЕЦ ДАРИНА (DURIN'S CROWN)

Согласно легендам гномов, Дарину Первому, который заглянул в Кхелед-Зарам (Зеркальное озеро), открылось видение — семь звезд, знак королевского величия. Сложенная гномами песнь гласит:

Но вот открылось в чаше гор
Прекраснейшее из озер,
И, в темной глади отражен,
Над головой увидел он
Венец небесный – звездный строй...
Перевод А. Немировой

Это семизвездное созвездие Валакирка впоследствии стали называть Венцом Дарина.

ВЕРНЫЕ (FAITHFUL)

Нуменорцы, сохранившие верность валарам, несмотря на страх перед Даром Илуватара и преследования, которым они подвергались начиная с 3100 года Второй эпохи. К Верным принадлежали Элендил и его сыновья Исилдур и Анарион, основавшие после Падения Нуменора дунаданские королевства в Средиземье.
Подробнее см. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

В

ВЕСНА АРДЫ (SPRING OF ARDA)

Время, когда валары обитали на острове Альмарен в сиянии Светильников, когда в Средиземье впервые зазеленели деревья и распустились цветы. В ту же пору Мелькор начал строить Утумно, и его злоба отравила Весну Арды. В «Квента Сильмариллион» сказано: «Зелень заболевала и сохла, реки заросли тростником, а озера забились илом — и возникли болота, смрадные и ядовитые, где множились мухи; леса стали темны и опасны, и страх поселился в них; звери превратились в чудовищ, рогатых и клыкастых, и оросили землю кровью». С разрушением Светильников Весна Арды завершилась.
Известна также Вторая Весна Арды — время появления на небосводе Луны и Солнца и пробуждения людей.

ВЕСТРОН (WESTRON)

Всеобщий язык Средиземья в Третью эпоху.
См. ***Языки и наречия Арды***.

ВЕТЛЯНКА (WITHYWINDLE)

Река в Шире, приток Брендивина. Протекает через Заповедный лес. Дочерью хозяйки этой реки была Золотинка, супруга Тома Бомбадила.
См. ***Бомбадил Том, Заповедный лес, Золотинка***.

ВЕТРОДУЙ (WEATHERTOP)

См. ***Эмон-Сул***.

ВИЛВАРИН (WILWARIN)

В переводе с квенийского «бабочка». Созвездие, сотворенное Вардой в пору пробуждения эльфов на берегах озера Куйвиэнен.
См. ***Арда***.

ВИЛЬЯ (VILYA, WILYA)

В переводе с квенийского «воздушное». Наиболее могущественное из трех эльфийских колец. Принадлежало Гил-Гэладу, который впоследствии передал его Элронду.
См. ***Кольца Власти, Три Кольца***.

ВИНГИЛОТ (VINGILOT)

В переводе с квенийского «пенный цвет». Ладья Эарендила, выстроганная из берез леса Нимбретил. Нос венчала лебединая голова, паруса были серебряными, а весла золотыми. На этой ладье Эарендил пересек море Белегаэр и достиг Амана, а впоследствии, превратившись в звезду, на этой же ладье свершал свой путь по небосводу.
На адунаике Вингилот назывался Ротинзил.

ВИНЬЯМАР (VYNIAMAR)

В переводе с квенийского «новый дом». Имя, данное князем Тургоном его первому пристанищу в Средиземье после бегства из Эльдамара. Виньямаром звался чертог, возведенный на склоне горы Тарас в Неврасте, — «Первая приветная обитель» к востоку от моря. Вскоре Тургон перебрался в Гондолин, и Виньямар был заброшен.

ВИСТА (VISTA)

Небосвод Арды.
См. ***Арда***.

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ (LORD OF THE RINGS)

См. ***Саурон***.

ВОЙНА КОЛЬЦА (WAR OF THE RING)

Война, разразившаяся в конце Третьей эпохи Средиземья (3018—3019). Развязал эту войну Саурон, которому противостояли Свободные народы Средиземья. Итогом войны стало истребление Кольца Всевластья в пламени Ородруина и изгнание Саурона из кругов мироздания. О том, как началась эта война, о ее важнейших сражениях и многих героях повествуется в Алой книге Западных пределов.

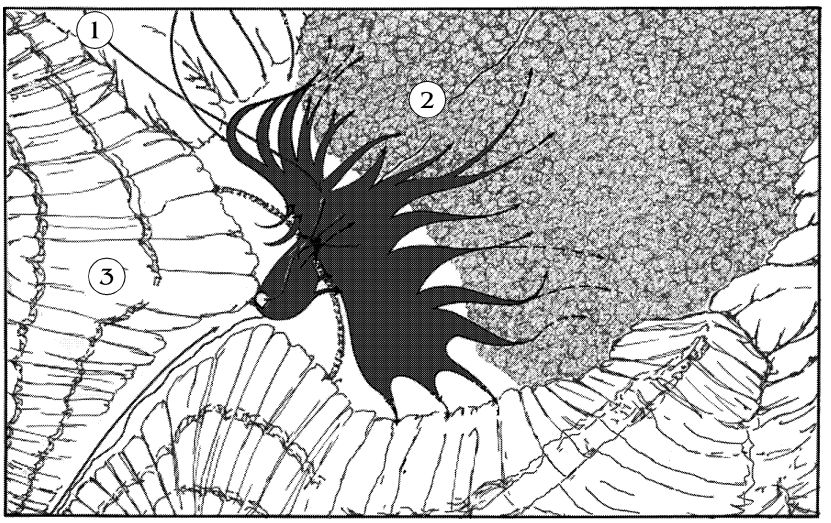
Важнейшие сражения Войны Кольца

БИТВЫ ПРИ АЙСЕНСКИХ БРОДАХ

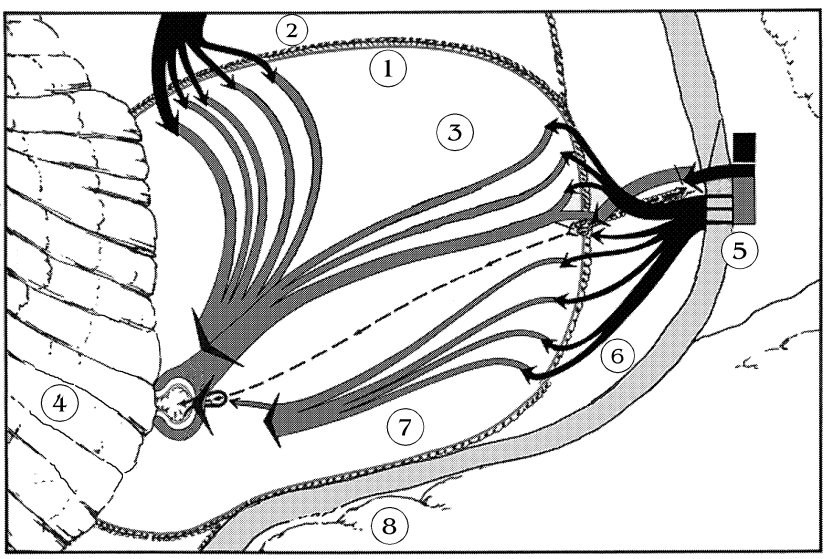
Сражения между рохирримами и отрядами Сарумана. В первой битве у бродов (25 февраля 3019 Третьей эпохи) орки Сарумана наголову разбили войско Рохана и убили князя Тейодреда, сына короля Тейодена, но реку Айсен перейти все же не решились. Во второй битве (2 марта того же года) была рассеяна дружина Эркенбранда, и орки с дунландцами перешли Айсен.

БИТВА ПРИ ХОРНБУРГЕ

Сражение, состоявшееся 3—4 марта 3019 года Третьей эпохи у крепости Хорнбург на рубежах Рохана. Полчища Сарумана Белого осадили рохирримов во главе с королем Тейоденом. 3 марта весь день напролет орки и дунландцы безуспешно штурмовали укрепления Хорнбурга и Хельмовой крепи, а на рассвете 4 марта конница Рохана оттеснила врагов от Хорнбурга. Одновременно на орков с запада, от Айсенских бродов, ударили мечники Эркенбранда, которых привел Гэндальф Серый, а с юга к полю битвы подступили хуорны, и отряды Сарумана оказались в западне. Вскоре дунландцы прекратили сопротивление и сдались, орки же пытались укрыться в лесу хуорнов, где и были истреблены все до единого.



Битва при Хорнбурге:
1 — Гэндальф; 2 — хуорны; 3 — Тейоден



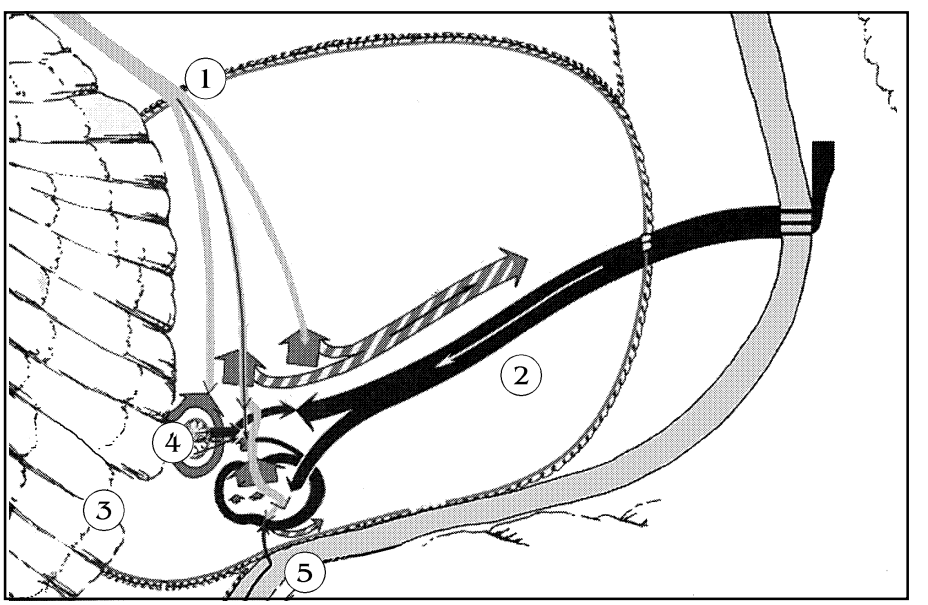
Битва на Пеленнорской равнине (схема 1):
1 — Раммас-Экор; 2 — мордорцы; 3 — Пеленнор; 4 — Минас-Тирит; 5 — Осгилиат; 6 — мордорцы; 7 — смуглинги; 8 — Харлонд

Победа, одержанная при Хорнбурге, тем более замечательна, что войско рохирримов численностью уступало полчищам Сарумана втрое: гарнизон Хельмовой крепи составлял тысячу человек, столько же привели с собой Эркенбранд и Гэндальф, и тысяча конников прискакала с Тейоденом и Эйомером из Эдораса. У Сарумана было не менее десяти тысяч орков, дунландцев и варгов. Соотношение сил позволяет сделать следующий вывод: когда бы не весьма своевременное появление хуорнов, рохирримы не устояли бы перед натиском и были бы разбиты.

БИТВА НА ПЕЛЕННОРСКОЙ РАВНИНЕ

Величайшее сражение не только Войны Кольца, но и всей Третьей эпохи Средиземья. Эта битва состоялась 15 марта 3019 года Третьей эпохи; в ней сошлись полчища Саурона под предводительством главаря назгулов и войско Гондора, усиленное отрядами из южных земель, Осгилиата и Итилиэна, а также конниками Рохана. Соотношение сил было не в пользу Гондора: крепость Минас-Тирит смогла выставить около одиннадцати тысяч человек (вместе с подкреплениями), армия же Мордора насчитывала приблизительно сорок пять тысяч воинов (считая и мумаков).

Битве предшествовала двухдневная осада. В ночь на 15 марта осаждающим удалось разбить Врата Минас-Тирит — это сделал главарь назгулов; как ска-

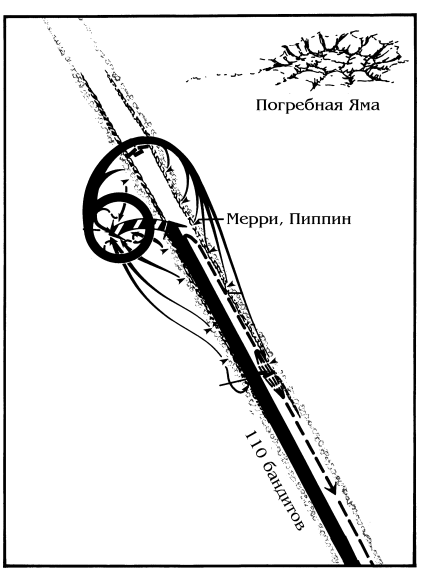


Битва на Пеленнорской равнине (схема 2):
1 — рохирримы; 2 — мордорцы; 3 — харадримы; 4 — гондорцы; 5 — Арагорн

зано в Алой книге, «...он привстал в стременах и громогласно выкрикнул заклятье на неведомом языке... Точно какая-то колдовская сила разломила Врата Гондора надвое — блеснула жгучая молния, и чугунные осколки усеяли плиты». Впрочем, ворваться в город мордорцы не успели — именно в этот миг на поле брани появились конники Рохана во главе с королем Тейоденом. В яростной схватке Тейоден пал, но погиб и главарь назгулов, сраженный рохирримской княжной Эйовин и хоббитом Мериадоком Брендибаком; конники, которых с гибелью короля возглавил сенешаль Эйомер, оттеснили от стен крепости орков и обрушились на харадримов. Однако вскоре атака захлебнулась, поскольку харадримы погнали вперед мумаков, которых не брали ни мечи, ни стрелы. Ближе к полудню харадримы взяли конницу Рохана в кольцо в миле к северу от Харлонда, а орки тем временем вновь подступили к стенам Минас-Тирит. Решающий перелом в ход сражения внесло нежданное появление Арагорна (будущего государя Элессара): он со своим войском высадился в Харлонде и ударил во фланг вражеским полчищам. Очутившись «между молотом и наковальней», мордорцы обратились в бегство; к закату на Пеленнорской равнине остались только мертвые орки, харадримы и прочие данники Саурона.

БИТВА ПРИ МОРАННОНЕ

Последнее крупное сражение Войны Кольца, состоявшееся 25 марта 3019 года Третьей эпохи у крепости Мораннон, преграждавшей проход в пределы Мордора. Несмотря на жестокое поражение на Пеленнорской равнине, армия Мордора все еще намного превосходила численностью войско Гондора: у Арагорна, возглавлявшего гондорскую рать, были под началом шесть тысяч пехотинцев и тысяча всадников; армия же Саурона насчитывала «в десятки раз больше». Перевес в силах был столь велик, что гондорцы наверняка не устояли бы перед натиском; но уже в самом начале битвы под ногами у противников содрогнулась земля — это Кольцо Всевластья кануло в пламя Ородруина. Гибель Кольца рассеяла полчища Мордора: «...одни убивали себя, другие прятались по ямам или с воем убегали». Удержали строй только харадримы и люди с берегов озера Рун; впрочем, и они вскоре тоже бежали или сдались.



Битва в Приречье

БИТВА В ПРИРЕЧЬЕ

Битва, которой завершилась Война Кольца. В этой битве, состоявшейся 3

ноября 3019 года Третьей эпохи в Приречье (Шир), хоббиты под предводительством Мериадока Брендибака и Перегрина Тука одолели бандитов, захвативших власть в Шире. В схватке погибло девятнадцать хоббитов и семьдесят бандитов.

ВОЙНА САМОЦВЕТОВ (WAR OF GREAT JEWELS)

Самая продолжительная и кровопролитная из войн Средиземья, продолжавшаяся на протяжении нескольких столетий Первой эпохи. Само это название употребляется достаточно редко, чаще Войну Самоцветов называют войнами за Белериand.

См. ***Битвы за Белериand***, ***Жребии нолдоров***, ***Мелькор***, ***Сильмарилы, Феанор***.

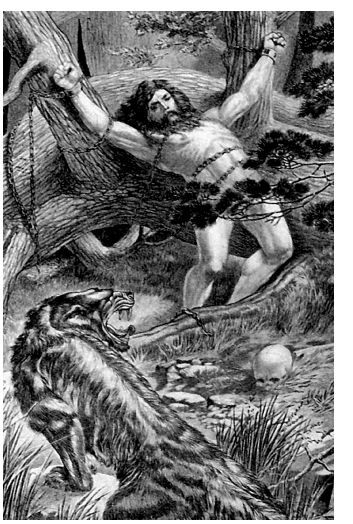
ВОЙНА СТИХИЙ (WAR OF THE POWERS)

Война Предначальной эпохи между Мелькором и остальными валарами, желавшими защитить только что пробудившихся на берегах Куйвиэнена эльфов от происков Мелькора. Эльфийские легенды гласят, что война растянулась на многие годы, но валары все же одолели полчища Мелькора и разрушили его твердыню Утумно, а самого Мелькора победил в единоборстве Тулкас. Побежденного Мелькора связали цепью Ангайнор и отвели в Аман, а в Средиземье на долгие столетия установился мир.

Разрушение Утумно значительно изменило первоначальный облик Средиземья: сильнее всего изменилась береговая линия на севере — там возникли многочисленные заливы, самым обширным и глубоким из которых был залив Балар.

ВОЛКОЛАКИ (WEREWOLVES)

Чудовища, порожденные Морготом в Начале Времен. Это свирепые и жестокие демоны в волчьем обличье; самые известные из волколаков — Драуглуин и Кархарот. Волколаки понимали наречие эльдаров, а сами говорили на Черном наречии. В годы войн за Белериand волколаки под водительством Саурона захватили остров Тол-Сирион, который с тех пор стал называться Тол-ин-Гаурхот — «остров волколаков». Освободил этот остров волкодав Хуан, в битве одолевший сперва Драуглуина, а затем и самого Саурона, перекинувшегося волколаком. Драуглуин погиб, а Саурон бежал, приняв облик гигантской летучей мыши; после его бегства в крепости Тол-Сириона поселились Берен и Лютиэн Тинувиэль.



П. Уилсон. Сигмунд и волк. Ок. 1900 г.

Возможно, потомками белериандских волколаков были варги, обитавшие на востоке Средиземья.

ВОРОНДИЛ ОХОТНИК (VORONDIL THE HUNTER)

Наместник при короле Гондора Эарниле Втором (1998–2029 Третьей эпохи), основатель «линии наместников» на гондорском престоле. В честь Воронди́ла каждый из наследников престола в знак своего положения носил при себе огромный охотничий рог.

ВОРОНВЭ (VORONWË)

В переводе с квенийского «непреклонный». Нолдор из народа Финголфина, один из тех, кого Тургон после битвы Нирнаэт Арноэдиад отправил за Море – молить валаров о прощении. Из семи отплывших челнов возвратился (много лет спустя) только челн Воронвэ. В эльфийских преданиях утверждается, что Воронвэ покровительствовал валар Ульмо, который впоследствии позаботился о том, чтобы Воронвэ встретился с аданом Туором и привел последнего в Гондолин к Тургону.

ВРАТА КОРОЛЕЙ (GATE OF KINGS)

См. ***Аргонат***.

ВРАТА РОХАНА (GAP OF ROHAN)

Местность в Рохане, расположенная между Белыми и Мглистыми горами.
См. ***Белые горы***, ***Мглистые горы***, ***Рохан***.

ВРАТА СИРИОНА (GATES OF SIRION)

Огромные пещеры в южных склонах хребта Андрам. Сквозь них протекала река Сирион.
См. ***Белериа́нд***.

Г

ГАБИЛГХАТОЛ (GABILGHATHOL)

В переводе с кхуздула «великая крепость».
См. ***Белегост***.

ГАЛАДРИМЫ (GALADHRIM)

В переводе с синдарина «народ деревьев». Эльфы Лориэна, прозванные так за свое обыкновение жить на деревьях. Главным поселением галадримов был Карас-Галадон в Лотлориэне.
См. ***Галадриэль, Келеборн Мудрый, Лориэн, Мэллорны***.

ГАЛАДРИЭЛЬ (GALADRIEL)

В переводе с синдарина «увенчанная светом дева» (от квенийского «Алтариэль»). Эльфийская княгиня из нолдоров, дочь Финарфина. Во время мятежа Феанора примкнула к тем, кто решил уйти в Средиземье. Как сказано в «Квента Сильмариллион», «...Галадриэль, воинственная и статная, единственная женщина среди спорящих князей, желала идти в поход. Она не давала клятвы, но слова Феанора о Средиземье пылали в ее сердце. Не терпелось ей увидеть безграничные просторы и править в них — в собственном владении и по собственной воле». Поначалу Галадриэль обосновалась на Тол-Сирионе, потом перебралась в Дориат, где встретила своего будущего супруга Келеборна и многому научилась у Мелиан. Когда Дориат пал, Галадриэль, как утверждают легенды, укрылась на северо-западном побережье Белерианда, но достоверно это не известно. Однако известно, что она единственная из предводителей мятежников уцелела в войнах Белерианда и что в конце Первой эпохи, когда валары даровали свое прощение большинству нолдоров, Галадриэль оказалась в числе тех, кому не позволено было возвратиться в Валинор.

Во Вторую эпоху Галадриэль ушла на восток и основала за Мглистыми горами, в лесу Лаурелиндоренан, собственное княжество — Лотлориэн, или Лориэн. Она укрыла этот лес подобием той завесы, какой Мелиан некогда укрывала Дориат, и прислужники Саурона уже не могли туда проникнуть — столь велико было могущество Галадриэль, тем паче что от Гвайт-и-Мирдайн

она получила в дар одно из трех эльфийских Колец Власти — а именно Нэнью.
В годы Войны Кольца Галадриэль пришлось пройти через тяжкое испытание: Хранитель Фродо Торбинс предложил ей принять Единое Кольцо. Она отвергла это искушение, и потому после гибели Саурона и создания Воссоединенного королевства валары наконец позволили ей возвратиться в Валинор. В 3021 году Третьей эпохи Галадриэль рассталась с Келеборном и навсегда покинула Средиземье.
В супружестве Галадриэль родила дочь Келебриан, которая в 100 году Третьей эпохи вышла замуж за Элронда. Келебриан покинула Средиземье гораздо раньше матери — в 2060 году.
Киновоплощение: Кейт Бланшетт (Kate Blanchett).

ГАЛАТИЛИОН (GALATHILION)

В переводе с синдарина «дерево лунной белизны». Белое Древо эльдаров, созданное Йаванной по образу Тельпериона и посаженное в Тирионе, перед башней Ингвэ. В отличие от своего прообраза, Галатилион не светился. Одним из его побегов был Келеборн.
Келебримбор из Эрегиона выковал изображение Галатилиона на западных вратах Морийских копей.

ГАЛВОРН (GALVORN)

В переводе с синдарина «иссиня-черный». Металл, созданный Эолом Темным Эльфом. По легенде, галворн отличался необычайной прочностью, а потому из него получались замечательные доспехи. К несчастью, с гибелью Эола тайна изготовления галворна была утеряна навсегда.

ГАЛЕНАС (GALENAS)

Распространенное в Гондоре название растения, получившего у хоббитов наименование «трубочного зелья». В Гондоре это растение ценилось исключительно за свой изысканный аромат.

ГАЛЬДОР ВЫСОКИЙ (GALDOR THE TALL)

Адан Третьего рода, старший сын Хадора Лориндола, правитель Дор-Ломина после смерти отца, супруг Харет из Второго рода, отец Хурина и Хуора.

ГАЭРИС (GAERIS)

В переводе с синдарина «морской».
См. ***Оссэ****.*

ГВАИХИР (GWAIHIR)

Правитель орлов Мглистых гор, потомок Торондира, друг Гэндальфа Серого, некогда исцелившего орла от раны. Именно Гваихир унес Гэндальфа с вершины Ортханка.
См. ***Гэндальф Серый***.

ГВАЙТ-И-МИРДАЙН (GWAITH-I-MIRDAIN)

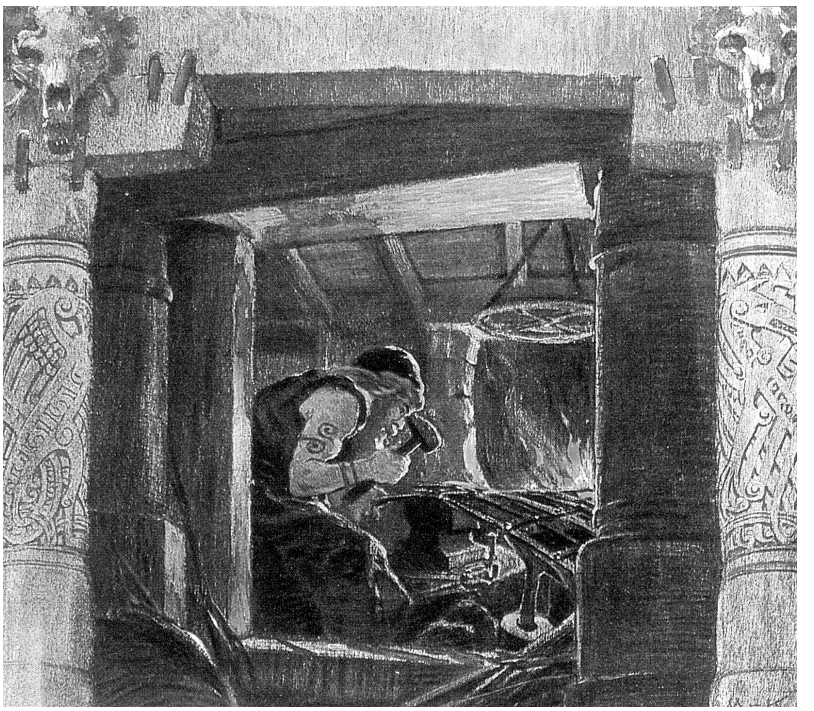
В переводе с синдарина «племя камнеделов». Так в эльфийских легендах зовутся искусные мастера Эрегиона, заселенного около 750 года Второй эпохи нолдорами во главе с Келебримбором, внуком Феанора. Эти нолдоры многому научились у гномов, обитавших неподалеку в подземных чертогах Мории, познали секреты кузнечного ремесла и сделались со временем величайшими мастерами среди эльфов, только самого Феанора они вряд ли превзошли. Однако им хотелось стать еще искуснее, и это желание привело их к гибели. Около 1200 года Второй эпохи в Эрегионе появился Саурон; он звался тогда Аннатар — «даритель» — и, предлагая дружбу и совет, лелеял втайне черные замыслы. Со временем он обольстил подданных Келебримбора и убедил их выковать Кольца Власти. Это произошло около 1500 года Второй эпохи. Как сказано в «Акаллабет», «...в те дни кузнецы Ост-ин-Эдхила превзошли все свои прежние творения; они... создали Кольца Власти. Но Саурон направлял их труды и знал все, что было ими создано, ибо желал он опутать эльфов и подчинить их себе». На то, чтобы выковать Кольца, ушло без малого сто лет, а затем Саурон выковал Единое Кольцо, и его тайный замысел стал явным. Келебримбор успел спрятать эльфийские кольца, и тогда Саурон начал войну. В 1697 году Эрегион был захвачен полчищами Саурона, а Келебримбор и большинство Гвайт-и-Мирдайн погибли. Уцелевших принял у себя в Ривенделле Элронд. Кстати сказать, именно эти уцелевшие кузнецы в 3018 году Третьей эпохи, вполне возможно, заново сковали Арагорну Второму его сломанный меч.



Молот Тора. Серебро. X в.

ГВАТЛО (GWATHLO)

В переводе с синдарина «тенистый». Река в Эриадоре, образованная слиянием рек Митейтель и Бруинен. На вестроне Гватло называли Сероструй.



М. Кох. Вейланд-кузнец. 1904 г.

ГВЕДХРИН (GWEDHRIN)

На кхуздуле название квенийского языка.
См. ***Языки и наречия Арды.***

ГЕЛИОН (GELION)

Главная река Белерианда, вдвое превосходившая протяженностью Сирион. Свое начало эта река брала в озере Хелеворн. Гелион считался западным рубежом Оссирианда. У него насчитывалось шесть главных притоков: Аскар, Талос, Леголин, Брильтор, Дуилвен и Адурант.
См. ***Белериand.***

ГЕРБЫ И ЭМБЛЕМЫ (INSIGNIAE)

В хрониках Арды упоминается немало родовых гербов и геральдических символов. Перечислим те, которые не только присутствуют в легендах, но и подтверждаются документальными источниками.

Эмблемы княжеств и владений

Гондор — Белое Древо и семь звезд на черном поле.
Дол-Амрот — белый челн-лебедь на голубом поле; лебедь и белый челн.
Минас-Моргул — череп на фоне луны (луна — древний символ Минас-Итил).
Рохан — белый конь на зеленом поле.
Северное королевство — Звезда Элендила.
Эрегион — ветка падуба.

Родовые гербы

Берен – сильмарил, откушенная рука и три горных вершины (Тангородрим).
Исилдур — восходящая луна.
Лютиэн Тинувиэль – цветы нифредила.
Моргот — черный щит без каких-либо украшений.
Наместники Гондора — белое поле без каких-либо знаков.
Саруман — белая длань на черном поле, иногда с добавлением руны «с».
Саурон — алый зрак или око без ресниц.
Туор – белое лебединое крыло на голубом поле.
Тургон – солнце, луна и сердце (сердце Финвэ).
Феанор — восьмиконечная серебряная звезда.
Финарфин – две змеи, одна из которых поддерживает, а другая пожирает венец из золотых листьев.
Финвэ – крылатое солнце.
Эйорл – белый конь на зеленом поле.
Элендил — Белое Древо, увенчанное серебряным венцом и окруженное семью звездами (в Гондоре); семь звезд (в Арноре).

Эмблемы народов и племен

Ваниары — белые стяги.
Народ Дарина — молот и наковальня, увенчанные короной; зубцы короны отделаны семью восьмиконечными звездами.
Следопыты Севера — многоконечная серебряная звезда.
Харадримы – черный змей на красном поле.
Эльдары — полумесяц на фоне Галатилиона – Белого Древа нолдоров.

ГИЛ-ГЭЛАД (GIL-GALAD)

В переводе с синдарина «светлая звезда». Нолдор, сын Фингона, последний король нолдоров Средиземья, настоящее имя которого было Эрейнион. После смерти Финголфина в битве Дагор Браголлах Гил-Гэлад укрылся в Фаласе, а когда пали и гавани, он бежал на остров Балар; с гибелью Тургона его провозгласили верховным королем нолдоров, ибо он оставался последним прямым потомком Финголфина по мужской линии. Во Вторую эпоху Гил-Гэлад, как

сообщают хроники, стал князем Линдона и долго сражался с Сауроном. Когда Саурон напал на Гондор, Гил-Гэлад заключил с Элендилом Последний Союз эльфов и людей. В 3434 году Второй эпохи войска Последнего Союза одержали победу в битве на равнине Дагорлад и осадили Барад-дур. Семь лет спустя Саурон был повержен, но в решающей схватке с ним погибли и Элендил, и Гил-Гэлад.

Алая книга гласит, что Гил-Гэлад был первым хранителем Вильи, одного из трех эльфийских колец, впоследствии перешедшего к Элронду. В битвах он, как правило, сражался своим знаменитым копьем Аэглос (в переводе с синдарина «ледяное острие»).

Киновоплощение: Марк Фергюсон (Mark Ferguson).

ГИЛТОНИЭЛЬ (GILTHONIEL)

В переводе с синдарина «зажигающая».

См. ***Варда***.

ГИЛ-ЭСТЕЛ (GIL-ESTEL)

В переводе с синдарина «звезда надежды».

См. ***Эарендил***.

ГИМИЛЬХАД (GIMILKHÂD)

Младший из двух сыновей нуменорского короля Ар-Гимильзора, любимец отца. Возглавил оппозицию своему старшему брату Тар-Палантиру. Гимильхад прожил всего 198 лет – крайне малый срок для представителя королевского рода дунаданов.

Подробнее см. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

ГИМЛИ (GIMLI)

Гном из рода Дарина, сын Глоина, участника похода к Одинокой горе. Родился в 2879 году Третьей эпохи. После того как гномы вновь поселились в Эреборе, Глоин вызвал сына к себе из пещер в Голубых горах, где Гимли провел детство. В 3018 году они с отцом отправились в Имладрис, и на Совете у Элронда Гимли был выбран одним из девяти Хранителей. Он стал первым гномом, вступившим в Лориэн с начала Первой эпохи, сдружился по пути с эльфом Леголасом, отважно бился с орками в пещерах Агларонда, прошел за Арагорном по Стезе Мертвецов и участвовал в сражении на Пеленнорской равнине. Своими подвигами, честностью и благородством он добился того, что его стали называть Другом эльфов, а это говорит о многом: эльфы весьма разборчивы в друзьях. После Войны Кольца Гимли возвратился в Агларонд, и не один, а с эреборскими гномами, пожелавшими пойти за ним, и сделался правителем Блистающих пещер. В 120 году Четвертой эпохи, после кончины государя Элессара, Гимли вместе с Леголасом уплыл на Запад (событие по-

истине невероятное — ни до, ни после Гимли подобного желания не возникало ни у кого из гномов).
Гимли также называли Хранителем Локона — из-за того, что он постоянно носил при себе прядь волос Галадриэль, подаренную ему владычицей Лориэна в знак «дружбы между Лесом и Горами до конца дней».
Киновоплощение: Джон Рис-Дэвис (John Rhys-Davies).

ГИРИОН (GIRION)

Человек, последний правитель Дола — города у подножия Одинокой горы. Погиб в 2770 году Третьей эпохи, когда Дол был разрушен драконом Смогом.
Подробнее см. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

ГЛАДДЕН (GLADDEN)

Река в Средиземье, приток Андуина, берет начало в Мглистых горах. Во 2 году Третьей эпохи у слияния Гладдена и Андуина произошла битва между людьми и орками — битва, в которой погиб Исилдур.
На берегах Гладдена издревле обитали хоббиты-струки, один из которых, Деагол, в 2463 году Третьей эпохи нашел на дне реки Великое Кольцо, соскользнувшее в воду с пальца Исилдура.
См. ***Голлум, Деагол, Исилдур***.

ГЛАМДРИНГ (GLAMDRING)

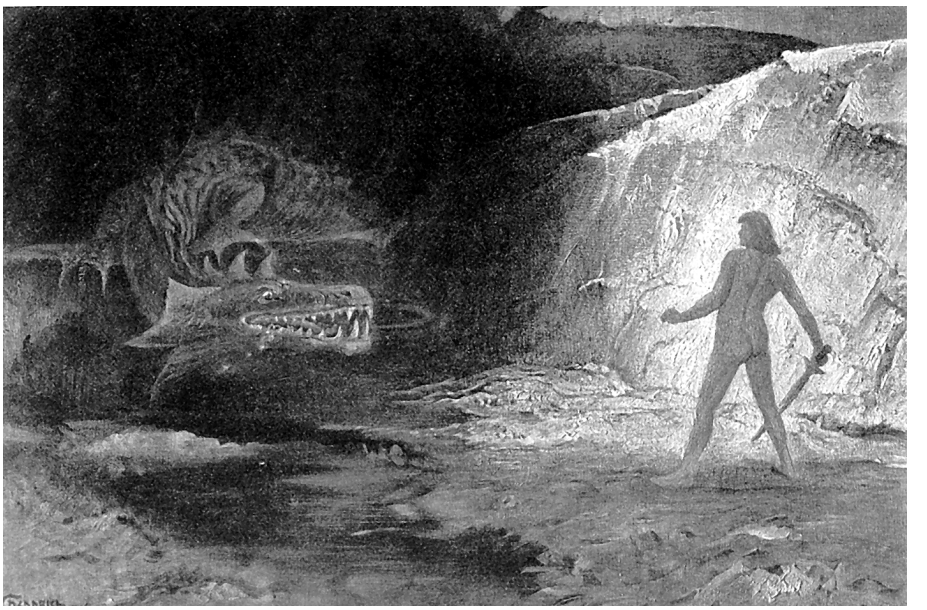
В переводе с синдарина «сокрушитель врагов». Меч Тургона, впоследствии принадлежавший магу Гэндальфу Серому.
См. ***Оружие и доспехи***.

ГЛАМХОТЫ (GLAMHOTH)

В переводе с синдарина «шумная орда».
См. ***Орки***.

ГЛАУРУНГ (GLAURUNG)

Дракон, первый и величайший из Урулоки — огненных змеев, выведенных и выпестованных Морготом в Ангбанде. В 260 году Первой эпохи он впервые выполз из врат Ангбанда и своим дыханием выжег часть равнины Ард-Гален. Но в ту пору он был еще юн, и потому лучники эльфов засыпали его стрелами и вынудили убраться восвояси. По легенде, Моргот разгневался на Глаурунга за несвоевременное появление, однако эльфы не вняли предостережению (или не сумели внять, не смогли придумать мер противодействия), а потому в четвертой и пятой битвах за Белериланд Глаурунг нанес противникам ужасающий урон. Дракона остановили только гномы из Белегоста: их доспехи пламя не брало, и они ранили Глаурунга и вынудили его отступить. В 496 году Первой эпохи Глаурунг вторгся в Нарготронд, истребил всех обитателей княжества и завладел сокровищами, на которых и залег. Еще он сыграл роковую роль в судьбе Турина Турамбара, сведя того с его же собственной сестрой,



Х. Хенрих. Сигурд и Фафнир. 1906 г.

но тем самым приблизил свою смерть: Турин отомстил дракону, вспоров ему брюхо Черным клинком, который называли Гуртанг — «смертоносная сталь». Это произошло в 501 году Первой эпохи.

Как уже было сказано, Глаурунг — предок всех драконов Средиземья, и бескрылых, и крылатых. Среди его потомков наиболее известны Анкалагон Черный, сраженный Эарендилом в Великой Битве, и Смог, упокоенный навек стрелой Барда Лучника.

ГЛИНГАЛ (GLINGAL)

В переводе с синдарина «ослепительный свет». Искусственное дерево с золотыми листьями, подобие Лаурелин. Стояло в чертогах Тургона в Гондолине.

ГЛИРХУИН (GLIRHUIN)

Адан Второго рода, сложивший, по легенде, песнь о трагической судьбе Турина Турамбара.

ГЛОИН (GLÓIN)

Гном из рода Дарина, отец Гимли, участник похода к Одинокой горе в 2941 году Третьей эпохи. В 3018 году вместе с сыном участвовал в Совете Элронда. *См.* ***Гимли, Совет Элронда, Торин Дубовый Щит, Торбинс Бильбо***.



ГЛОРФИНДЕЛ (GLORFINDEL)

В переводе с синдарина «златовласый». Эльф из нолдоров, сражался с приспешниками Моргота бок о бок с Тургоном, спас от гибели Туора и Эарендила. По преданию, погиб в схватке с балрогом; в «Квента Сильмариллион» говорится: «Много песен пропето о поединке Глорфиндела с балрогом на вершине скалы: оба они рухнули в бездну и разбились насмерть... [Орел] Торондор поднял из бездны тело Глорфиндела, и родичи погребли его близ тропы, под курганом из камней; там выросла зеленая трава, и золотые цветы цвели на кургане среди нагих скал, пока не изменился мир».

Мандос – по ему одному ведомой причине – вернул Глорфиндела в пределы мира. «Воскресший» Глорфиндел жил в Имладрисе и прославился своей доблестью. В 1975 году Третьей эпохи войско эльфов под началом Глорфиндела сокрушило отряды Ангмара в битве при Форносте. Впоследствии, как рассказывается в Алой книге Западных пределов, Глорфиндел остановил с помощью эльфийской магии Черных Всадников, преследовавших хоббита Фродо Торбинса.

См. ***Ангмар***, ***Арнор***, ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

ГЛУХОМАНЬЕ (WILDERLAND)

Хроники Арды называют Глухоманьем как Рованион — местность между Мглистыми горами и рекой Бегущей, — так и край к востоку от Бруиненского брода и к северу от Лориэна.

ГНОМЫ (DWARVES)

Один из Свободных народов Средиземья, созданный валаром Аулэ, которому столь не терпелось узреть приход Детей Илуватара, что он решил ускорить события. Илуватар покарал Аулэ за нетерпение: Семеро праотцев гномов по его воле должны были снова уснуть и спать до того мига, пока не появятся на свет эльфы. Аулэ покорился и уложил праотцев спать в пещерах Средиземья, каждого в отдельной пещере. Потому гномы пробудились ото сна в разных местах; так, Дарин, к примеру, пробудился в Гундабаде.

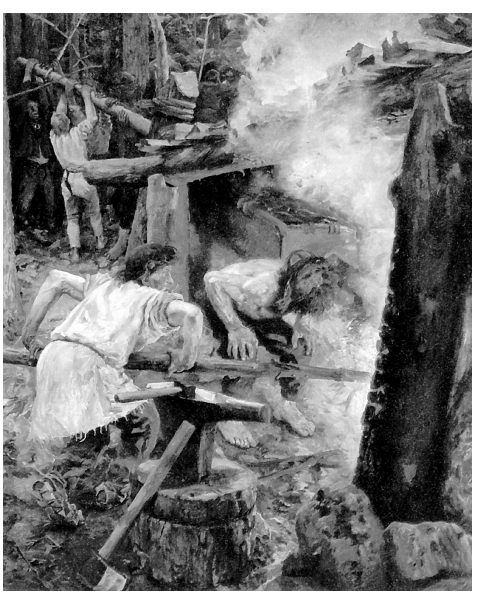
От Семи праотцев пошли семь колен, из которых в хрониках Арды почему-то упоминается лишь одно — род Дарина.

Аулэ создавал существ, способных противостоять козням Моргота, поэтому гномы невысоки ростом (от 4,5 до 5 футов, то есть от метра сорока сантиметров до полутора метров), коренасты и широкоплечи; они выносливее всех других живых существ, и пламя их не берет. Есть такая приговорка: «Не слишком хороши для неба, не слишком плохи для преисподней»; так и кажется, что ее сложили, памятуя о гномах. Они честны, но и скрытны, справедливы, но не очень-то великодушны. Морготу, а затем и Саурону никогда не удавалось покорить их, однако они и сами наделали немало зла: именно гномы убили эльфийского князя Тингола и похитили ожерелье Наугламир, и именно гном предал Турина Турамбара.

Вражда гномов с эльфами объясняется, вполне возможно, чрезмерной алчностью первых и высокомерием вторых. С годами взаимные обиды накапливались, к старым добавлялись новые, и в конце концов это привело к неприкрытой вражде. Однако из легенд известно, что поначалу гномы прекрасно ладили с нолдорами: их объединяли почитание Аулэ и любовь к мастерству. Ведь гномы — искусные кузнецы, отменные рудокопы, знатные каменотесы и сведущи во многих других ремеслах. Можно предположить, что вражда двух народов проистекает из культурных различий между ними: эльфы любят деревья, открытое небо и охоту при свете звезд, для гномов же деревья — всего лишь горючий материал, а небу и звездам они предпочитают своды подземных чертогов.

Впрочем, по-настоящему гномы враждуют вовсе не с эльфами, а с драконами. Драконы — их исконные враги; эти огнедышащие твари испокон веку зарятся на сокровища гномов, и то один, то другой из них выбирается из своего логова и отправляется завоевывать гномье поселение. Чаще всего дракон выходит победителем, а уцелевшие — и обнищавшие — гномы уходят куда глаза глядят. Изгнание мнится вечным; оно и будет таковым, если не найдется герой, способный убить дракона. Таким героем обычно оказывается кто-то из людей, и вот где корни недружелюбия гномов по отношению к людям. Ведь люди, как правило, убивая драконов, присваивают себе драконьи сокровища, а гномы продолжают считать эти драгоценности своими и не останавливаются ни перед чем, чтобы вернуть собственность. В легендах говорится о том, что многие княжества людей возникли благодаря отвоеванным у драконов сокровищам гномов; разумеется, гномы, у которых память долгая, просто не могли не затаить обиду. Но всякие обиды забывались, когда нападали орки или иные прислужники Тьмы, и тогда гномы бились бок о бок с эльфами и людьми.

Живут гномы около 250 лет, женятся приблизительно в столетнем возрасте. С годами гномов становится все меньше, ибо, с одной стороны, их нещадно истреблял Саурон, убедившийся в том, что они неподкупны; а с другой — среди них почти нет женщин, так что последующее поколение всегда малочисленнее предыдущего. Все гномы носят бороды, ходят в тяжелых башмаках и



А. Галлен-Каллель. Кузнецы-цверги
Ок. 1850 г.



Цверги. Иллюстрация к трудам Парацельса. XVII в.

в плащах с капюшонами поверх кожаных жилетов или кольчуг. Сами себя они называют кхазад — как нарек их Аулэ; эльфы же зовут гномов наугримами, ноготримами, ноэгит, гоннхирримами и хадходами.
Посмертная участь гномов неведома. Эльфы, как следует из хроник Арды, полагают, что для гномов не существует иного мира за пределами этого; сами гномы считают, что Аулэ после смерти отводит их в Палаты Мандоса, где они дожидаются Детей Илуватара.

Поселения гномов в Первую эпоху

БЕЛЕГОСТ

В переводе с синдарина «могучая крепость». Поселение гномов в восточных отрогах Эред-Луин, неподалеку от горы Долмед. Гномы Белегоста дружили с белериандскими нолдорами, в особенности с Тинголом, князем Дориата. Именно они в пятой битве за Белериад остановили дракона Глаурунга, перед которым не могли устоять ни эльфы, ни люди. Гномы Белегоста первыми стали ковать кольчуги, а еще они вырыли и отстроили Менегрот. В Великой Битве в конце Первой эпохи Белегост был разрушен; большая часть гномов бежала в Кхазад-Дум.
На кхуздуле Белегост назывался Габилгхатол.

НОГРОД

В переводе с синдарина «обитель гномов». Поселение гномов в горах Эред-Луин, к югу от горы Долмед. Гномы Ногрода славились по всему Белериан-ду своим мастерством — это они выковали ожерелье Наугламир и немало отменных клинков и копий, но к эльфам они относились менее дружелюбно, чем их сородичи из Белегоста. Тингол, князь Дориата, попросил их вставить в ожерелье сильмарил, и гномы выполнили работу, но столь сильно возжелали камень, что убили Тингола и похитили ожерелье. Далеко им уйти не удалось, их догнали и перебили, но в отместку войско гномов Ногрода разорило Менегрот. А на обратном пути этой войско угодило в засаду, устроенную Береном Однору-ким, который собрал под свои знамена эльфов и энтов. Как и Белегост, Ногрод был уничтожен в Великой Битве.
На кхуздуле Ногрод назывался Тумунзахар.

Комментарий. *Гномы — в современном европейском фольклоре крохотные существа, «позаимствовавшие» свои привычки и повадки у цвергов и карликов. Традиция гномов не знает; первое упоминание о них встречается у Парацельса. Гномы относятся к элементалам, то бишь к стихийным духам, которые делятся на четыре группы: гномов, сильфов, ундин и саламандр, то есть духов земли, воздуха, воды и огня соответственно. Парацельс считал, что гномы способны передвигаться в земле столь же легко, как по воде, и что главная их обязанность — стеречь подземные клады.*
Мэнли П. Холл замечал: «Точно так же, как много типов людей возникло через объективные физические элементы Природы, много типов гномов возникло через субъективное эфирное тело Природы. Эти земные духи работают в элементах на колебательном уровне столь близко к материальной земле, что они имеют колоссальную власть над скалами и растениями и даже над минеральными элементами в животном и человеческом царствах».
Толкиеновские гномы – это классические карлики, иначе цверги, известные в североевропейской мифологической традиции. Что касается карликов, это крохотные седобородые существа. Карлики отличаются могучим телосложением и недюжинной физической силой; зрелости они достигают трех лет от роду, а к семи годам у них отрастают седые бороды. Они добывают самоцветы и руду, куют оружие, доспехи и украшения, зачастую наделяя свои изделия магическими свойствами. Солнечного света карлики не выносят, ведь тот превращает их в камни; а потому они выходят на поверхность только с наступлением ночи. Кое-кто утверждает, правда, что карликов можно встретить и днем, дескать, они просто превращаются в жаб.
От скандинавских цвергов гномы Толкиена «позаимствовали» не только «северное мужество», но и имена. Так, имена всех участников похода к Одинокой горе (не считая хоббита Бильбо) взяты из «Старшей Эдды», а именно «Из прорицания вельвы». Оттуда же «родом» и Дарин, и многие другие гномы «Властелина Колец». Этот знаменитый отрывок гласит:

Сошлись на судбище,
по лавам сели,
совет держали
все вышние боги:
кому-то должно
карликов сделать
из крови Бримира,
из кости Блаина;

был Мотсогнир сделан
и назван первым
в народе цвергов,
вторым был Дурин,
по слову Дурина
и прочих цвергов
человекоподобных
вылепили из глины:

Нии да Ниди,
Нордри да Судри,
Аустри да Вестри,
Альтиов, Двалин,
Бивер, Бавер,
Бембур, Нори,
Ан да Анар,
Аи, Мьедвитнир,

Вейг и Гандальв,
Виндальв и Траин,
Текк и Торин,
Трор, Вит и Лит,
Нар и Нирад
(ныне всех цвергов),
Регин и Радсвинн
(разом поименую),

Фили, Кили,
Фундин, Нали,
Хефти, Вили,
Ханар, Свиор,
Фрар и Хорнбори,
Фрег и Лони,
Аурванг, Яри,
Эйкинскьяльди;

а вот родословная
Ловара предков —
потомков Двалина
поименую,
чей род явился
из камня земного,
пришел из трясины
на песчаную землю:

Драупнир, во-первых,
Дольгтрасир тоже,
Хар и Храугспори,
Хлеванг, Глои,
Дори, Ори,
Дув и Андвари,
Скивир, Вивир,
Скафинн, Аи,

Альв, Ингви,
Эйкинскьяльди,
Фьялар и Фрости,
Фин и Гиннар —
Вот родословная
Ловара предков,
Пускай человеки
до века хранят...

Перевод В. Тихомирова

ГОБЛИНЫ (GOBLINS)

В Алой книге так иногда называют орков.

ГОЛЛУМ (GOLLUM)

По всей видимости, хоббит из племени струков. Родился в поселении близ Гладдена около 2430 года Третьей эпохи — точную дату рождения установить невозможно из-за отсутствия достоверных сведений. При рождении получил имя Трагальд, означающее «любитель рыть»; на языке людей это имя звучит как Смеагол. Позднее его прозвали Голлумом — из-за неприятных звуков, которые он непрерывно издавал. Приблизительно в 2463 году во время рыбалки Смеагол и его двоюродный брат Деагол нашли на дне Великой реки кольцо. Как выяснилось впоследствии, это было Кольцо Всевластья. Чтобы завладеть Кольцом, Смеагол убил Деагола, но всем говорил, что получил Кольцо в подарок на день рождения. Вскоре его изгнали из поселения, ибо он изрядно досаждал соседям, и Смеагол укрылся в недрах Мглистых гор. С годами он все больше подпадал под влияние Кольца, а потому просто невозможно представить его ярость, когда Кольцо потерялось и досталось в итоге Бильбо Торбинсу (2941).

В поисках Торбинса и Кольца, которое он называл «моей прелестью», Смеагол-Голлум побывал во многих землях и, незадолго до Войны Кольца, попал в плен к Саурону. В 3017 году Саурон, узнав от Голлума, что Кольцо у «вора Торбинса», отпустил его, но на свободе Голлум оставался недолго: его поймал Арагорн и отвел к Гэндальфу. Маг поручил Голлума надзору лесных эльфов, однако в июне 3018 года Голлум бежал и вновь отправился на поиски Кольца. Он преследовал Хранителей, проник за ними в Морию и в Лориэн; Фродо Торбинс и Сэм Гужни столкнулись с ним в холмах Эмин-Мюил. Из страха перед Хранителями Голлум согласился служить им и довел до ущелья Кирит-Унгол — логова Шелоб, замышляя завладеть Кольцом, когда

Шелоб расправится с хоббитами. Его замысел провалился; Голлум преследовал Хранителей вплоть до Ородруина, и там, на краю огненной бездны, он предпринял последнюю попытку завладеть Кольцом. Он откусил Фродо Торбинсу палец, на который было надето Кольцо, но не устоял на ногах и вместе с Кольцом рухнул в пламя. Это произошло в 3019 году Третьей эпохи.

Рассказывают, что изначально Голлум выглядел как обычный хоббит из струков, однако долгие годы, проведенные под землей, сильно изменили его внешность; вдобавок перемена усугубилась гибельным влиянием Кольца Всевластья. Бильбо и Фродо Торбинсы описывают Голлума как необычайно худое и жилистое существо с длинными руками, плоскими стопами и огромными глазами-плошками, светившимися в темноте. У него был чрезвычайно острый слух, а передвигался он, как сказано в Алой книге, бесшумнее хоббита.

Трудно предположить, что Бильбо Торбинс обладал даром предвидения, однако поневоле создается впечатление, что именно предвидение помешало ему в 2941 году убить Голлума, хотя обстоятельства к тому располагали. Вряд ли будет большим преувеличением сказать, что проявленная Бильбо жалость спасла Средиземье: ведь убей он Голлума, могло бы случиться и так, что Кольцо Всевластья не было бы уничтожено: как известно, Фродо Торбинс на Роковой горе заявил Сэму Гужни, что не расстанется с Кольцом ни за что на свете. И потому, восхваляя мужество Хранителей, проделавших долгий и опасный путь от Ривенделла в Мордор, не будем забывать и о Голлуме, переступившем последний рубеж, — пускай им двигали алчность и страх, а вовсе не стремление спасти мир.

Киновоплощение: Энди Серкис (Andy Serkis).

Комментарий. *Наиболее вероятный «прототип» Голлума – скандинавский карлик Андвари. В «Младшей Эдде» Снорри Стурлусона рассказывается, что Андвари – представитель племени черных альвов, живущий в воде в образе рыбы. Помимо «рыбной сути» его роднит с Голлумом и обладание кольцом, приумножающим богатство. Миф гласит, что как-то раз в пещеру Андвари пришел бог Локи. «Тогда Один послал Локи в страну черных альвов, и тот пришел к карлу по имени Андвари, жившему в воде в образе рыбы. Поймал его Локи и наложил выкуп: все золото, что тот хранил в скале. И когда они вошли в скалу, карлик вынес все золото, что у него было, и это было огромное богатство. Тут карлик смахнул себе под руку золотое колечко. Локи заметил это и велел отдать кольцо. Карлик молил не отнимать у него кольца, говоря, что это кольцо, если он сохранит его, снова умножит его богатство. Но Локи сказал, что он не должен оставлять себе ни крупицы золота, отнял кольцо и пошел. И тогда карлик сказал, что то кольцо будет стоить жизни всякому, кто им завладеет».*

Маленький, алчный, обитающий в пещере, обладающий неким сокровищем и одержимый жаждой мести – эти «базовые» характеристики применимы как к Андвари, так и к Голлуму.

Игра в загадки, в которую играют Голлум и Бильбо, также «позаимствована»

из скандинавской мифологии (впрочем, подобные «прения в мудрости» свойственны не только литературе скандинавов, но и европейской литературе в целом, подтверждением чему могут служить, например, две средневековые европейские поэмы — «Соломон и Сатурн» и «Состязание Соломона с Морольфом», а также многочисленные прозаические переложения «загадочных» сюжетов). Что касается скандинавов, одна из песней «Старшей Эдды» — «Речи Вафтруднира» — посвящена именно разгадыванию загадок, причем последние носят «мироустроительный» характер, как и загадки Бильбо и Голлума, правда, на «сниженном», «сказочном уровне»: в мудрости состязаются великан Вафтруднир и бог Один. Ср.:

Один (сказал:)
«Во-первых скажи мне,
Вафтруднир мудрый,
ответь, коли знаешь:
как были сделаны
земля и небо, —
ответствуй, йотун?»

Вафтруднир сказал:
«Из мяса Имира
сделаны земли,
из косточек — горы,
небо из черепа
льдистого йотуна,
из крови — море».

Один сказал:
«Скажи во-вторых мне,
Вафтруднир мудрый,
ответь, коли знаешь:
месяц явился
во тьме ради смертных
и солнце — откуда?»

Вафтруднир сказал:
«Зовут Мундильфьёри
того, кто родил
солнце и месяц,
они же вседневно
небо обходят,
мерила времени».
Перевод В. Тихомирова

Как и в случае с Голлумом и Бильбо, победа в состязании в этой песни достается представителю «верхнего» (а никак не подземного, хтонического) мира, причем не совсем честным путем: Бильбо спрашивает, что у него в кармане, а Один задает Вафтрудниру не менее «личный» вопрос:

Один сказал:
«Все видел,
все слышал,

всех богов переспорил —
ответь мне: что же
Один шепнул
сыну, лежащему на костре?»

Вафтруднир сказал:
«Никто не узнает,
что ты шепнул
сыну, лежащему на костре;
о прошлом сказал я
и о будущей битве,
но смерти я ныне достоин:
с тобою, Один,
напрасно спорил —
ты в мире наимудрейший!»
Перевод В. Тихомирова

ГОЛОДРИМЫ (GOLODHRIM)

В переводе с синдарина «народ нолдоров».
См. ***Нолдоры***.

ГОЛУБЫЕ ГОРЫ (BLUE MOUNTAINS)

Горная цепь на северо-западе Средиземья, отделяющая Линдон от Эриадора (в Первую эпоху она разделяла Эриадор и Белерианд). В Первую эпоху именно в Голубых горах находились Белегост и Ногрод — древние владения гномов; в Великой Битве эти владения были уничтожены, а Голубые горы в результате природных катаклизмов оказались поделенными надвое заливом Лун. Высочайшие вершины Голубых гор — Долмед и Рерир.
На синдарине Голубые горы зовутся Эред-Луин. Нолдоры называли их Эред-Линдон, то есть «горы Линдона». На Всеобщем языке эти горы называют также горами Лун.

ГОНДОЛИН (GONDOLIN)

В переводе с синдарина «спрятанный в камне». Эльфийское княжество в Белерианде, основанное Тургоном в Тумладене — Сокрытой долине по воле Ульмо. Как сказано в «Квента Сильмариллион», «...ведомый Ульмо, Тургон из Невраста нашел тайную долину Тумладен; та долина... лежала к востоку от верховьев Сириона в кольце гор, высоких и крутых, и ни одна живая тварь не забредала туда — лишь залетали орлы... Но был там глубинный путь, пробитый в подгорной тьме водами, что стремились к струям Сириона; и Тургон отыскал тот путь и вышел на зеленую равнину меж гор, и увидел посреди нее каменный холм, возвышающийся, словно остров, — на месте этой долины в древности было великое озеро. Понял Тургон, что нашел место, о котором грезил, и решил построить там прекрасный город в память о Тирионе-на-Туне». Строительство Гондолина началось в 52 году Первой эпохи и

завершилось пятьдесят два года спустя. Столицей княжества стал одноименный город, возведенный на холме.

На протяжении столетий Гондолин жил в мире и покое, и Моргот не ведал о его существовании, ибо Тургон не участвовал в войнах за Белериand (он присоединился к сородичам только в битве Нирнаэт Арноэдиад, но благодаря доблести Хуора и Хурина сумел отступить так, что никто не смог проследить, куда он ушел). В каменное кольцо, образованное кряжем Эккориат, не впускали никого извне; лишь пятерым — эльфам Эолу и его сыну Маэглину (племяннику Тургона по материнской линии), а также аданам Хуору, Хурину и Туору — было дозволено войти в пределы княжества. Двое из этой пятерки, Маэглин и Хурин, и стали причиной гибели Гондолина. Хурин, плененный Морготом, а затем отпущенный на свободу, невольно выдал Морготу примерное местонахождение Гондолина. Маэглин же, обуреваемый ненавистью к Туору, сыну Хуора, указал оркам единственный проход сквозь кряж Эккориат. В 511 году Первой эпохи полчища орков и волколаков, которых вели балроги и драконы, вторглись во владения Тургона, и Гондолин последним из княжеств нолдоров в Средиземье не устоял перед их натиском. Тургон погиб, а город был разрушен. В какой-то степени виновен в случившемся и Тургон, ибо он в своей гордыне не пожелал внять предостережению Ульмо, принесенному Туором еще в 496 году.

Население Гондолина составляли эльфы, которых называли гондолиндримы — «народ Гондолина». Среди них были и синдары, и нолдоры. Они славились во всем Белериande как искусные мастера. После падения Гондолина Туор увел уцелевших гондолиндримов в Арверниэн.

На языке нолдоров Гондолин назывался Ондолинде и был прекраснейшим из эльфийских княжеств Белериanda.

ГОНДОЛИНДРИМЫ (GONDOLINDHRIM)

В переводе с синдарина «народ Гондолина».

См. ***Гондолин***.

ГОНДОР (GONDOR)

В переводе с синдарина «каменная земля». Младшее королевство дунаданов в Средиземье, основанное Элендилом в 3320 году Второй эпохи. Первыми правителями (соправителями) Гондора стали сыновья Элендила — Исилдур и Анарион. На пике своего могущества (около 1100 года Третьей эпохи) Гондор занимал обширную территорию от озера Рун на востоке до реки Серебрянки на западе и от Умбара на южном побережье до реки Митейтель на севере. Кроме того, данниками Гондора были еще некоторые земли на юге и на востоке. Изначально королевство делилось на два равноправных феода — феод Исилдура (Итильские земли) и феод Анариона (Анориэн). Со временем, после ухода Исилдура в Арнор и переноса столицы в Минас-Анор, феод Анариона стал более могущественным, нежели феод Исилдура.

С самого своего основания Гондор непрерывно подвергался набегам из Мордора, Харада и Умбара. В 2002 году Третьей эпохи назгулы захватили одну из гондорских крепостей — Минас-Итил, которая с тех пор стала называться Минас-Моргул, и войска Мордора подступили едва ли не вплотную к стенам Минас-Тирит. Во время Войны Кольца Минас-Тирит чудом выдержал осаду; когда бы не внезапное появление на поле боя Арагорна и его отряда, город вряд ли устоял бы — ведь его ворота уже были разбиты. Кроме того, Гондор пережил Распрю Родичей в 1432—1448 годах Третьей эпохи, Великую Чуму 1636 года и вторжение Людей Повозок между 1851 и 1954 годами той же эпохи.

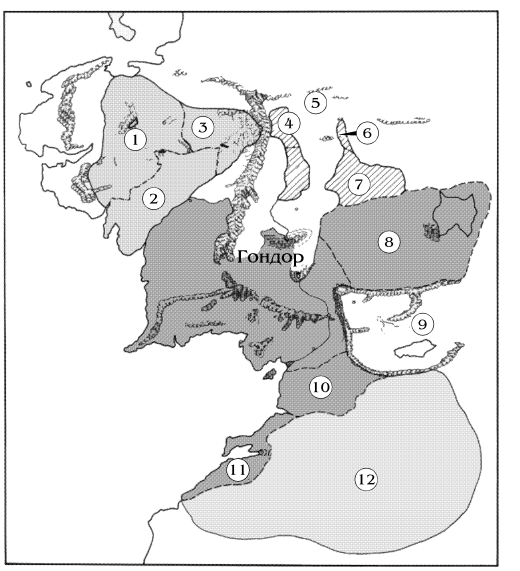
После смерти Элендила Гондором правили наследники Анариона, однако в 2050 году Третьей эпохи линия прямого наследования прервалась. И с того времени до восшествия на престол в 3019 году государя Элессара Гондором управляли наместники.

Главными городами Гондора были Минас-Анор (Минас-Тирит), Минас-Итил, Дол-Амрот, Осгилиат (первая столица королевства) и Пеларгир.

В 3019 году Третьей эпохи Гондор стал частью Воссоединенного королевства Гондора и Арнора.

В Анналах Гондора сохранились сведения о правителях королевства и их деяниях.

Подробнее см. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.



Карта Гондора и Арнора:
1 — Артедайн; 2 — Кардолан;
3 — Рудаур; 4 — Беорнинги;
5 — северяне; 6 — Дол; 7 — Рованион;
8 — восточные земли; 9 — Мордор;
10 — Южный Гондор; 11 — Умбар;
12 — Харад

ГОННХИРРИМЫ (GONNHIRRIM)

В переводе с синдарина «народ владыки камней».

См. ***Гномы***.

ГОРГОРОТ (GORGOROTH)

В переводе с синдарина «жутчайший ужас». Пустынное «призрачное» плато на северо-западе Мордора. На этом плато Саурон возвел Барад-дур. На северо-западной оконечности Горгорота возвышалась Роковая гора.

См. ***Эред-Горгорот***.

Г

ГОРГУНЫ (GORGÛN)

Обозначение орков на языке насельников Друаданского леса.
См. ***Орки***.

ГОРЛИМ (GORLIM)

Адан Первого рода, товарищ Барахира. Вместе с Барахиром, Барагундом, Белегундом и еще девятью соратниками в течение трех лет скрывался в Дортонионе. Захваченный в плен и обманутый Сауроном, Горлим выдал врагам местонахождение Барахира.

ГОРТОЛ (GORTHOL)

В переводе с синдарина «шлем ужаса».
См. ***Турин Турамбар***.

ГОРТХАУР (GORTHAUR)

В переводе с синдарина «внушающий ужас».
См. ***Саурон***.

ГОРЫ ТЕНИ (MOUNTAINS OF SHADOW)

См. ***Эред-Ветрин***.

ГОТМОГ (GOTHMOG)

Предводитель балрогов, один из преданнейших прислужников Мелькора. В битве Дагор-нуин-Гилиат Готмог сразил Феанора, в битве Нирнаэт Арноэдиад от его руки пал Фингон. Был убит гондолинцем Эктелионом во время осады Гондолина.
В Третью эпоху имя «Готмог» носил правитель твердыни Минас-Моргул, ближайший помощник владыки назгулов, погибший в битве на Пеленнорской равнине.
См. ***Балроги***.

ГРИМА ЗМЕИНЫЙ ЯЗЫК (GRIMA WORMTONGUE)

Человек, советник роханского короля Тейодена и прислужник мага Саумана Белого. Когда измена Гримы открылась, его изгнали из Рохана, и он бежал в Айсенгард к Саруману. После того как Айсенгард был разрушен энтами, Грима вместе с Саруманом укрылся в Шире. Доведенный Саруманом до отчаяния, он в конце концов убил своего господина и сам погиб от рук хоббитов.
См. ***Саруман Белый***.
Киновоплощение: Брэд Дуриф (Brad Dourif).



ГРОНД (GROND)

Огромная булава Мелькора. Также — громадный таран, которым мордорские отряды пытались сокрушить врата крепости Минас-Тирит в битве на Пеленнорской равнине.
См. ***Оружие и доспехи***.

ГРОР (GRÓR)

Гном из рода Дарина, младший сын Даина Первого и прадед Даина Железная Пята, основатель королевства гномов на Железном взгорье.

ГУЖНИ СЭММИУМ (GAMGEE SAMWISE)

Хоббит из Шира, по роду занятий садовник, слуга и друг Фродо Торбинса, впоследствии семь раз становился Головой Шира.
Родился в 2980 году Третьей эпохи. В юности служил у Бильбо Торбинса, который научил его читать и часто рассказывал Сэммиуму (или Сэму, как его чаще называли) о своих приключениях. С тех пор Сэма тянуло ко всему, что связано с эльфами. Вероятно, по этой причине маг Гэндальф Серый назначил Сэма спутником Фродо Торбинса, который в 3018 году отправился в Ривенделл. В Ривенделле обстоятельства сложились таким образом, что Сэма выбрали одним из Хранителей. Вместе с Фродо Сэм дошел до рубежей Мордора и там, сочтя хозяина мертвым, забрал у него Кольцо Всевластья и решил продолжить путь к Ородруину в одиночку. Обольстить его Кольцу не удалось, ибо он просто не понимал всех тех благ, каковые сулило обладание Кольцом. Когда выяснилось, что Фродо жив, Сэм помог ему выбраться из башни Кирит-Унгол и взойти на Ородруин.
После Войны Кольца Сэм вернулся в Шир и женился на Розе Кроттон. У них было тринадцать детей, а жили они в Торбе-на-Круче, которую Фродо, отправившись в 3021 году за Море, оставил Сэму. Как наследник Фродо Торбинса, хороший знакомый Хоббитана и правителя Бакленда, а также как бывалый путешественник, повидавший мир, Сэм в 7 году Четвертой эпохи был избран Головой Шира и переизбирался на эту должность шесть раз. Он был Головой в течение сорока девяти лет, с 7 по 56 год Четвертой эпохи. В 82 году, после смерти жены, Сэм уплыл за Море.
Сэммиум Гужни является соавтором Алой книги Западных пределов. Кроме того, он сочинял стихи, многие из которых помнятся до сих пор.
На хоббитском наречии его имя звучало как Баназир.
Киновоплощение: Шон Астин (Sean Astin).

ГУНДАБАД (GUNDABAD)

Пик на северной оконечности Мглистых гор. У этого пика находилось одно из укреплений орков, захваченное гномами в годы войны с орками.
Подробнее см. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

Г

ГУРТАНГ (GURTHANG)

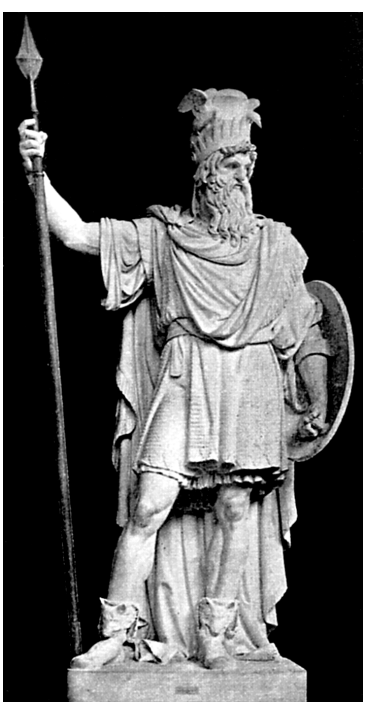
В переводе с синдарина «смертоносное железо». Имя, которым Турин Турамбар нарек свой меч Англахел, скованный заново.
См. ***Оружие и доспехи.***

ГХАН-БУРИ-ГХАН (GHAN-BURI-GHAN)

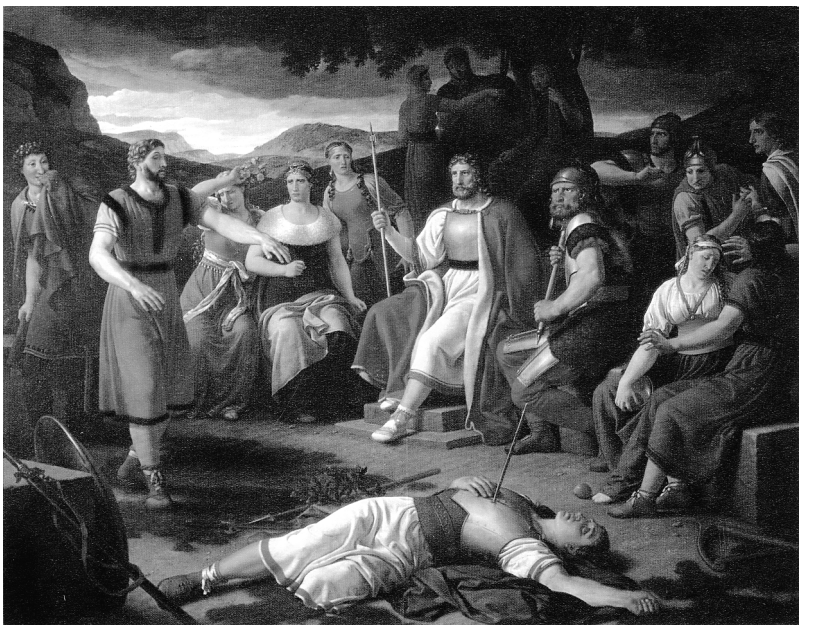
Вождь лесовиков из Друаданского леса. Накануне битвы на Пеленнорской равнине провел через свой лес конников Рохана, которые тем самым избегли засады, ожидавшей их на Западном тракте. В награду за эту услугу государь Элессар после Войны Кольца даровал лесовикам Друаданский лес в полное владение.

ГЭНДАЛЬФ СЕРЫЙ (GANDALF THE GREY)

Маг, принадлежавший к истари, могуществом уступавший лишь Саруману Белому. В Средиземье он появился около 1000 года Третьей эпохи и сразу получил от Кирдана Корабела Нарью — одно из трех эльфийских колец. Без малого две тысячи лет Гэндальф расстраивал козни Саурона и неустанно сражался с Врагом. Именно он побудил гнома Торина Дубовый Щит отправиться в поход к Одинокой горе и заставил гномов взять с собой хоббита Бильбо Торбинса. В этом походе (2941) Бильбо нашел Кольцо Всевластья; Гэндальф не сразу разгадал истинную суть Кольца, найденного «господином Торбинсом», но мало-помалу укрепился в своих подозрениях, а потому попросил Следопытов Севера охранять Шир от прислужников Саурона. В 3001 году по настоянию Гэндальфа Бильбо Торбинс отдал Кольцо своему племяннику Фродо, и Гэндальф же уговорил Фродо двинуться в Мордор. На знаменитом Совете Элронда Гэндальфа в числе прочих избрали Хранителем. Вместе со всеми он дошел до Мории, где и пал, сраженный балрогом; однако его вернули в Средиземье, уже как Гэндальфа Белого, чтобы он завершил начатое. По окончании Войны Кольца Гэндальф покинул Средиземье вместе с Элрондом и Галадриэль.
Среди истари Гэндальф выделялся своей близостью к эльдарам и огромными познаниями, а также властью повелевать огнем.



Б. Фогельберг. Один. Ок. 1890 г.



К. Экерсберг. Смерть Бальдра. Ок. 1840 г.

Выглядел он как седобородый старец в сером (позднее — белом) плаще. До гибели в пещерах Мории его тело, безусловно, было смертным, однако после воскрешения он сделался практически неуязвимым для любого оружия. В Алой книге неоднократно упоминается магический посох Гэндальфа (именно с помощью посоха он разрушил чары, окутавшие Тейодена, короля Рохана). Кроме того, Гэндальф носил меч Гламдринг, выкованный в незапамятные времена эльфами Гондолина и принадлежавший князю Тургону (маг отыскал этот клинок в тролльем кладе в 2941 году Третьей эпохи).

Истинное имя Гэндальфа, данное ему в Валиноре, — Олорин. (Трудно удержать-



Х. Хендрих. Один с копьем Гунгнир. Ок. 1906 г.



Один с воронами Хугином и Мунином. Иллюстрация к «Старшей Эдде». 1760 г.

ся от того, чтобы не сопоставить Олорина-Гэндальфа с другим Олорином, мудрейшим из майаров, учеником Ниэнны, наставлявшей его жалости и терпению. Вполне возможно, что это и вправду одно и то же историческое лицо.) Гэндальфом его называли Следопыты Севера, эльфы величали Митрандиром, гномы — Таркуном, харадримы — Инканусом. Еще он удостоился многих прозвищ: Серый Скиталец, Зловещий Ворон, Горевестник, Серый Глупец и Белый Всадник.

Ближайшим другом Гэндальфа был Арагорн Второй, впоследствии государь Элессар Телконтар.

Комментарий. *Имя восходит к древнеисландскому Gandalf – Гандальв. Это имя присутствует в знаменитом «перечне цвергов» из «Прорицания вельвы» — одной из мифологических песней «Старшей Эдды».*

В «Хоббите», предваряющем «Властелина Колец» как по времени написания, так и по «внутренней хронологии» Средиземья, Гэндальф выступает в образе традиционного для средневекового европейского фольклора бродячего чародея, этакого «мага-расстриги», авантюриста с чародейским талантом, отлученного от королевского двора и скитающегося по свету в поисках приключений. Ближайшие фольклорные параллели этого образа — известные из ирландских саг бродячие мудрецы-сказители, перемещавшиеся от двора одного вождя ко двору другого, охотно ввязывавшиеся во всякого рода авантюры и окруженные, благодаря своим несомненным магическим дарованиям, ореолом таинственности.

Гэндальф «Властелина Колец» — образ куда более внушительный и гораздо более драматический, если не сказать трагический. Вдобавок у него появился конкретный «прототип» — предводитель пантеона скандинавских богов-асов Всеотец Один.

Несомненное сходство Гэндальфа с Одином обнаруживается уже в самом их облике. Гэндальф до своего преображения (до того, как его вернули в Средиземье после схватки с балрогом) носил бесформенный серый плащ и широкополую шляпу, обыкновенно надвинутую столь низко на лоб, что лица его было не разглядеть. Когда же он снимал эту шляпу, в глаза сразу бросались густые, почти сросшиеся брови. Если мы обратимся к мифологическим текстам европейского Севера, то узнаем, что Один появлялся среди людей в бесформенном плаще и широкополой, низко надвинутой шляпе, а брови у него были кустистые и почти сросшиеся. Различие в облике Гэндальфа и Одина лишь одно — верховный ас, как известно, был одноглазым: свой глаз он отдал за обретение мудрости.



Э. Берн-Джонс. Один. Ок. 1870 г.

Впрочем, намного более значимо не внешнее сходство Гэндальфа и Одина, а их «духовная идентичность».

Оба мудры, но не всеведущи; их мудрость приближается к всеведению (в особенности, разумеется, у Одина, но и Гэндальф в этом отношении немногим уступает богу), однако не переходит рубежа между многознанием и всеведением. Оба склонны к авторитарности и «лжи ради спасения», причем к последней прибегают довольно часто. Оба испытывают почти не скрываемую жажду власти, но находят в себе силы от этой власти

отказаться. Примечательно, что и в том, и в другом случае это испытание связано с обладанием золотым кольцом: Один отказывается от кольца Хрейдмара, а Гэндальф отвергает предложенное ему Фродо Торбинсом Единое Кольцо (подробнее см. ***Кольцо Всевластья****).*

Обретение «божественной» мудрости, превосходящей мудрость обыкновенных «сведущих», и у Одина, и у Гэндальфа происходит через инициацию — посвящение в тайны мироздания. Причем в обоих случаях эта инициация носит шаманический характер. Один, как гласит миф, обрел мудрость, принеся самого себя в жертву и провисев девять дней, пронзенный собственным копьем Гунгнир (которому в облике Гэндальфа соответствует чародейский посох), на мировом древе ясене Иггдрасиль. Что касается Гэндальфа, маг также пожертвовал собой во время перехода через подземелья Мории; в схватке с балрогом — хтоническим чудовищем, порождением хаоса — он выступал олицетворением космического порядка. Да, его жертвоприношение было непреднамеренным, продиктованным обстоятельствами и поначалу было воспринято окружающими как гибель (кстати сказать, любой обряд инициации подразумевает мнимую смерть посвящаемого, которая знаменует собой очищение от прежней жизни и переход в новое качество). Однако скандинавский миф о жертвоприношении Одина сохранился лишь в отрывках; мы можем только догадываться, что именно вынудило Одина принести себя в жертву; вполне возможно, и его подтолкнули к этому действию обстоятельства. Но вернемся к жертвоприношению Гэндальфа: маг рухнул в бездну вместе с балрогом и падал в нее бесконечное количество времени, пока не достиг самых «корней земли», после чего потерял сознание, а очнулся на вершине одной из Мглистых гор.

Инициация Одина завершилась получением от инеистого великана Бельторна магических рун, содержавших в себе сокровенные тайны Вселенной. Инициация Гэндальфа привела к преображению мага — из Серого он стал Белым и обрел знания и могущество, о каких ранее не дерзал и мечтать.

И наконец, оба, и Один, и Гэндальф, остро ощущают свою сопричастность судьбе мироздания и свою подчиненность оной судьбе. От пророчицы-вельвы Один знает о грядущей смерти своего сына, светлого бога Бальдра, о том, что сам станет соучастником сыновней гибели, о том, что за смертью Бальдра наступит Рагнарек — конец света; однако он не в силах, несмотря на многочисленные попытки, что-либо изменить. Гэндальф знает (как ему открылось после преображения), что послан в Средиземье, дабы остановить Саурона и уничтожить Темного властелина; знает, что истребить Кольцо Всевластья могут только хоббиты, менее других подвластные его чарам; знает, что, если Кольцо попадет к Саурону, мир уже не спасти, однако и он не в силах переборoть судьбу: все идет, как было предписано, — исход борьбы с Сауроном решится не на полях сражений, а в противостоянии могучего майара с крошечным хоббитом, помочь которому непосредственно Гэндальф никак не может.

«Завершающий штрих» к совместному портрету Гэндальфа и Одина — свойственная им многоименность. У Гэндальфа, как упоминалось выше, имен в разных землях и у разных народов насчитывалось около десятка. А что касается



Одина, список его nomenes titularium намного длиннее: этот перечень, содержащийся в эддической песни «Речи Гримнира», насчитывает пятьдесят пять имен. По своему значению эти имена во многом совпадают с именами и прозвищами Гэндальфа, и маг вполне мог бы повторить вслед за богом:

...вовек не ходил я
среди человеков,
своих не меняя имен...

Один я ныне,
доныне — Игг страшный,
Сутуга — допрежде того,
Сторожкий и Конунг,
Сплетель и Тайный,
Гаут и Мерин в богах,
Снотворец и Витень —
и все они, знаю, ныне во мне едины!

«Старшая Эдда», «Речи Гримнира»
Перевод В. Тихомирова

Киновоплощение: Иэн МакКеллен (Ian McKellen).



ДАГНИР ГЛАУРУНГА (DAGNIR GLAURUNGA)

В переводе с синдарина «гибель Глаурунга». Эпитафия на надгробии Турина Турамбара в Кабед-Наэрамарт. Именно Турин, как гласят легенды, убил дракона Глаурунга – величайшего из драконов Моргота.
См. ***Турин Турамбар***.

ДАГОР АГЛАРЕБ (DAGOR AGLAREB)

В переводе с синдарина «достославная битва».
См. ***Битвы за Белериand***.

ДАГОР БРАГОЛЛАХ (DAGOR BRAGOLLACH)

В переводе с синдарина «битва внезапного пламени».
См. ***Битвы за Белериand***.

ДАГОРЛАД (DAGORLAD)

В переводе с синдарина «поле брани». Равнина в Средиземье, между Мертвецкими болотами и Кирит-Горгор. В 3434 году Третьей эпохи на этой равнине состоялась битва между Сауроном и ратями Последнего Союза.

ДАГОР-НУИН-ГИЛИАТ (DAGOR-NUIN-GILIATH)

В переводе с синдарина «битва-под-звездами».
См. ***Битвы за Белериand***.

ДАИН ЖЕЛЕЗНАЯ ПЯТА (DAIN IRONFOOT)

Гном из рода Дарина, в битве при Азанулбизаре сразивший короля гоблинов Азога. В 2805 году Третьей эпохи стал владыкой гномов Железного взгорья. В 2941 году привел войско на помощь Торину Дубовый Щит, участвовал в Битве Пяти Воинств, после смерти Торина стал королем Подгорного королевства. В годы Войны Кольца защищал от полчищ Саурона Эребор и погиб в сражении у Дола.

См. ***Битва Пяти Воинств, Дол, Торин Дубовый Щит, Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

ДАИН ПЕРВЫЙ (DAIN THE FIRST)

Правитель гномов Серых гор, потомок Траина Первого, погиб в 2589 году Третьей эпохи, сраженный драконом, которого привлекли слухи о богатстве гномьих чертогов под Серыми горами. После смерти Даина большинство гномов покинули Серые горы.

ДАР ИЛУВАТАРА (GIFT OF ILUVATAR)

Считается, что Илуватар при сотворении людей наделил их особым даром — людские желания и стремления простираются за пределы мироздания, созданного Музыкой айнуров. После смерти каждый человек попадает в Палаты Мандоса, а оттуда уходит в неведомые края за кругами мироздания. По воле Илуватара смерть означает для людей освобождение от тягот земного бремени.

Во Вторую и Третью эпохи многие люди, в особенности нуменорцы, усилиями Мелькора стали воспринимать этот дар как проклятие, ибо они не желали себе иной жизни, чем в Арде, и «загробное существование» вовсе их не привлекало. Отсюда и выражение «проклятие людей», синоним выражения «Дар Илуватара».

Что касается эльфов, их посмертная судьба иная. По эльфийским легендам, любой эльф состоит как бы из двух «частей» — *феа*, то есть духа, и *хроа*, то есть тела. Эти части не связаны друг с другом неразрывно, однако без хроа дух беспомощен, а без феа тело остается мертвым. Феа стремится поглотить хроа, и в конечном счете тело превращается в бесплотный, неуничтожимый дух. Живут эльфы бесконечно долго, хотя они вовсе не бессмертны и умирают лишь от смертельных ран. Тогда феа покидает тело и отправляется в Палаты Мандоса, откуда его могут снова призвать в Средиземье. «Призванное» феа воплощается в теле младенца, и поначалу возрожденный эльф ничего не помнит о своей предыдущей жизни; но с годами, обретая зрелость и мудрость, он становится опытнее вдвойне, ибо воспоминания к нему возвращаются. В отличие от людей, эльфы не могут покинуть пределов Арды, и потому скорее уж им пристало говорить о «проклятии»; неудивительно, что они не понимают страха некоторых людей перед Даром Илуватара.

Комментарий. *В одном из своих писем Толкиен писал: «Что касается отношений между Творением и Вторичным миром. Я бы сказал, что отказ от “использования средств, уже примененных творцом”, является основополагающим свойством вторичного творения, своего рода благодарственным подношением Творцу. Я не метафизик, однако приведенная выше фраза явно попахивает метафизикой, причем весьма любопытной (различных метафизик на свете много, скорее всего, и не перечесть).*

“Реинкарнация” применительно к роду человеческому означает уже не метафи-

зику, а дурного толка теологию. В основе же моего легендариума — в особенности это относится к "Падению Нуменора", которое непосредственно примыкает к "Властелину Колец", — лежит убеждение, что люди смертны, а потому к ним не следует относиться как к "бессмертным во плоти". Поскольку Второе Поколение Детей Божьих (Эрухини, "Дети Единого Бога") получило смерть в дар, а не в наказание, здесь мы тоже, можно сказать, сталкиваемся с дурного толка теологией. В Первичном мире, наверное, так и есть, но тут нас выручает воображение, способное прояснить истину. Однако мне непонятно, каким образом, даже в Первичном мире, любой теолог или философ, если только он не осведомлен лучше других о взаимоотношениях духа и тела, может отрицать возможность реинкарнации как модуса существования, присущего определенным видам разумных существ».

Что касается феа и хроа – любопытно, что в отрывках и фрагментах, примыкающих к основному «пятикнижию» («Хоббит», «Властелин Колец» в трех книгах, «Сильмариллион»), неоднократно упоминается о том, что люди также обладают и тем и другим, причем феа людей и эльфов наделяет Эру, а хроа — «характеристика» мироздания, физическая оболочка, созданная, как и Арда в целом, валарами.

ДАРИН (DURIN)

Это имя носили несколько гномов, самый известный из которых — Дарин Бессмертный, один из Семерых праотцев, прародитель народа Дарина. При нем гномы начали возводить подземные чертоги Кхазад-Дума. Память о Дарине Бессмертном свежа до сих пор; гномы верят, что однажды он вернется к своему народу. Именем Дарина Бессмертного назван один из морийских мостов, переброшенный через пропасть во Втором чертоге.

На этом мосту маг Гэндальф Серый сошелся в схватке с балрогом в 3019 году Третьей эпохи. Хроники упоминают также Столп Дарина — каменный столб, отмечающий то место, где Дарин Бессмертный впервые заглянул в Кхелед-Зарам и узрел созвездие Валакирка, — и Башню Дарина — вырубленную в скале башню на верху Бесконечной лестницы в Кхазад-Думе.

Дарин Второй правил в Кхазад-Думе в начале Второй эпохи; при нем гномы установили западные ворота Мории. В дни Дарина Третьего эльфы Эрегиона выковали Кольца Власти; сам Дарин получил от Келебримбора старшее из семи гномьих Колец. Дарин Четвертый (1731—1980 Третьей эпохи) был убит балрогом, которого после этого стали называть Великим Лихом Дарина. Дарин Пятый считается последним королем народа Дарина.

ДАЭРОН ПЕСНОПЕВЕЦ (DAERON THE MINSTREL)

В переводе с синдарина «прячущийся в тени». Эльф из племени синдаров, придворный мудрец князя Тингола, изобретатель алфавита Кирт. Он также славился по всему Средиземью своими песнями, в умении слагать которые с ним никто не мог соперничать (отсюда его прозвище Песнопевец).

Даэрон любил дочь Тингола, Лютиэн Тинувиэль; уязвленный тем, что она предпочла ему адана Берена Эрхамиона, он пытался расстроить их союз — именно от него Тингол узнал о любви Лютиэн и Берена и, разгневавшись, посадил дочь под стражу. Когда же Лютиэн бежала из Дориата, Даэрон отправился на ее поиски. Многие годы он скитался по Средиземью, оплакивая в песнях утраченную любовь. Дальнейшая судьба Даэрона неизвестна, след его теряется на востоке Средиземья.

ДВАЛИН (DWALIN)

Гном из рода Дарина, второй сын Фундина и брат Балина. Участник похода к Одинокой горе в 2941 году Третьей эпохи.
См. ***Гномы, Торин Дубовый Щит, Торбинс Бильбо***.

ДВИМОРБЕРГ (DWIMORBERG)

В переводе с рохирримского «призрачная гора». Пик в горах Эред-Нимрайс. От этого пика начинается Стезя Мертвецов.
См. ***Стезя Мертвецов***.

ДВИМОРДИН (DWIMORDENE)

В переводе с рохирримского «призрачная долина». Распространенное в Рохане название Лориэна.

ДЕАГОЛ (DÉAGOL)

Хоббит из племени струков. В 2463 году Третьей эпохи нашел в реке Гладден Великое Кольцо. Был убит своим другом Смеаголом, которого обуяли зависть и жадность.
См. ***Голлум***.
Киновоплощение: Томас Робинс (Thomas Robins).

ДЕВЯТЬ КОЛЕЦ (NINE RINGS)

Девять Колец Власти, принадлежавшие людям. Владельцы этих Колец подчинились Саурону и могуществу Единого Кольца и приблизительно к 2250 году Второй эпохи преобразились в назгулов. Кольца продлили им жизнь, вдобавок они стали невидимы и полностью зависимы от Саурона. Когда Единое Кольцо сгинуло в пламени Ородруина, назгулы устремились за ним в огонь и погибли, а с ними погибли и Девять Колец.

ДЕЛДУВАТ (DELDÚWATH)

В переводе с синдарина «смертоносная ночная тень». Одно из названий Дортониона, захваченного Морготом после Битвы Внезапного Пламени.

Д

ДЕНЬ ДАРИНА (DURIN'S DAY)

Новый год по календарю гномов, первый день последней молодой луны осени, день, когда солнце и луна появляются в небе одновременно.

ДИМБАР (DIMBAR)

В переводе с синдарина «печальная обитель». Местность в Белерианде, между реками Сирион и Миндеб.
См. ***Белериand.***

ДИОР (DIOR)

Полуэльф, сын Берена Эрхамиона и Лютиэн Тинувиэль, отец Эльвинг Белой.
Вместе с отцом Диор сражался с гномами Ногрода, разграбившими Менегрот. Впоследствии он с женой и детьми переселился в Менегрот, где и погиб в 509 году Первой эпохи, когда в пещеры Менегрота ворвались сыновья Феанора, жаждавшие завладеть ожерельем Наугламир, в которое был вделан сильмарил. Перед смертью Диор успел сразить одного из сыновей Феанора, а именно Келегорма.
В жилах Диора текла кровь трех рас — майаров, эльдаров и аданов.
См. ***Берен Эрхамион, Лютиэн Тинувиэль, Наугламир, Сильмарилы, Феанор.***

ДИРХАВЕЛ (DIRHAVEL)

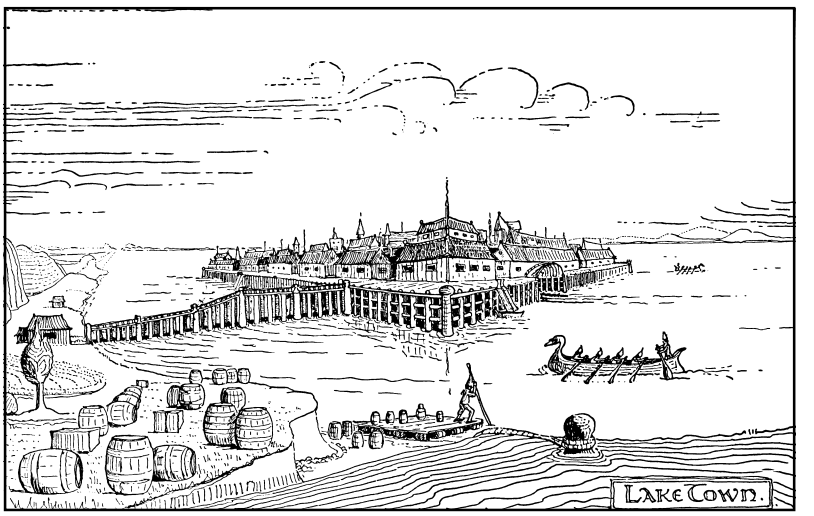
Адан, сложивший, как гласят легенды, знаменитую песнь «Нарн и Хин Хурин». Погиб во время осады сирионских гаваней сыновьями Феанора.
См. ***Песни и легенды, Сильмарилы.***

ДНИ НУЖДЫ (DAYS OF DEARTH)

В Анналах Шира — другое название Долгой Зимы, пришедшейся на 2758 — 2759 годы Третьей эпохи. Продолжительные заморозки привели к неурожаю, следствием которого был голод.

ДОЛ (DALE)

Город у подножия Одинокой горы. В 2770 году Третьей эпохи был разрушен драконом Смогом. После смерти Смога Бард Лучник заново отстроил Дол и стал правителем города. В годы Войны Кольца Дол был захвачен вастаками, однако сразу же после низвержения Саурона люди и гномы объединенными усилиями освободили город. В Четвертую эпоху Дол стал протекторатом Воссоединенного королевства.
См. ***Бард, Одинокая гора, Эсгарот.***



Озерный город. Рисунок Дж. Р. Р. Т.

ДОЛ-АМРОТ (DOL-AMROTH)

В переводе с синдарина «холм Амрота». Крепость и порт на побережье Белфаласа. В Гондоре верили, что в жилах обитателей этой местности течет эльфийская кровь. Правители Дол-Амрота среди дунаданов уступали знатностью только наместникам Гондора. В годы Войны Кольца Дол-Амротом правил Имрахиль, сын Адрахиля.
См. ***Гондор***.

ДОЛГИЙ МИР (LONG PEACE)

Продолжительное затишье в войне между Мелькором и нолдорами. Началом Долгого Мира считается 260 год Первой эпохи, когда нолдоры вынудили отступить в Ангбанд дракона Глаурунга. Завершилось же это затишье в 455 году Первой эпохи — битвой Дагор Браголлах.
См. ***Битвы за Белериand***.

ДОЛГОЕ ОЗЕРО (LONG LAKE)

Озеро к востоку от Лихолесья, в окрестностях Эребора. Питают его Лесная река, текущая из Лихолесья, и река Бегущая, берущая начало под Одинокой горой, протекающая через Долгое озеро и впадающая на юге в озеро Рун. На Долгом озере стоит город Эсгарот — крупнейший торговый порт на северо-востоке Средиземья.

Д

ДОЛ-ГУЛДУР (DOL GULDUR)

В переводе с синдарина «колдовской холм». Крепость на юго-западной опушке Лихолесья, твердыня и оплот Саурона в начале Третьей эпохи. Первые упоминания о ней в хрониках относятся к 1100 году — именно тогда Светлый совет доподлинно установил, что в Лихолесье появилось непознанное Зло, обосновавшееся в Дол-Гулдуре. В 2063 году в Дол-Гулдур пробрался маг Гэндальф Серый, но ему не удалось выяснить истинную суть этого Зла, ибо Зло не приняло вызова и бежало. В 2460 году оно возвратилось в Лихолесье, а в 2850 году Гэндальф вновь проник в Дол-Гулдур и открыл, что владыка крепости не кто иной, как Саурон. Дол-Гулдур оставался оплотом Саурона до 2941 года, пока Светлый совет не изгнал Черного Властелина из Лихолесья. Саурон укрылся в Мордоре, однако десять лет спустя трое назгулов по его велению вновь заняли Дол-Гулдур. На исходе Войны Кольца армии Дол-Гулдура напали на Лориэн, но потерпели поражение, а после войны Галадриэль и Келеборн снесли крепостные стены Дол-Гулдура и срыли прочие укрепления.

ДОЛМЕД (DOLMED)

В переводе с синдарина «мокрая вершина». Пик в горах Эред-Луин, под которым находились поселения гномов — Белегост и Ногрод.
См. ***Гномы***.

ДОРВИНИОН (DORWINION)

В переводе с синдарина «земля дев». Местность в Средиземье, на северо-восточном побережье озера Рун, славившаяся своими виноградниками.

ДОР-ДАЭДЕЛОТ (DOR-DAEDELOTH)

В переводе с синдарина «земля в тени ужаса». Принятое среди эльдаров название Ангбанда.

ДОР-ДИНЕН (DOR-DINEN)

В переводе с синдарина «молчаливая земля». Пустынная территория между Дориатом и Дортонионом, после битвы Дагор Браголлах перешла во владение Моргота.
См. ***Белериand***.

ДОРИ (DORI)

Гном из рода Дарина, участник похода к Одинокой горе в 2941 году Третьей эпохи.
См. ***Торин Дубовый Щит, Торбинс Бильбо***.

ДОРИАТ (DORIATH)

В переводе с синдарина «огражденный край». Величайшее из эльфийских княжеств в Белерианде, владение Тингола и его супруги Мелиан. Как сказано в «Квента Сильмариллион», «...на юге лежали охраняемые леса Дориата — владения Потаенного князя Тингола, в чью державу против его воли не мог проникнуть никто. Ее северную — и меньшую — часть, лес Нелдорет, ограничивала с востока река Эсгалдуин, что сворачивала на запад в самом центре края; а между Аросом и Эсгалдуином, там, где он поворачивал к Сириону, были пещеры Менегрота; и весь Дориат лежал восточнее Сириона...». К западу от Дориата лежали Бретил и Димбар, восточнее находились Таргелион, Химлад и Эстолад; с юга тянулся горный хребет Андрам, а на севере прятался в Тумладене Гондолин. Дориат укрывала Завеса Мелиан, сплетенная супругой Тингола после первой битвы за Белерианд.

Под защитой этой Завесы Дориат долгие годы жил в мире и покое; Тингол не участвовал в битвах за Белерианд и не слишком охотно принимал к себе беглецов из разоренных Мелькором княжеств. Впрочем, эльфов из рода Финарфина, а также гномов он привечал; но пограничной страже было приказано не пускать в Дориат ни людей, ни эльфов из рода Феанора (кстати сказать, узнав истинную причину возвращения нолдоров в Средиземье, Тингол запретил говорить в своих владениях на квенийском языке).

Однако и Завеса Мелиан не уберегла Тингола от Жребия нолдоров. Он возжелал получить в приданое за своей дочерью Лютиэн Тинувиэль один из сильмарилов; желание было исполнено, но счастья князю не принесло — чтобы завладеть сильмарилом, гномы Ногрода убили Тингола. После смерти мужа Мелиан покинула Средиземье, Завеса пала, и в Дориат вторглись все те же гномы. Впоследствии Диор, сын Лютиэн Тинувиэль и внук Тингола, попытался возродить княжество, но был убит сыновьями Феанора, и к 510 году Первой эпохи Дориат опустел окончательно.

Дориат также назывался Эгладором (в переводе с синдарина «край отринутых») и Потаенным княжеством.

ДОР-КУАРТОЛ (DOR-CÚARTHOL)

В переводе с синдарина «земля лука и шлема». В период между битвами Дагор Браголлах и Нирнаэт Арноэдиад так назывались земли между реками Тейглин и Миндеб, включая и Димбар. Название объяснялось тем, что в этих землях действовали «партизанские отряды» аданов под началом Турина Турамбара и Белега Куталиона. Турин в те дни носил драконий шлем, а Белег пользовался своим луком Белтрондингом.

См. ***Белериand***.

ДОР-ЛОМИН (DOR-LÓMIN)

В переводе с синдарина «земля отзвуков». Местность в Белерианде, между Эред-Ломин и горами Митрим.

См. ***Белериand***.

Д

ДОРТОНИОН (DORTHONION)

В переводе с синдарина «край сосен». Местность в Белерианде, обширное плато к югу от Ард-Гален.
См. ***Белерианд.***

ДОР-ФИРН-И-ГУИНАР (DOR FIRN-I-GUINAR)

В переводе с синдарина «земля живых мертвецов». Название южной части Оссирианда, включая остров Тор-Гален; связано с появлением на этом острове в конце Первой эпохи Лютиэн Тинувиэль и Берена Эрхамиона, получивших, милостью валаров, вторую жизнь.

ДРАКОНЫ (DRAGONS)

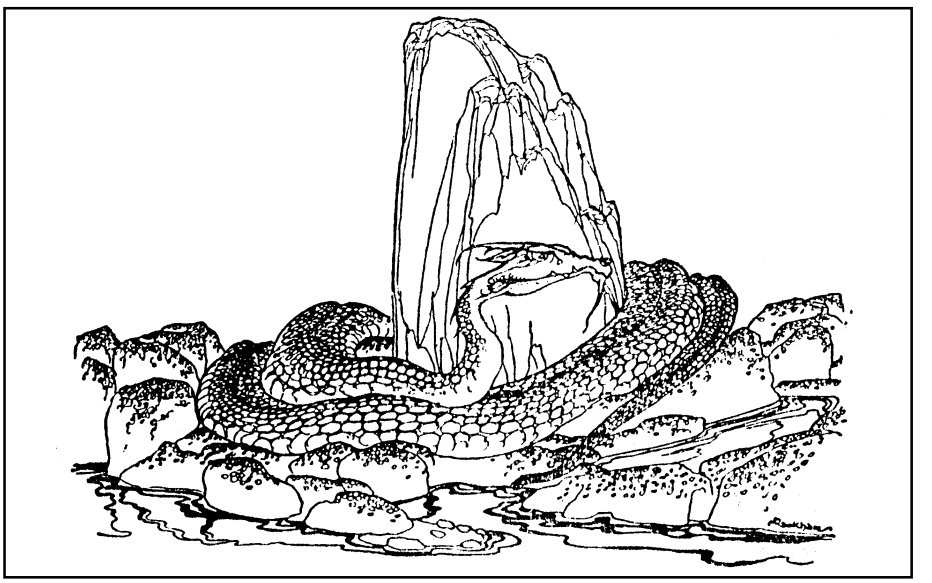
Порождения Тьмы, огромные и злобные существа, предположительно выведенные Мелькором в Ангбанде. Драконы отличаются долголетием — они живут намного дольше людей и гномов — и алчностью, из-за которой не раз страдали прежде всего гномы: драконов привлекала молва о гномьих сокровищах, они нападали на поселения гномов и разоряли их, а сами потом залегали на награбленных драгоценностях.

Легенды утверждают, что драконы делились на три племени: крылатые драконы, ледяные драконы и друлоки, или огненные (огнедышащие) драконы. Первыми появились именно урулоки: они выдыхали пламя, но летать еще не могли. Крылатые драконы (они также были огнедышащими) впервые вырвались из Ангбанда в Великой Битве за Белерианд; с той поры о них ничего не было слышно до Третьей эпохи: в 2750 году они напали на гномов в горах Эред-Митрим (Серых горах). Что касается ледяных драконов, те водились лишь в Эред-Митрим; по преданию, ледяной дракон Ската по прозвищу Змей в 2589 году сразил короля Даина Первого и изгнал народ Дарина из подземных чертогов.

Взрослые драконы были неуязвимы для стрел, мечей и копий, ибо их тела



Змей Мидгарда (Йормунганд)
Иллюстрация к «Старшей Эдде». 1760 г.



Дракон. Анонимная иллюстрация. XIX в.

покрывала необычайно прочная чешуя (Бард Лучник сразил дракона Смога, послав стрелу в единственное незащищенное место на брюхе дракона). В бою они выдыхали пламя, разрывали противников клыками и когтями и дробили щиты ударами массивных хвостов. Кроме того, крылатые драконы своими крыльями поднимали столь сильный ветер, что противники буквально валились с ног.

Еще драконы обладали зрением острее орлиного и необыкновенно тонким слухом и чутьем (вспомним историю хоббита Бильбо Торбинса, едва не погибшего потому, что дракон, в логово которого он забрался, учуял его издалека). Вдобавок драконы наделены великими познаниями, которые, впрочем, обратили во зло другим; в разговорах они очаровывают своих собеседников, и те, не в силах разрушить чары, становятся безвольными марионетками. Эти чары драконы напускают как взглядом, так и речами; их логика мнится обезоруживающей, и нужно огромное усилие воли, чтобы найти в ней изъяны (ко-



Сигурд и Фафнир. Резьба по дереву. XII в.

торые позднее кажутся такими очевидными). И подтверждением тому — горестная судьба Турина Турамбара, обманутого речами дракона.
Кровь у драконов черная и ядовитая, вместе с пламенем они выдыхают серные испарения. Их глаза светятся красным, а в гневе становятся алыми. От хохота драконов сотрясаются горы. Созданные колдовством из огня, драконы боятся воды и предпочитают ночную темноту свету дня.
В Первую эпоху Средиземья драконы сражались на стороне Мелькора в битвах за Белериланд. Можно предположить, что падение Гондолина было бы, по крайней мере, отсрочено, если бы оркам, штурмовавшим крепость, не помогали драконы. Когда Мелькор потерпел поражение, большинство драконов было убито, уцелели самые сильные и хитрые. В хрониках Третьей эпохи упоминаются лишь два дракона — Ската и Смог.
Из драконов Средиземья наиболее известны Глаурунг — первый урулоки, Анкалагон Черный — вожак крылатых драконов, Ската-Змей и Смог Золотой, уничтоживший королевство гномов под Одинокой горой.

Комментарий. *Драконы Толкиена «созданы» европейской мифологической традицией, которая знает как крылатых, так и бескрылых драконов (прежде всего у кельтов). Тела бескрылых драконов по-змеиному длинные (недаром таких драконов нередко именуют змеями):*

Клад незарытый стал достоянием
старого змея, гада голого,
гладкочешуйного...

«Беовульф»
Перевод В. Тихомирова

Дыхание же бескрылых драконов не огненное, а ядовитое. Впрочем, у крылатых и ползучих драконов много общего: те и другие покрыты чешуей, живут в пещерах или водоемах, похищают девушек, в особенности принцесс, и стерегут несметные сокровища. Как правило, убить дракона чрезвычайно сложно: необходимо отыскать на его теле — обыкновенно на брюхе — одно-единственное уязвимое местечко и попасть точно в цель. Именно так был убит скандинавским Сигурдом дракон Фафнир, и именно так у Толкиена Бард Лучник сразил дракона Смога.
В китайской мифологии дракон — символ величия и власти, тогда как в европейской традиции (а впоследствии в геральдике) он считался порождением зла. Европейских драконов принято разделять на огнедышащих (англ. firedrake), вивернов (змееподобных и крылатых, с колючкой на хвосте) и линдвурмов (это бескрылые виверны). Следует также отметить, что вивернами называют и геральдических драконов, то есть тех, которых изображали на щитах и гербах. Виверны символизируют зависть, злобу и воинственность, а линдвурмы — войну и разрушение.

ДРАУГЛУИН (DRAUGLUIN)

В переводе с синдарина «синий волк». Самый сильный и злобный из волколаков Моргота, убитый в 466 (или 467) году Первой эпохи волкодавом Хуаном на мосту крепости на острове Тол-ин-Гаурхот. Хуан содрал с Драуглуина шкуру, в которую позднее облачился Берен, чтобы проникнуть в Ангбанд.

Драуглуин был предком Кархарота.

ДРЕВА ВАЛАРОВ (TREES OF VALAR)

Древа Валинора, сотворенные в Начале Времен валами Йаванной и Ниэнной взамен уничтоженных Мелькором Светильников — Иллуина и Ормала. Они вознеслись на холме близ западных ворот Валимара и осветили Валинор, Эльдамар и Тол-Эрессеа. Старшим из Древ был Тельперион — Серебристый; второе Древо звалось Лаурелин — Золотая. Цветы Тельпериона дарили серебристый свет, а листья Лаурелин лучились золотом. Росу Древ Варда собирала в большие чаши — Чаши Варды. Свет Тельпериона и Лаурелин усиливался и

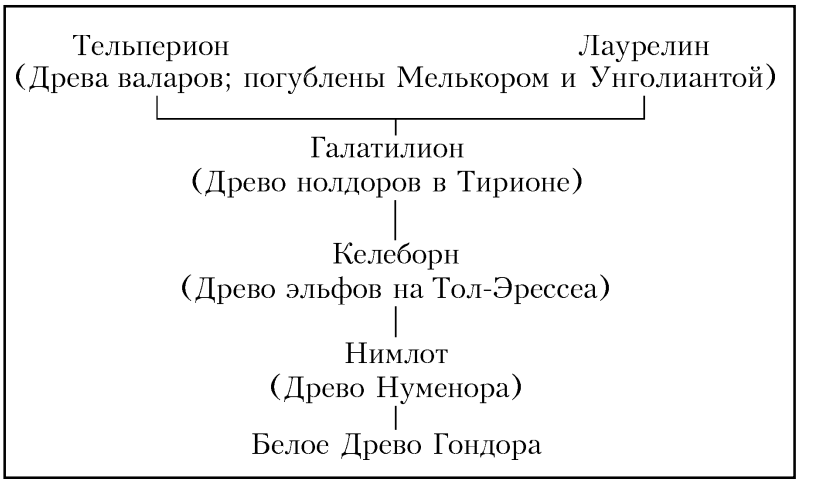


Иггдрасиль. Резьба по дереву. VIII в.

ослабевал с промежутком в двенадцать часов — такова была продолжительность дня в эпоху Древ. Из света Древ Феанор создал сильмарилы.

Свет Древ был ненавистен Мелькору, и с помощью Унголианты он погубил Древа, отравил росу в Чашах и похитил сильмарилы. Йаванна и Ниэнна не смогли исцелить Древа, но из последнего их света валары создали Солнце и Луну. Кроме того, в Тирионе рос побег Тельпериона, Галатилион, полученный нолдорами в дар от валаров, а на острове Тол-Эрессеа посадили отросток Галатилиона, Келеборн. Со временем побег Келеборна, Нимлот, был посажен в Нуменоре, а Элендил доставил саженец Нимлота в Средиземье и посадил его в Гондоре. Также из легенд известно, что в Гондолине, при дворе князя

Тургона, высились Белтил и Глингал — искусно выточенные подобия Древ валаров.
Если составлять «генеалогическое древо» Тельпериона и Лаурелин, оно выглядело бы так:



ДРЕВОБРАД (TREEBEARD)

«Общедоступное» имя энта, хранителя леса Фангорн. В годы Войны Кольца с Древобрадом в лесу Фангорн встретились хоббиты Мериадок Брендибак и Перегрин Тук. Именно Древобрад, старейший из энтов, убедил своих сородичей напасть на Айсенгард.
См. ***Фангорн, Энты***.

ДРЕНГИСТ (DRENGIST)

Залив у побережья Белерианда. На берега этого залива высадились нолдоры Феанора, приплывшие в Средиземье из Амана.
См. ***Белериand***.

ДРУАДАНСКИЙ ЛЕС (DRUADAN FOREST)

Лес в Анориэне, к северо-западу от Минас-Тирит. Этот лес населяли лесовики, вождем которых был Гхан-Бури-Гхан. После Войны Кольца государь Элессар передал Друаданский лес в полное владение лесовикам.

ДРУВЕЙТ-ИАУР (DRÚWAITH IAUR)

В переводе с синдарина «земля старых пукколов». Прибрежные земли к югу от Айсена, родовая территория лесовиков, впоследствии обосновавшихся в Друаданском лесу.

ДУНАДАНЫ (DÚNEDAIN)

В переводе с синдарина «западные аданы». Люди, в начале Второй эпохи переселившиеся в Нуменор, а также их потомки. После падения Нуменора в 3319 году Второй эпохи уцелели только Верные (хранившие верность валарам), а также черные нуменорцы в Умбаре. Верные основали в Средиземье два королевства — Арнор и Гондор, и со временем разделение на северных и южных дунаданов становилось все более отчетливым. На севере дунаданам пришлось сражаться с полчищами Ангмара, и дунаданские княжества гибли одно за другим. В 1409 году пал Рудаур, в 1636 году, во время Великой Чумы, умерли последние дунаданы Кардолана, а в 1974 году пал Артедайн. Немногочисленные уцелевшие нашли приют в Имладрисе у Элронда; впоследствии все дунаданы-мужчины стали Следопытами Севера, охранявшими Эриадор и в особенности Шир от козней Саурона. Правили северными дунаданами князья и вожди из рода Исилдура, который никогда не прерывался (то есть власть передавалась по наследству от отца к сыну). Что касается южного королевства, там род Анариона прерывался пять раз — из-за бездетности короля или его преждевременной смерти. Кроме того, южные дунаданы не сумели сохранить «чистоту крови»: среди них нередки были браки с женщинами из младших родов. Пожалуй, истинно дунаданская кровь текла лишь в жилах наследников Хурина и правителей Дол-Амрота (впрочем, последние довольно часто вступали в браки с эльфиянками). Иными словами, к началу Войны Кольца дунаданского влияния в Гондоре уже практически не ощущалось. Лишь возвращение государя Элессара (он же Арагорн Второй, вождь Следопытов Севера) вернуло дунаданам былое величие.

От прочих людей дунаданы отличались долголетием (они жили от 150 до 200 с лишним лет), бросавшейся в глаза статью и особым, им лишь свойственным благородством. Зрелости, как следует из преданий, они достигали приблизительно к тридцати годам; впрочем, в королевском роду сыновья наследовали отцам, будучи гораздо старше. У всех у них были темные волосы и серые глаза. Некоторые из них, в особенности знатного происхождения, обладали даром предвидения (вспомним хотя бы Дэнетора Второго, который начал готовиться к битве с Мордором задолго до того, как эта битва состоялась). Говорили дунаданы на вестроне — западном языке, часто вставляя слова из эльфийских языков, поскольку многие знали синдарин, а кое-кто и квенийский. Нуменорские дунаданы говорили на собственном языке — адунаике.



ДУНЛАНД (DUNLAND)

Местность к западу от Мглистых гор, между Эрегионом и Белыми горами. В Дунланде изначально обитали людские племена, у них были свой собственный язык и своя собственная культура. Возможно, что люди, которые к началу Войны Кольца жили в Бри, — потомки первых обитателей Дунланда. Около 1150 года Третьей эпохи в Дунланде появились хоббиты-струки, но в 1630 году они ушли в Шир.

Дунландцы были заклятыми врагами рохирримов, которые в Третью эпоху завладели равнинами у северного подножия Эред-Нимрайс, тогда как эти равнины издавна принадлежали дунландцам. Поэтому пограничные стычки и набеги случались достаточно часто. В 2758 году вождь дунландцев по имени Вульф, рохирримский изгнанник, нашедший прибежище в Дунланде, вторгся в Рохан во главе огромного войска и даже захватил Медусельд. Впрочем, его торжество оказалось скоротечным: год спустя он был убит, а дунландцы убрались восвояси. В годы Войны Кольца дунландцы сражались на стороне Сарумана.

ДУНХАРРОУ (DUNHARROW)

В переводе с рохирримского «теснина». Ущелье, в котором находится крепость Хорнбург.

См. ***Рохан***, ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

ДУРТХАНГ (DURTHANG)

В переводе с синдарина «темный гнет». Крепость, возведенная после победы над Сауроном в конце Второй эпохи за Черными вратами, над дорогой от Горгорота к Удуну. Впоследствии была захвачена назгулами.

ДЭНЕТОР ВТОРОЙ (DENETHOR THE SECOND)

Двадцать шестой и последний наместник Гондора (2935—3019 Третьей эпохи), известен гораздо более своего предшественника и тезки. Гордый и своенравный, превыше всего на свете ставивший безопасность Гондора, он тем не менее чуть было не предал в 3019 году цитадель Минас-Тирит в руки врагов. Некоторые оправдывают Дэнетора под тем предлогом, что он в тот момент себя не помнил от горя: ведь его старший сын, Боромир, погиб, а младший, Фарамир, находился при смерти. Вдобавок утверждают, что силы Дэнетора, равно телесные и нравственные, были подорваны непрерывной борьбой с Сауроном через палантир Минас-Тирит. Разумеется, всего этого не учитывать нельзя, однако непредвзятый историк не может не осуждать Дэнетора за малодушие. Истинный правитель не бросает своих подданных на произвол судьбы.

Не забудем и того, что, не вмешайся счастливый случай — в лице хоббита Перегрина Тука, успевшего предупредить мага Гэндальфа, — отчаявшийся

наместник взошел бы на погребальный костер вместе со своим младшим сыном, которого вполне еще можно было исцелить (что и проделал немногим позднее государь Элессар). К тому же Дэнетор намеренно пренебрегал советами Гэндальфа Серого, полагая, что маг преследует собственные цели, не имеющие ничего общего с благополучием Гондора (в своей гордыне Дэнетор нередко отождествлял благополучие Гондора с благополучием рода наместников, что все-таки не одно и то же). Иными словами, именно Дэнетор поставил Гондор на край гибели, и в том, что Минас-Тирит устоял и Саурон был побежден, его заслуги нет.

Впрочем, воздадим Дэнетору должное — обладая унаследованным от предков-нуменорцев даром предвидения, он знал, что решающая битва с полчищами Мордора придется на дни его правления, а потому всячески укреплял оборону Гондора. И в палантир он смотрел не из пустого тщеславия, а для того, чтобы вызнать замыслы Врага. Но — мы вынуждены повториться — в своей гордыне, усугубленной впоследствии отчаянием, Дэнетор едва не уничтожил то, что столь ревностно охранял.

Киновоплощение: Джон Нобл (John Noble).

ДЭНЕТОР ИЗ ОССИРИАНДА (DENETHOR OF OSSIRIAND)

Эльфийский князь из лаиквенди, привел своих подданных в Белериланд и поселился в Оссириланде. В первой битве за Белериланд Дэнетор доблестно сражался с орками и пал, «не отступив ни на пядь», как сказано в эльфийских анналах, на склоне Эмон-Эреб.

ДЭНЕТОР ПЕРВЫЙ (DENETHOR THE FIRST)

Десятый наместник Гондора. При нем Итильские земли были захвачены уруками из Мордора. Умер в 2477 году Третьей эпохи.

ДЯДЬКА-ИВА (OLD MAN WILLOW)

Древнее дерево из Заповедного леса, исполненное злобы ко всему живому. Дядька-Ива едва не погубил хоббитов Мериадока Брендибака и Перегрина Тука — их спасло лишь весьма своевременное появление Тома Бомбадила.

См. ***Заповедный лес, Бомбадил Том***.

Ж

ЖАЛО (STING)

Эльфийский кинжал, которым в Третью эпоху поочередно владели хоббиты Бильбо и Фродо Торбинсы, а также Сэм Гужни.
См. ***Оружие и доспехи***.

ЖЕЛЕЗНОЕ ВЗГОРЬЕ (IRON HILLS)

Горный хребет к востоку от Эребора. В этих горах, как сообщает Алая книга, было много железа, но золота в них так и не нашли, сколько ни искали.
Около 2590 года Третьей эпохи в эти горы переселились гномы из рода Дарина под началом Грора. Они обитали там до 2941 года, точнее, до Битвы Пяти Воинств, после которой Даин Железная Пята, предводитель гномов с Железного взгорья, стал правителем возрожденного Подгорного королевства. После этого в хрониках Железное взгорье более не упоминается.

ЖЕЛЕЗНЫЕ ГОРЫ (IRON MOUNTAINS)

Горный хребет, возведенный Мелькором в начале дней (по другим источникам — существовавший изначально, с самого сотворения Арды) на севере Средиземья. Этот хребет преграждал доступ к Ангбанду — второй цитадели Мелькора. Над Ангбандом, на юго-западной оконечности гор, возвышался трехглавый пик Тангородрим.
На синдарине эти горы назывались Эред-Энгрин — «горы железа».

ЖЕЛЕЗНЫЙ ВЕНЕЦ (IRON CROWN)

Венец Мелькора, в который тот вделал три сильмарила, похищенных у эльфов Эльдамара и доставленных в Средиземье в конце Первой эпохи. Это похищение привело к Войне Самоцветов. Один из сильмарилов вырезал из Железного венца Берен, остальные два забрали у Моргота валары; сам же венец переплавили в кольцо раба и надели на шею Морготу.
См. ***Берен Эрхамион, Моргот, Сильмарилы***.



ЖЕЛТЫЕ ГОРЫ (YELLOW MOUNTAINS)

Горный хребет на юге Средиземья, возникший после того, как Мелькор повалил Светильники валаров, и уничтоженный катаклизмами, которые привели к гибели Белерианда.

ЖРЕБИЙ НОЛДОРОВ (DOOM OF THE NOLDOR)

Проклятие валаров, по слову Мандоса павшее на мятежных нолдоров, прежде всего на род Феанора. Это проклятие распространялось не только на нолдоров, но и на тех, кто вместе с ними тщетно пытался вернуть сильмарилы, похищенные коварным Мелькором.
См. ***Нолдоры***, ***Феанор***.



ЗАБЫТЫЙ НАРОД (DEAD MEN OF DUNHARROW)

Горцы Белых гор, возможно состоявшие в родстве с дунландцами. При основании Гондора принесли клятву верности Исилдуру, но предали его, отказавшись присоединиться к Последнему Союзу. Разгневанный Исилдур наложил на них проклятие: «Не ведать вам покоя, доколе не исполните клятву». Терзаемые стыдом, предатели укрылись в горах; один за другим они умирали, но посмертного покоя обрести не могли.

Они стали призраками Дунхарроу, и в Третью эпоху о них ходило немало страшных слухов. В 3019 году Арагорн Второй призвал их исполнить клятву, и они подчинились. Призраки сокрушили пиратов Умбара и захватили Пеларгир, после чего исчезли из Средиземья навсегда.

ЗАВЕСА МЕЛИАН (GIRDLE OF MELIAN)

Незримый покров, которым княгиня Мелиан, супруга Эльвэ-Тингола, окутала эльфийское княжество Дориат вскоре после возвращения Мелькора в Средиземье. Этот покров хранил Дориат от злобы Мелькора до тех пор, пока Мелиан не покинула Средиземье после смерти Тингола. За многие сотни лет существования Завесы проникнуть сквозь нее удалось лишь двоим — Берену Эрхамиону и волку Кархароту.

См. ***Дориат, Мелиан***.

ЗАВЕТ-КАМЕНЬ (ARKENSTONE)

Необычайно крупный алмаз, найденный в Эреборе в те дни, когда Подгорным королевством правил Траин Первый. Дракон Смог в 2770 году Третьей эпохи захватил его вместе с прочими драгоценностями из королевской сокровищницы. В 2941 году на этот камень, обшаривая логово Смога, наткнулся хоббит Бильбо Торбинс. Он сохранил камень у себя, а позднее отдал его Барду Лучнику; после Битвы Пяти Воинств, в которой пал гном Торин Дубовый Щит, Завет-камень похоронили вместе с Торином, ибо то была фамильная реликвия Торинова рода.

Также Завет-камень называли Сердцем горы.

ЗАОКРАИННЫЙ ЗАПАД (WESTERNESSE)

См. ***Аман, Валинор, Нуменор.***

ЗАПОВЕДНЫЙ ЛЕС (OLD FOREST)

Чащоба в Шире, между Баклендом и Могильниками, остатки первобытного леса, некогда покрывавшего почти весь Эриадор. Деревья этого леса исполнены злобы ко всему живому и вдобавок обладают способностью передвигаться с места на место, потому у хоббитов были все основания бояться Заповедного леса. Тем паче в середине Третьей эпохи лесные деревья напали на Шир; их удалось остановить только пламенем — хоббиты развели костры, и деревья отступили перед огнем. Как сказано в Алой книге, «...когда-то они даже к Городьбе подступали: появились рядом с нею, стали ее подрывать и теснить, клонились на нее сверху. Тогда хоббиты вышли, порубили сотни деревьев, развели большой костер и выжгли вдоль Городьбы широкую полосу». Самое знаменитое дерево этого леса — Дядька-Ива, едва не погубивший Фродо Торбинса, Мериадока Брендибака и Перегрина Тука. На восточной опушке Заповедного леса, у водопадов реки Ветлянки, стоит дом Тома Бомбадила.

ЗАРАГАМБА (ZARAGAMBA)

Хоббитское родовое наименование семейства Олдбаков (впоследствии Брендибаков), наследственных Хоббитанов Шира.
См. ***Бакленд, Брендибак Мериадок.***

ЗАЧАРОВАННЫЕ ОСТРОВА (ENCHANTED ISLES)

Цепь островов в Сумрачных морях, созданная валарами после гибели Древ Валинора и мятежа нолдоров. Эти острова призваны были защищать Аман с моря. Всякий мореход, ступивший на любой из этих островов, погружался в сон, и так продолжалось до тех пор, пока Аман не очутился за кругами мироздания.

ЗЕРКАЛО ГАЛАДРИЭЛЬ (MIRROR OF GALADRIEL)

Серебряная чаша в садах Галадриэль в Лориэне. Когда чашу наполняли водой, в этой воде отражались события грядущего. Как сказано в Алой книге, посмотреть в чашу означало «заглянуть за грань обыденно зримого». В Зеркале Галадриэль хоббит Сэммиум Гужни узрел осквернение Шира магом Саруманом Белым, а Фродо Торбинс увидел Море.
Фиал Галадриэль был наполнен водой из Зеркала.

ЗЕРКАЛЬНОЕ ОЗЕРО (MIRRORMERE)

См. ***Кхелед-Зарам.***

ЗИРАК-ЗИГИЛ (ZIRAK-ZIGIL)

Название пика Келебдил в Мглистых горах на кхуздуле. На вершине Зирак-Зигила стояла Башня Дарина, откуда маг Гэндальф Серый сбросил в пропасть побежденного балрога.
См. ***Мглистые горы****.*

ЗОВ ВАЛАРОВ (SUMMONS OF VALAR)

Стремление покинуть Средиземье и отправиться в Аман, внушенное валарами эльфам в Предначальную эпоху. Из-за этого зова произошло первое разделение эльфов — на эльдаров, внявших Зову, и на авари, которые этот Зов отринули. Зов валаров влек эльфов в Аман на протяжении тысячелетий, вплоть до конца Третьей эпохи, когда последние эльфы покинули Средиземье, уступив свои владения людям.
См. ***Авари, Эльдары, Эльфы****.*

ЗОЛОТИНКА (GOLDBERRY)

Жена Тома Бомбадила, «дочь реки», как называет ее Алая книга. Об этой златовласой красавице мало что известно; однако можно предположить, что она принадлежала к майарам и, подобно прочим духам вод, служила валару Ульмо.

И

ИАНТ-ИАУР (IANT IAUR)

В переводе с синдарина «древний мост». Мост через реку Эсгалдуин в Белерианде; через него вела дорога из долины Нан-Дунгортеб в долину Дор-Динен.

ИАРВЕЙН БЕН-АДАР (IARWAIN BEN-ADAR)

В переводе с синдарина «старейший, не имеющий отца».
См. ***Бомбадил Том***.

ИДРИЛЬ КЕЛЕБРИНДАЛ (IDRIL CELEBRINDAL)

В переводе с синдарина «мерцающая искра». Эльфиянка из нолдоров, дочь Тургона, супруга Туора и мать Эарендила. После падения Гондолина Идриль вместе с мужем бежала в Арверниэн, а когда Туор состарился, они вдвоем уплыли на Запад, однако неизвестно, позволили им ступить на берега Амана или нет.
См. ***Маэглин, Туор, Эарендил***.

ИЗГОИ (EXILES)

1. Нолдоры, возвратившиеся в Средиземье, чтобы вернуть сильмарилы, похищенные Мелькором.
2. Дунаданы, уцелевшие в катастрофе, которая завершилась гибелью Нуменора, и приплывшие в Средиземье.

ИЛЛУИН (ILLUIN)

В переводе с квенийского «голубой». Светильник валаров, стоявший на севере Средиземья. Очертаниями он напоминал огромную гору, на вершине которой размещался светоч. После разрушения Светильников на месте Иллуина образовалось большое озеро (внутреннее море) Хелкар.
См. ***Светильники валаров***.

ИЛУВАТАР (ILÚVATAR)

В переводе с квенийского «всеобщий отец». Единый и Сущий, пребывающий в одиночестве в Чертогах Безвременья. Волей Илуватара созданы айнуры, каждому из которых он открыл часть своих мыслей и одарил их тремя музыкальными темами; из этих тем впоследствии возникла «Айнулиндалэ» — Музыка айнуров. Когда же Музыка обрела зримое воплощение, Илуватар даровал этому воплощению бытие, и так появилась Арда. Препоручив Арду заботам валаров, Илуватар практически не вмешивался в их дела; лишь дважды он не остался в стороне — когда Аулэ создал гномов и когда, по мольбе валаров, удалил Аман за круги мироздания. Кроме того, именно Илуватар — сам, без помощи валаров — сотворил эльфов и людей, которых поэтому и зовут Детьми Илуватара. И лишь ему ведома посмертная участь людей и то, каким будет конец мира.

На синдарине имя Илуватара звучит как Эру — «единый».

ИЛЬКОРИН (ILKORIN)

Язык эльфов Дориата.

См. ***Языки и наречия Арды.***

ИЛЬМАРИН (ILMARIN)

В переводе с квенийского «обитель великих дел». Чертоги Манвэ и Варды на вершине горы Ойлоссэ. Из этих чертогов видно все, что происходит в Арде.

См. ***Валинор, Варда, Манвэ.***

ИЛЬМЕН (ILMEN)

Свод неба, на котором находятся звезды, Солнце и Луна.

См. ***Арда, Виста.***

ИМБАР (IMBAR)

Земля, суша.

См. ***Арда.***

ИМЛАД-МОРГУЛ (IMLAD MORGUL)

В переводе с синдарина «колдовская долина». Долина в горах Тени, в двадцати милях к северо-востоку от бродов Осгилиата. В этой долине стояла крепость Минас-Моргул и протекала река Моргулдуин.

До 2002 года Третьей эпохи река называлась Итилдуин, крепость – Минас-Итил. В упомянутом году эту крепость и долину, в которой она стояла, захватили назгулы.

В конце Третьей эпохи, после низвержения Саурона, колдовскую растительность в долине выжгли дотла, а крепость разрушили до основания.

ИМЛАДРИС (IMLADRIS)

В переводе с синдарина «долина в глубоком ущелье».
См. ***Ривенделл***.

ИМРАХИЛЬ (IMRAHIL)

Принц Дол-Амрота, в годы Войны Кольца принимал участие в обороне Минас-Тирит. Имрахиль привел в осажденный город семьсот мечников и собственную конную дружину (которая оставалась единственным в Минас-Тирит кавалерийским подразделением до прибытия рохирримов). Когда крепость временно лишилась и наместника Дэнетора, и его сына Фарамира, Имрахиль взял на себя бразды правления, а позднее доблестно сражался на Пеленнорской равнине.
Дочь Имрахиля Лотириэль вышла замуж за короля Рохана Эйомера.

ИНГВЭ (INGWË)

Эльф, владыка ваниаров, избранник Оромэ, один из тех, кто побывал в Валиноре и, возвратившись, уговорил эльдаров предпринять Великий Поход. В Амане Ингвэ стал верховным правителем эльфов и больше никогда не покидал Блаженное королевство (если не считать того случая, когда он возглавил войско ваниаров, выступивших на Великую Битву с Морготом).

ИНЗИЛАДУН (INZILADÛN)

Двадцать третий король Нуменора, стремившийся положить предел распре между людьми и эльдарами. В знак уважения к древним традициям вскоре после вступления на престол принял имя Тар-Палантир – в переводе с квенийского «прозорливый». Однако деятельность Инзиладуна не могла предотвратить гибель Нуменора. Дочь короля, Мириэль, не сумела унаследовать трон – в 3255 году Второй эпохи престол узурпировал ее двоюродный брат Ар-Фаразон, которому суждено было стать последним королем Нуменора.
Подробнее см. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

ИНКАНУС (INCANUS)

Имя, данное Гэндальфу Серому в Хараде.
См. ***Гэндальф Серый***.

ИРМО (IRMO)

В переводе с квенийского «владыка желаний». Валар, брат Мандоса и Ниэнны, супруг Эстэ, повелитель сновидений и грез, дарующий отдых валарам и эльдарам. Обитель Ирмо в Валиноре — сады Лориэна; посему этого валара иначе называют Лориэном.

ИРЧИ (YRCH)

См. ***Орки***.

ИСИЛ (ISIL)

В переводе с квенийского «сияющий».
См. ***Итил***.

ИСИЛДУР (ISILDUR)

Человек, дунадан нуменорского происхождения, старший сын Элендила Высокого.
После Падения Нуменора (3319 Второй эпохи) на трех кораблях ушел к Средиземью, высадился в гавани Пеларгира и вместе со своим братом Анарионом основал королевство Гондор. Исилдур заложил и возвел Минас-Итил, где и проживал до 3429 года Второй эпохи, когда этот город перешел под владычество Саурона. Исилдур бежал на Север, в Арнор, и возвратился в Гондор лишь с войсками Последнего Союза. В 3441 году в сражении он отрубил Саурону тот палец руки, на который было надето Кольцо Всевластья, и таким образом завладел этим Кольцом. В течение двух лет после победы (3441—3442) Исилдур правил Гондором; он посадил в Минас-Анор сеянец Белого Древа Нимлот (который похитил еще в молодости из садов крепости Арменелос на острове Нуменор). Убедившись, что Менельдил, его племянник, готов принять на себя бразды правления, он отправился на Север, дабы наследовать покойному Элендилу и стать королем Арнора. Однако у реки Гладден на дружину Исилдура напали орки. Исилдур пытался спастись — он бросился вплавь, надев на палец Кольцо Всевластья; но Кольцо соскользнуло у него с пальца, и он был убит. Это произошло во 2 году Третьей эпохи.
Младший сын Исилдура Валандил стал королем Арнора и Артедайна. В последующие годы этот титул передавался по наследству в роду Исилдура; с гибелью Арнора наследование сохранилось среди Следопытов Севера. Последним наследником Исилдура в Третью эпоху был Арагорн Второй, шестнадцатый предводитель Следопытов, будущий правитель Воссоединенного королевства Гондора и Арнора.
Подробнее см. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.
Киновоплощение: Гарри Синклер (Harry Sinclair).

ИСТАРИ (ISTARI)

В переводе с квенийского «мудрые». Майары, около 1000 года Третьей эпохи посланные в Средиземье валарами, дабы помочь Свободным народам противостоять Саурону. По легенде, истари было пятеро (или семеро), из которых по именам известны лишь трое — Саруман Белый, Гэндальф Серый и Радагаст Карий. (Впрочем, некоторые легенды сообщают имена еще двух истари — синих магов: Алатар и Палландо; это их подлинные имена, в

Средиземье других имен они не получили.) Все истари приняли облик седобородых старцев, что, впрочем, ничуть не мешало им вести весьма деятельный образ жизни. Все они были наделены великой мудростью; магическую силу придавали им посохи. Кстати сказать, эти посохи, равно как и высокие остроконечные шляпы, обозначали принадлежность к магическому ордену. У каждого из истари был также плащ определенного цвета; отсюда и прозвища Белый, Серый и т. д.

Хотя они прибыли в Средиземье, чтобы помочь Свободным народам, им возбранялось повелевать живыми существами; вдобавок они не должны были состязаться в могуществе с Сауроном. Вот почему Саруман, поначалу старший из истари, был впоследствии изгнан из ордена и ему не позволили возвратиться в Валинор.

Что касается прочих истари, то Гэндальф с окончанием Войны Кольца вернулся в Валинор, Радагаст, по всей видимости, остался в Средиземье, а двое других вскоре после прибытия в Средиземье сгинули где-то на Востоке.

На вестроне — Всеобщем языке — истари называли магами.

На синдарине истари звались итрин, что также означало «мудрые».

См. ***Майары***.

ИТИЛ (ITHIL)

В переводе с синдарина «серебристый свет». Луна. Оба небесных светила были созданы валарами после разрушения Древ. Аулэ выковал челн, в который Йаванна поместила последний серебряный цветок Тельпериона, после чего этот челн был вознесен на небо. Правит челном, как гласят эльфийские предания, майар Тирион.

См. ***Арда***.

ИТИЛДИН (ITHILDIN)

В переводе с синдарина «звезда-луна». Материал, изготовленный нолдорами Эрегиона из мифрила, видимый лишь в звездном или лунном свете и только тогда, когда к нему прикоснется кто-либо, произнесший необходимые тайные слова. Именно итильдином были расписаны западные ворота Мории, которые, как повествуется в Алой книге, столь долго пытались открыть Хранители.

ИТИЛИЭН (ITHILIEN)

В переводе с синдарина «лунные земли». Часть Гондора, расположенная между Андуином и горами Эфел-Дуат, феод Исилдура. Столицей Итилиэна был город Минас-Итил, в 3429 году Второй эпохи захваченный Сауроном (с той поры город неоднократно переходил из рук в руки, окончательно его освободили лишь в конце Войны Кольца). После Войны Кольца государь Элессар даровал Итилиэн гондорскому наместнику Фарамиру, а

тот разрешил поселиться на пустующих землях Леголасу и другим эльфам из Лихолесья.

См. ***Гондор***, ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

ИТРИН (ITHRIN)

См. ***Истари***.

«И ЭКВЕССИ РУМИЛО» («I EQUESSI RUMILO»)

Книга Премудрости, принадлежащая перу эльфа Румила.

См. ***Хроники Арды и их авторы***.

Й

ЙАВАННА (YAVANNA)

В переводе с квенийского «дарительница плодов». Вала, одна из Аратаров (вторая среди них по могуществу после Варды), старшая сестра Ваны и супруга Аулэ. Как сказано в «Валаквенте», Йаванна «любит все, что растет на земле, и хранит в памяти все бессчетные формы живого: от деревьев, что высились, как башни, в древних лесах, до мха на камнях или крохотных болотных растеньиц... В женском своем облике она высока и одета в зеленое...». Радениями Йаванны в Арде появились деревья и растения; ее величайшие творения — Древа валаров, Галатилион, а также цветок и плод, из которых сотворены были Солнце и Луна.

В садах Йаванны в Валиноре растут цветы, из которых изготавливают мирувор — нектар валаров.

Йаванну также называют Кементари — «владычица земли».

«ЙЕНОНОТИЭ» («IENONOTIE»)

Книга о летосчислении, принадлежащая перу Квеннара-и-Оннотимо.

См. ***Хроники Арды и их авторы***.



КАБЕД-ЭН-АРАС (CABED-EN-ARAS)

Ущелье в Белерианде, по которому протекала река Тейглин. В этом ущелье Турин Турамбар сразил дракона Глаурунга и здесь же покончила с собой сестра и жена Турина Ниэнор, после смерти которой ущелье было переименовано в Кабед-Наэрамарт.
См. ***Ниэнор, Турин Турамбар***.

КАБЕД-НАЭРАМАРТ (CABED NAERAMARTH)

В переводе с синдарина «прыжок злого рока».
См. ***Кабед-эн-Арас, Ниэнор***.

КАЛАКВЕНДИ (CALAQUENDI)

В переводе с квенийского «эльфы света». Эльдары, пришедшие в Аман в начале Первой эпохи и успевшие узреть свет Древ валаров. К калаквенди принадлежат все ваниары и нолдоры, а также многие тэлери. Тех калаквенди, которые по той или иной причине возвратились в Средиземье, называют «вышними эльфами» (тарэльдары).
См. ***Мориквенди, Эльдары***.

КАЛАКИРИАН (CALACIRIAN, KALAKIRYAN)

В переводе с квенийского «край Калакирия». Местность в Эльдамаре, окрестности ущелья Калакирия.
См. ***Аман, Валинор***.

КАЛАКИРИЯ (CALACYRIA, KALAKIRYA)

В переводе с квенийского «ущелье света». Ущелье в Пелорских горах, сквозь которое в Эльдамар проникал свет Древ валаров. В этом ущелье стоит холм Туна, на котором возведен город Тирион.
См. ***Аман, Валинор***.

КАЛЕНАРДОН (CALENARDHON)

В переводе с синдарина «зеленый край». Местность в Гондоре, между реками Андуин и Айсен. В 2510 году Третьей эпохи гондорский наместник Кирион даровал эту местность людям Эйотеода в награду за доблесть, проявленную ими в битве при Келебранте. С той поры Каленардон стал называться Маркой конников — Роханом.
См. ***Гондор, Рохан***, ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

КАЛИМАК (KALIMAC)

См. ***Брендибак Мериадок***.

КАМЕННЫЕ ВЕЛИКАНЫ (STONE GIANTS)

Исполины, обитавшие в Мглистых горах и охранявшие перевалы. О них в Алой книге упоминается лишь единожды: Бильбо Торбинс видел их во время бури в горах. Как сказано в Алой книге, «...при вспышках молнии он видел каменных великанов, которые, откровенно радуясь непогоде, затеяли игру — швыряли друг в друга громадные валуны, ловили их и бросали вниз, на невидимые в темноте деревья, где они разбивались вдребезги».

КАМЛОСТ (CAMLOST)

В переводе с синдарина «пустая рука».
См. ***Берен Эрхамион***.

КАРАДРАС (CARADHRAS)

В переводе с синдарина «багровый пик». Один из высочайших пиков Мглистых гор. Перевал Карадраса, через который можно было попасть из Холлина в Лориэн, называется Вратами Багрового Рога.
См. ***Мглистые горы***.

КАРАНТИР ТЕМНЫЙ (CARANTHIR THE DARK)

В переводе с синдарина «алый». Эльф из нолдоров, четвертый сын Феанора. Вместе с отцом и братьями вернулся в Средиземье за год до появления Луны и сражался в Битве-под-Звездами, а после обосновался в Таргелионе и первым из эльдаров столкнулся с гномами, которые обитали в ту пору под хребтом Эред-Луин. Через Таргелион шла вся торговля между эльфами и гномами, что приносило Карантиру немалый доход. Он владел своими землями несколько сотен лет, но после Битвы Внезапного Пламени был вынужден бежать на Юг, к своим братьям Амроду и Амрасу. После битвы Нирнаэт Арноэдиад Карантир вел жизнь изгнанника вместе с другими своими братьями, Куруфином и Келегормом, не столько воюя с Морготом, сколько изыскивая способ исполнить клятву Феанора. Узнав о том, что сильмарил,

вырезанный из венца Моргота, находится в Менегроте, братья напали на подземный чертог, где укрылся наследник Тингола Диор. В схватке пал и Диор, и все трое сыновей Феанора, сильмарил же остался у дочери Диора Эльвинг Белой.
См. ***Сильмарилы, Феанор***.

КАРАС-ГАЛАДОН (CARAS-GALADON)

В переводе с синдарина «город на деревьях». Главный город Лориэна, где находился двор Келеборна Мудрого и Галадриэль. Этот город представлял собой обнесенную стеной рощу мэллорнов, на ветвях которых располагалось множество таланов — просторных деревянных платформ. С отплытием Галадриэль за Море в конце Третьей эпохи и с уходом Келеборна в восточный Лориэн Карас-Галадон опустел; в Четвертую эпоху об этом городе уже не упоминается.
См. ***Лориэн, Мэллорны, Талан***.

КАРАХ-АНГРЕН (CARACH ANGREN)

В переводе с синдарина «железные челюсти». Крепость в Мордоре, над дорогой с плато Горгорот к долине Удун. Была возведена гондорцами в начале Третьей эпохи для охраны Мордора, захвачена Сауроном вскоре после его возвращения в Средиземье. Уничтожена природным катаклизмом после истребления Кольца Всевластья.

КАРДОЛАН (CARDOLAN)

В переводе с синдарина «край алых холмов». Одно из княжеств в составе королевства Арнор. Основано в 861 году Третьей эпохи, занимало территорию между реками Барандуин и Митейтель-Гватло, часто воевало с соседним княжеством Рудаур. В 1409 году Третьей эпохи объединенное войско Ангмара и Рудаура захватило пограничное укрепление Эмон-Сул и вторглось в Кардолан. Уцелевшие кардоланцы укрылись в Тирн-Гортад (Могильниках) и в Заповедном лесу. Великая Чума 1636 года Третьей эпохи почти полностью истребила и без того немногочисленное население Кардолана, и княжество так и не было восстановлено.
Подробнее см. ***Арнор***, ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

КАРКХОСТ (CARCHOST)

В переводе с синдарина «укрепление-клык». Исконное название одной из сторожевых башен у прохода Кирит-Горгор в Мордоре.
См. ***Клыки Мордора***.

КАРН-ДУМ (CARN DÛM)

Крепость у северной оконечности Мглистых гор, столица Ангмара.

КАРНИЛ (CARNIL)

В переводе с квенийского «алая звезда». Звезда, вознесенная Вардой на небосвод перед пробуждением эльфов.

КАРНИНГУЛ (KARNINGUL)

В переводе с раннего («оригинального») вестрона «распадок».
См. ***Раздол***.

КАРРОК (CARROCK)

Огромная скала посреди русла реки Андуин, недалеко от владений Беорна. На вершине этой скалы в камне вырезан трон, к которому ведут каменные ступени.

КАРХАРОТ (CARCHAROTH)

В переводе с синдарина «алая пасть». Волколак, потомок Драуглуина, величайший из волколаков Средиземья. Взращенный Морготом, Кархарот охранял врата Ангбанда. Лютиэн Тинувиэль удалось зачаровать Кархарота, после чего она и Берен смогли проникнуть в Ангбанд, но на обратном пути, когда чары рассеялись, Кархарот откусил Берену правую руку и проглотил сильмарил. Чудесный камень выжигал ему внутренности, и Кархарот, обуянный безумием, бросился бежать, убивая всех, кто встречался ему на пути, и разоряя Белериан. Когда же он проник в Дориат, эльфы устроили Охоту на Волка, и Кархарот был убит волкодавом Хуаном, но не прежде, чем загрыз Берена и смертельно ранил самого Хуана.
Кархарота также называли Анфауглиром — «алчной пастью» — и Волком Ангбанда.

КАСТАМИР УЗУРПАТОР (CASTAMIR THE USURPER)

Двадцать второй король Гондора (1437–1447 Третьей эпохи), бывший капитан морской стражи, захвативший гондорский престол во время мятежа, более известного в анналах как Распря Родичей. Будучи моряком по духу, намеревался перенести столицу Гондора ближе к Морю — в Пеларгир. В 1447 году был вызван на бой низвергнутым королем Эльдакаром и погиб в схватке у бродов Эриу. Сыновья Кастамира бежали в Умбар и основали там пиратское государство.
См. ***Гондор, Пираты, Распря Родичей, Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

КВЕНДИ (QUENDI)

В переводе с квенийского «говорящие». Эльфы первыми из всех живых существ Средиземья обрели речь. Прозвание «квенди» имеет общий корень со словом «квенья» — так назывался древний язык эльфов.
См. ***Эльфы, Языки и наречия Арды***.

КВЕННАР-И-ОНОТИМО (QUENNAR-I-ONOTIMO)

Эльф из Белерианда, автор ряда исторических трудов.
См. ***Хроники Арды и их авторы***.

«КВЕНТА СИЛЬМАРИЛЛИОН» («QUENTA SILMARILLION»)

В переводе с квенийского «история сильмарилов». Книга Премудрости, история Предначальной и Первой эпох, составленная эльфом Пенголодом.
См. ***Книги Премудрости, Хроники Арды и их авторы***.

«КВЕНТАЛЕ АРДОНОМИОН» («QUENTALE ARDONOMION»)

Книга Премудрости, посвященная гномам.
См. ***Книги Премудрости***.

КВЕНЬЯ (QUENYA)

В переводе с квенийского «речь». Язык эльфов Валинора, древнейший из языков Арды.
См. ***Языки и наречия Арды***.

КЕЛВАР И ОЛВАР (KELVAR & OLVAR)

В переводе с квенийского «подвижные и те, чьи корни в земле». Келвар — живые существа, которые могут самостоятельно передвигаться и о которых заботится Йаванна; все, кроме Детей Илуватара, энтов и гномов. Олвар же — все прочие живые существа, в первую очередь деревья, опекунами и пастырями которых являются энты. Вряд ли будет преувеличением сказать, что современными синонимами этих слов являются соответственно «фауна» и «флора».

КЕЛДУИН (CELDUIN)

В переводе с синдарина «бегущая». Река в Средиземье.
См. ***Бегущая***.

КЕЛЕБДИЛ (CELEBDIL)

В переводе с синдарина «серебристый». Один из высочайших пиков Мглистых гор. В этом пике, который на кхуздуле назывался Зирак-Зигил, в дни Дарина Бессмертного гномы высекли Бесконечную лестницу.
См. ***Мглистые горы, Мория***.

КЕЛЕБОРН (CELEBORN)

В переводе с синдарина «серебряное древо». Белое Древо, сеянец Галатилиона, посаженное на острове Тол-Эрессеа. Впоследствии из его побега выросло нуменорское Древо Нимлот.
См. ***Древа валаров***.

КЕЛЕБОРН МУДРЫЙ (CELEBORN THE WISE)

В переводе с синдарина «серебряное древо». Эльф из племени синдаров, князь Дориата, родич Эльвэ-Тингола и супруг Галадриэль. После падения Дориата Келеборн переселился в Линдон; позднее они с Галадриэль отправились в Эрегион и осели в Лориэне, правителями которого стали. В годы Войны Кольца Келеборн во главе лориэнских эльфов осадил Дол-Гулдур и взял его приступом. Когда Галадриэль покинула Средиземье, он не пожелал уйти вместе с ней. Некоторое время он был князем Восточного Лориэна, затем перебрался в Ривенделл, к сыновьям Элронда. Легенды утверждают, что впоследствии и он отплыл за Море.

См. ***Галадриэль***.

Киновоплощение: Мартон Цокас (Marton Csokas).

КЕЛЕБРИАН (CELEBRÍAN)

Эльфийская княгиня, дочь Галадриэль и Келеборна Мудрого, супруга Элронда, мать Элладана, Элрохира и Арвен Андомиэль.

Подробнее см. ***Элронд***, ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

КЕЛЕБРИМБОР (CELEBRIMBOR)

В переводе с синдарина «серебряная длань». Эльф из нолдоров, сын Куруфина и внук Феанора. Как рассказывается в «Сильмариллионе», Келебримбор отрекся от отца, устыженный его деяниями, и остался в Нарготронде, откуда с позором изгнали сыновей Феанора — Куруфина и Келегорма. Во Вторую эпоху (около 750 года) Келебримбор привел тех эльдаров, которые избрали его своим правителем, в Эрегион. В предгорьях Мглистых гор был основан город Ост-ин-Эдхил, торговавший с Морией; сам Келебримбор стал величайшим из Гвайт-и-Мирдайн. Именно Келебримбор выковал три эльфийских кольца и именно он сумел укрыть их от Саурона. Погиб Келембримбор в 1697 году Второй эпохи в схватке с орками.

См. ***Гвайт-и-Мирдайн***, ***Кольца Власти***, ***Три Кольца***, ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

КЕЛЕБРИНДАЛ (CELEBRINDAL)

В переводе с синдарина «серебряная стопа».

См. ***Идриль***.

КЕЛЕГОРМ КРАСИВЫЙ (CELEGORM THE FAIR)

Эльф из нолдоров, третий сын Феанора, хозяин волкодава Хуана, подаренного Келегорму валаром Оромэ. Приплыл в Средиземье, дабы исполнить клятву Феанора, долгое время вместе со своим братом Куруфином держал Химлад; после битвы Дагор Браголлах вместе с Куруфином и Карантиром,

не зная устали и не ведая жалости, разыскивал сильмарил, вырезанный Береном из Железного венца Моргота. Убит наследником Тингола Диором в чертогах Менегрота.
Подробнее см. ***Белериand, Битвы за Белериand, Сильмарилы, Феанор.***

КЕМЕНТАРИ (KEMENTÂRI)

В переводе с квенийского «владычица земли».
См. ***Йаванна.***

КЕРИН-АМРОТ (CERIN AMROTH)

Холм в лесу Лориэн, получивший свое название по имени первого правителя Лориэна, чертог которого стоял на этом холме. Склоны холма покрывали чудесные цветы — эланор и нифредил. На этом холме приняла кончину Арвен Андомиэль.
См. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов».***

КЕРТАР (CERTAR)

В переводе с квенийского «руны».
См. ***Письмена.***

КИЛИ (KILI)

Гном из рода Дарина, племянник Торина Дубовый Щит, участник похода к Одинокой горе в 2941 году Третьей эпохи. Пал в Битве Пяти Воинств, защищая раненого Торина.
См. ***Гномы, Торин Дубовый Щит, Торбинс Бильбо.***

КИРДАН КОРАБЕЛ (CIRDAN THE SHIPWRIGHT)

В переводе с синдарина «корабел». Эльф из племени синдаров, друг Эльвэ-Тингола и Финрода, член Светлого совета, в Первую эпоху Средиземья владыка Фаласа. После падения Фаласа в 474 году Первой эпохи Кирдан перебрался на остров Балар, куда впоследствии стали стекаться все обездоленные — и эльфы, и аданы. Там, на острове Балар, он помог Эарендилу построить челн Вингилот. Во Вторую и Третью эпохи Кирдан был правителем Серебристых гаваней. Кроме того, некоторое время он владел кольцом Нарья, которое впоследствии передал магу Гэндальфу Серому. Кирдан участвовал в походе людей и эльфов против Саурона (этот поход известен как Последний Союз) и в 1974 году Третьей эпохи возглавил войско Линдона в битве при Форносте. По легендам, он оставался в Средиземье до тех пор, пока Серебристые гавани не покинул последний эльфийский челн (это произошло в Четвертую эпоху).

КИРИОН (CIRION)

Двенадцатый наместник Гондора (2489–2567 Третьей эпохи), сражавшийся с балхотами и призвавший на помощь Гондору конников Эйотеода.
Подробнее см. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

КИРИТ-ГОРГОР (CIRITH GORGOR)

В переводе с синдарина «призрачный проход». Проход в Мордор на стыке хребтов Эред-Литуи и Эфел-Дуат. Этот проход преграждали врата Мораннона, за которыми начиналось расщелье Удун; кроме того, над проходом возвышались Клыки Мордора.

КИРИТ-ТОРОНАТ (CIRITH TORONATH)

В переводе с синдарина «орлиный проход». Перевал на горном хребте, окружавшем Гондолин. На этом перевале, по эльфийским преданиям, сражался с балрогом (и был им убит) Глорфиндел.

КИРИТ-УНГОЛ (CIRITH UNGOL)

В переводе с синдарина «паучий проход». Перевал через кряж Эфел-Дуат, к северу от Минас-Моргул. Этим перевалом воспользовались назгулы, когда они в 2000 году Третьей эпохи выскользнули из Мордора и осадили Минас-Итил; в 3019 году Смеагол-Голлум привел на этот перевал хоббитов-Хранителей Фродо Торбинса и Сэммиума Гужни. Над перевалом господствовала сторожевая башня, уничтоженная природными катаклизмами после гибели Кольца Всевластья. Кроме того, на этом перевале находилось логово Шелоб.

КИРТ (CIRTH)

В переводе с синдарина «руны». Алфавит, изобретенный Даэроном Песнопевцем и распространившийся в Средиземье благодаря гномам.
См. ***Письмена***.

КЛЫКИ МОРДОРА (TEETH OF MORDOR)

Две сторожевые башни, располагавшиеся по обеим сторонам прохода Кирит-Горгор. Эти башни носили имена Наркхост и Каркхост. Уничтожены катаклизмами, вызванными истреблением Кольца Всевластья.
См. ***Мораннон, Мордор***.

КЛЯТВА ФЕАНОРА (OATH OF FEANOR)

Клятва, принесенная Феанором и его сыновьями на королевском дворе Тириона после похищения сильмарилов Морготом. Точный текст этой клятвы в анналах не приводится, но представление о ней можно составить по речи Феанора, которая цитируется в «Квента Сильмариллион»: «Пусть трудна

дорога, дивным будет конец ее! Проститесь с оковами! Но проститесь и с беззаботностью! Проститесь со слабыми! Проститесь со своими сокровищами! Мы создадим большие! Идите налегке, но возьмите мечи! Ибо нам идти дальше, чем Оромэ, терпеть дольше, чем Тулкасу: мы никогда не откажемся от погони. За Морготом — до края земли! Война станет нашим уделом — и непримиримая ненависть. Но когда победим и вернем сильмарилы, тогда мы, и только мы, будем владеть Меркнущим Светом и царить над блаженством и красотой Арды. Никто не лишит нас этого!» Как сказано далее в «Квента Сильмариллион», «...Феанор поклялся ужасной клятвой. Семеро его сыновей бросились к нему и, стоя бок о бок, дали тот же обет... Этой клятвы никто не может нарушить, и никто не должен произносить ее: именем Илуватара клялись они, призывая на свою голову Извечный Мрак, если не сдержат обета; и Манвэ призывали в свидетели, и Варду, и благую гору Таникветиль, клянясь ненавидеть и преследовать до конца мира валара, демона, эльфа, или нерожденного еще человека, или иную тварь, большую или малую, добрую или злую, когда бы ни пришла она в мир, — любого, кто захватит, или получит, или попытается укрыть от Феанора или его наследников сильмарилы».

Эта клятва стала причиной раздора между эльдарами и валарами и между самими эльдарами. Из-за нее было произнесено проклятие Мандоса, известное как Жребий нолдоров. Как сказано в комментариях к Алой книге, «...клятва Феанора стала матерью всех злых деяний в Средиземье».

См. ***Жребий нолдоров***, ***Нолдоры***, ***Феанор***.

КНИГИ ПРЕМУДРОСТИ (BOOKS OF LORE)

Помимо Алой книги — основного источника сведений по истории и географии Средиземья, не считая легенд и преданий, — в Средиземье велись и другие летописи, известные как Книги Премудрости. Наибольший интерес для историка представляют следующие из этих книг.

«Айнулиндалэ»

Предание о сотворении Арды, принадлежащее перу эльфа Румила из Тириона и созданное в Первую эпоху Средиземья.

«Акаллабет»

История основания и падения Нуменора, составленная дунаданами Гондора. Впоследствии скопирована Перегрином Туком. Копия хранилась в Больших Смиалах.

«Валаквента»

Повествование о валарах, майарах и прислужниках Мелькора. Сохранилась в приложениях к Алой книге (знаменитые «Переводы с эльфийского» хоббита Бильбо Торбинса).

«Квента Сильмариллион»

История Предначальной и Первой эпох, составленная эльфом Пенголодом. Особое внимание автор уделяет изготовлению и похищению сильмарилов и всему, что связано с этими событиями.

«Амбарканта»

Книга Премудрости, повествующая о сотворении мира.

«Парма Кулуина»

Золотая Книга Премудрости, хранившаяся в городе Кортирион на острове Тол-Эрессеа. Считается, что этой книгой пользовался при написании своего труда эльф Пенголод, автор «Квента Сильмариллион».

«Квентале Арданомион»

Книга о гномах. Неизвестно ни ее местонахождение, ни содержание; о ней упоминает Эльфвин, переводчик «Сильмариллиона».

«Дорганнас Иаур»

Книга об «очертаниях земель в древности», написанная неким Ториром Ифантом. Этой книгой также пользовался Эльфвин, сверявший по ней карту Белерианда.

«Книга Королей»

Анналы Гондора, в которые — за заслуги перед королевством — позволено было заглянуть хоббитам Фродо Торбинсу и Перегрину Туку.

«Книга Наместников»

Возможно, иное название «Книги Королей».

«Мазарбул»

В переводе с кхуздула «летопись». Летопись похода гнома Балина в Кхазад-Дум; записи в ней охватывают пять лет, с 2989 по 2994 год Третьей эпохи. Эту книгу обнаружили в подземельях Мории Хранители. Гимли забрал ее с собой и, возможно, впоследствии увез на Запад.

КНЯЖЕНИЦА (KINGSFOIL)

Целебное растение, завезенное в Средиземье нуменорцами. Княженица растет только в тех местах, где нуменорцы жили или хотя бы устраивали привалы. В руках наследников Элендила целебные свойства этого растения многократно усиливаются, благодаря ему затягиваются раны и выводится яд. Чтобы излечить кого-либо княженицей, нужно либо промыть раны настоем ее измельченных листьев, либо заставить больного подышать над настоем.
На квенийском княженица зовется асэа аранион — «королевский лист».

КОЛЬЦА ВЛАСТИ (RINGS OF POWER)

Магические кольца, наиболее могущественные из всех колец, когда-либо выкованных в Средиземье. Они представляли собой — за исключением Единого — металлические ободки, украшенные каждое каким-либо самоцветом. Эти кольца были выкованы во Вторую эпоху, между 1500 и 1590 годами, эльфийскими кузнецами Эрегиона при участии Саурона. Всего колец было двадцать: девять для людей, семь для гномов, три для эльфов и Единое Кольцо, которое Саурон выковал для себя десять лет спустя. Единое Кольцо превосходило силой все прочие кольца, поэтому эльфы поспешили спрятать три своих кольца. Людские кольца попали к Саурону, который покорил их владельцев, позднее превратившихся в назгулов. Что касается гномьих колец, три из семи также достались Саурону, а четыре истребили драконы. С уничтожением Единого Кольца все остальные кольца также утратили свое могущество.
См. ***Гвайт-и-Мирдайн, Кольцо Всевластья, Саурон***.

КОЛЬЦО БАРАХИРА (RING OF BARAHIR)

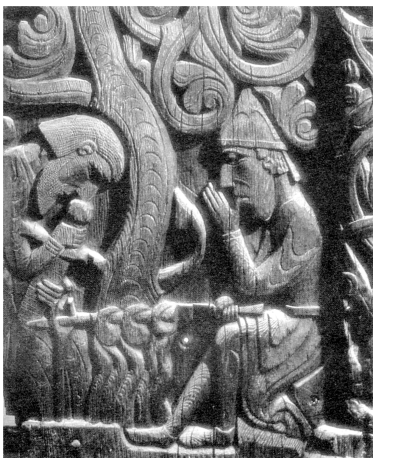
Эльфийское кольцо, выкованное нолдорами в Валиноре и переданное Финродом Барахиру, вождю Первого рода аданов, в залог дружбы (в битве Дагор Браголлах Барахир спас Финроду жизнь). Как сказано в «Квента Сильмариллион», Финрод «поклялся в вечной дружбе с Барахиром, и обещал свою помощь в любой нужде ему и его родичам, и в знак этой клятвы дал Барахиру свое кольцо». Когда Барахир погиб, преданный своим товарищем Горлимом, орки отрубили ему руку вместе с кольцом, чтобы убедить Саурона в смерти Барахира; но Берен, сын Барахира, отомстил за отца — он подкрался к становищу орков, убил их главаря и вернул отцовское кольцо. С этим кольцом он пришел в Нарготронд к Финроду, и тот сдержал клятву, отдав жизнь за освобождение Берена из темниц Тор-ин-Гаурхот. Затем кольцо перешло к Диору, сыну Берена, а впоследствии очутилось в Нуменоре и попало к Элендилу, от которого в дальнейшем передавалось по наследству королям и князьям Арнора. Арведуи, Последний князь, отдал его в качестве выкупа лоссотам. У лоссотов кольцо Барахира выкупили, и оно долгое время хранилось в Ривенделле, пока Элронд не отдал его Арагорну.
Кольцо Барахира было выковано в форме двух змей с изумрудным глазами; одна змея поддерживала венец из золотых цветов, а вторая как бы пыталась его проглотить.

КОЛЬЦО ВСЕВЛАСТЬЯ (ONE RING)

Величайшее из Колец Власти, называемое также Единым Кольцом. Оно было выковано во Вторую эпоху Средиземья Сауроном втайне от эльфийских кузнецов, вместе с которыми он трудился. Это Кольцо превосходило могуществом все прочие, которые Саурон намеревался таким образом подчинить себе. Однако эльфы узнали о его замыслах и успели спрятать свои кольца; людские же кольца подпали под власть Единого.



А. Галлен-Каллель
Оборона Сампо (Вяйнямейнен). 1852 г.



Сигурд и Регин. Резьба по дереву. XII в.

Саурон вложил в это Кольцо значительную долю своих сил; лишь с помощью Кольца он сумел возвести Барад-дур. В 3441 году Второй эпохи Кольцом завладел Исилдур, но вскоре он погиб, и Кольцо оказалось на дне Андуина. Приблизительно в 2463 году Третьей эпохи его обнаружил хоббит Деагол, позднее убитый из жадности Смеаголом-Голлумом. До 2941 года Голлум хранил Кольцо в недрах Мглистых гор, но в том году обронил его в подземелье, и на Кольцо наткнулся хоббит Бильбо Торбинс. В доме Бильбо Кольцо находилось до 3001 года, пока он — по настоянию мага Гэндальфа Серого — не передал Единое своему племяннику Фродо. Тот же Гэндальф побудил Фродо покинуть Шир; в 3019 году, преодолев множество опасностей, Фродо Торбинс взошел на Роковую гору в Мордоре, и Единое Кольцо вместе с пальцем Фродо, откушенным Голлумом, кануло в огненную бездну. Это привело к уничтожению Мордора и изгнанию Саурона.

Помимо того, что оно, подобно другим магическим кольцам, продляло жизнь любого смертного, становившегося его владельцем (и повергало этого смертного в отчаяние), Кольцо Всевластья обладало весьма необычными свойствами. Прежде всего, оно имело зачатки собственной воли и, если верить Гэндальфу Серому, подбирало себе временных владельцев с таким расчетом, чтобы как можно быстрее оказаться вновь у истинного хозяина. Вдобавок Кольцо питалось жизненной силой этих временных владельцев, внушало смертным алчность и злобу. И примерам тут несть числа: Исилдур надел Кольцо на палец, вместо того чтобы уничтожить его; Смеагол-Голлум убил Деагола, дабы завладеть Кольцом; Боромир пытался из-за Кольца убить Фродо и так далее. Чарам Кольца могли противостоять лишь те, кто сам был наделен немалым могуществом (Гэндальф, Арагорн, Галадриэль,



Ф. фон Штассен. Золото Андвари. 1911 г. Вверху изображены норны, прядущие нити судьбы; внизу – хозяйка преисподней Хель.

впрочем, Галадриэль и Гэндальфу стоило огромных усилий преодолеть искушение), или те, кто был начисто лишен честолюбия и тщеславия (Сэм Гужни или Том Бомбадил). Среди прочих свойств Кольца отметим то, что оно делало своего владельца невидимым, одновременно обостряя его зрение и слух;



Гуннар в змеином рву. Резьба по дереву. XII в.

правда, стоило, скажем, Фродо Торбинсу надеть Кольцо, как он оказывался в зыбком, почти потустороннем мире и становился особенно уязвимым для Саурона и назгулов.
Кольцо Всевластья представляло собой золотой ободок, на внутренней стороне которого была выгравирована надпись на Черном наречии:

Ash nazg durbatuluk,
ash nazg gimbatul, ash nazg
thrakatuluk agh burzim-ishi krimpatul.

На Всеобщем языке это (в вольном переводе) читалось как:

В том Одном Кольце сила всех колец,
Приведет в конце всех в один конец —
В Мордор, где таятся силы Тьмы
несметные.

Надпись проступала, лишь когда Кольцо нагревали. Впрочем, оно оставалось холодным, и расплавить его можно было только в пламени Огненной горы, как то впоследствии и случилось.

Комментарий. *Тема власти — центральная для творчества Толкиена. И свое «сюжетное» развитие она находит в образе Кольца Всевластья, с которым поэтому необходимо «познакомиться поподробнее».*

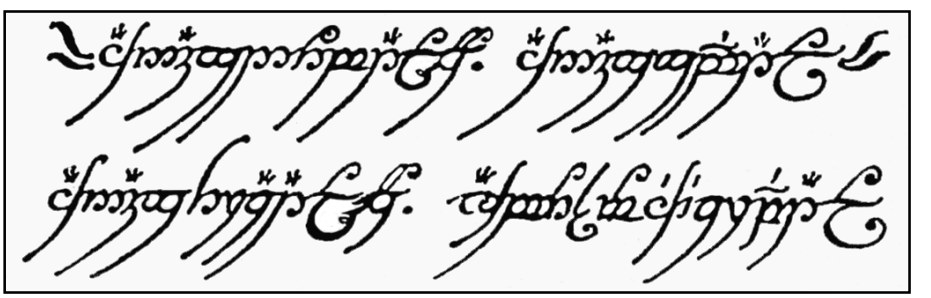
Мифологема круга



Кольцо викингов. Позолоченное серебро. X в.

Кольцо имеет круглую форму, а потому оно, подобно другим круглым и шарообразным предметам, символизирует бесконечность. Говоря о мифологеме круга, нельзя не вспомнить змею, кусающую свой хвост (Червь Всепобеждающий, или Уроборос); эта змея на самом деле — правильная кривая линия без начала и конца, символ космоса наравне с иными аналогичными символами, прежде всего с мировым яйцом. Мировое яйцо — символ, известный во многих мифологических системах. Так, у индусов из мирового яйца появляется Брахма — творец мироздания, который затем создает из половинок этого яйца небо и землю. В «Калевале» мир был создан следующим образом: утка снесла яйцо на торчащее из океана колено демиурга Вяйнямейнена, а Вяйнямейнен песенными заклинаниями сотворил затем сушу и небо:

...из яйца, из нижней части,
вышла мать земля сырая;
из яйца, из верхней части,
встал высокий свод небесный...
Перевод Л. Бельского



Надпись на Кольце Всевластья. Рисунок Дж. Р. Р. Т.

Кроме того, круг обозначает вечность и цикличность (вспомним круглую форму таких древних сооружений, как Стоунхендж); с учетом этого он просто

не мог не стать символом солнца, которое бесконечно и циклично движется по небосводу. Вдобавок круг есть символ пространственно-временного континуума, представленного в различных мифологических системах образом мирового древа. В. Н. Топоров подчеркивает связь Солнца и мирового древа: «Годовое круговое движение Солнца по отношению к оси мирового древа конституирует круговое пространство по горизонтали (в горизонтальной проекции дерево отмечает пуп Земли в минимуме и окружность, отделяющую внутренний круг от внешнего пространства, в максимуме), а суточное круговое движение Солнца определяет вертикальную плоскость мирового дерева... Нередко оба этих круговых движения подкрепляются расположенными по кругу мифологическими объектами, например, знаками зодиака... или божественными персонажами; ...не случайно поэтому, что круг является и символом пантеона в целом, и эмблемой отдельных богов».

Кольцо (в том числе и обручальное) как манифестация круга приобрело все его мифологические значения. Вряд ли случайно, что главным достоянием (и главным оружием) сказочных волшебников является кольцо или перстень — ведь именно в кольце заключается магическая сила, превращающая обыкновенного человека в чародея. Пожалуй, здесь уместно вспомнить и широко известную русскую народную сказку об Иване крестьянском сыне, который спас из огня змеиную царевну и в награду получил от отца спасенной чудесное кольцо; у этого кольца было три «раба» (в арабском фольклоре мы встречаем «рабов лампы», то есть джиннов) — сноровистых мужичка, способных за одну ночь совершить любое деяние, непосильное человеку: скажем, отстроить великолепный дворец. Это кольцо принесло Ивану богатство и власть, а потому... Но не будем забегать вперед.

Истоки легенды о Кольце Власти

Первое упоминание о кольце, дающем его владельцу власть над мирозданием, находим в «Эддах» — «Старшей» и «Младшей».

Трое богов — Один, Локи и Хенир — однажды отправились в путь, «чтобы осмотреть весь мир». У водопада они увидели выдру, которую Локи убил, метко бросив камень. Позже боги пришли на двор к Хрейдмару — могущественному человеку, сведущему в колдовстве. Локи стал похваляться тем, что убил выдру. Хрейдмар разгневался, ибо боги убили его сына Отра, который в обличье выдры ловил у водопада рыбу. Чтобы откупиться, боги предложили Хрейдмару столько золота, сколько назначит он сам. Хрейдмар сказал, что боги должны засыпать золотом всю шкуру выдры.

Дабы найти золото, Один отправил Локи в страну черных альвов (скандинавские альвы — в некотором роде «предшественники» нынешних эльфов, в обилии расплодившихся на страницах множества книг, особенно после того, как был опубликован «Властелин Колец»). Локи поймал карлика Андвари и наложил на того выкуп: все золото, которое Андвари хранил в своем логове. Карлик безропотно отдал свои сокровища, но попытался припрятать золотое колечко: это было особенное кольцо, приумножавшее богатство. Однако Локи заметил уловку Андвари и потребовал отдать кольцо. Карлик умолял бога о пощаде, но тщетно; и

тогда он сказал, «что то кольцо будет стоить жизни всякому, кто им завладеет». Локи посмеялся над проклятием Андвари, забрал золото и удалился.
Боги вручили Хрейдмару условленный выкуп, но вот кольцо Один оставил себе, потому что оно сразу ему необыкновенно понравилось. Однако кольцо все же пришлось отдать, ибо его как раз и не хватало для того, чтобы шкура выдры целиком скрылась под грудой золота. А когда боги уходили, «Локи молвил, что сказанное Андвари сбудется и кольцо и золото погубят тех, кто будет ими владеть».
После ухода богов братья убитого Отра, Фафнир и Регин, потребовали у отца свою долю сокровищ. Хрейдмар отказался, и тогда сыновья убили отца, после чего поссорились между собой. Регин бежал, спасаясь от брата, а Фафнир принял образ дракона и залег на груде сокровищ. Регин отыскал юношу Сигурда, которого стал подстрекать убить Фафнира, и даже выковал ему необыкновенно острый меч. Сигурд поддался на уговоры, сразил дракона, а затем, когда случайно узнал, что Регин замышляет недоброе и против него, убил и своего наставника и завладел кладом и кольцом. Вскоре он женился на Гудрун, а затем по просьбе брата жены, Гуннара, отправился свататься к Брюнхильд, жившей в палате, которую со всех сторон окружало пламя. Брюнхильд дала слово выйти замуж только за того, кто целым и невредимым проскачет сквозь огонь. Сигурд, принявший для сватовства обличье Гуннара, выполнил это условие и женился на Брюнхильд, а в качестве свадебного подарка вручил ей кольцо Андвари.
Какое-то время спустя Брюнхильд узнала о том, что к ней сквозь пламя проник вовсе не Гуннар, а Сигурд, и решила отомстить ему. По ее наущению Сигурд был убит, после чего Брюнхильд и сама закололась мечом. А кольцо Андвари досталось Гуннару, но и он владел им недолго. Гуннар и его родичи погибли от руки брата Брюнхильд, конунга Атли. Правда, Атли золото не досталось — Гуннар спрятал его на дне Рейна, да так удачно, что «с тех пор так и не нашли того золота». Но вот кольцо Атли получил и тем самым также обрек себя на гибель. Гудрун, бывшая жена Сигурда, ставшая супругой Атли, убила своего супруга и сожгла его палаты, и в пламени пожара наконец расплавилось кольцо, принадлежавшее когда-то карлику Андвари и проклятое им.
Казалось бы, в этой легенде ни слова не говорится о Кольце Власти. Речь идет только о маленьком колечке, приумножающем богатство. Но ведь присловье «богатство — это власть» актуально и по сей день, а тем более оно верно для Средневековья, когда могущество человека определялось отнюдь не занимаемым положением, а тем, сколько у него голов скота в стаде и сколько золота в сундуках (ныне мы имеем обратную ситуацию: не богатство приносит положение, а положение приносит доход). Поэтому маленькое колечко на самом деле — именно Кольцо Власти, и не случайно даже верховный бог Один сразу «положил на него глаз». Правда, Один — все-таки бог, поэтому на него проклятие Андвари никак не подействовало, зато людям, пускай почти все они были колдунами (во всяком случае, оборотнями), повезло гораздо меньше. За кольцом тянется длинная цепь предательств и смертей, обрывающаяся лишь с уничтожением самого кольца. Как только кольцо расплавилось, проклятие исчезло, и Гудрун,

желавшую утопиться, море вынесло к берегу, которым «правил конунг Ионакр. Увидев ее, он привел ее к себе и женился на ней. У них было трое сыновей...». Любопытно отметить, что «Песнь о Нибелунгах», в которой также излагается история Сигурда и Брюнхильд, опускает мотив волшебного кольца. Вообще вся предыстория сватовства Гунтера (скандинавского Гуннара) к Брюнхильде (Брюнхильд) изложена в этом произведении очень скупо. Вот что говорит Хаген, будущий убийца Зигфрида (Сигурда):

...Я вам, — добавил Хаген, —
вполне могу ручаться,
Хоть и не приходилось мне
с Зигфридом встречаться,
Что это он со свитой стоит
перед дворцом.
Себя он сразу выдает и статью, и лицом.
О нем уже немало дошло до нас вестей.
Сразил он нибелунгов,
двух братьев-королей:
Из них был Шильбунг старшим
и Нибелунг меньшим.
Тот бой затмил все подвиги,
содеянные им.
Слыхал я, что без свиты,
с своим конем сам-друг,
Однажды ехал Зигфрид
и гору видит вдруг,
А под горой толпятся какие-то бойцы.
Тогда еще не ведал он, кто эти храбрецы.
То были нибелунги, которые когда-то
Там, на горе, в пещере,
зарыли клад богатый,
А ныне порешили достать и разделить.
Могло такое зрелище любого удивить.
Подъехал витязь ближе к толпе
бойцов чужих,
И, путника приметив, вскричал
один из них:
«Вон, Зигфрид Нидерландский,
прославленный герой!..»
Да, навидался удалец чудес под той горой!
Тут Шильбунг с Нибелунгом встречать
его пошли.
Вняв общему совету, просили короли,
Чтоб клад отважный витязь
делить им пособил,
И были столь настойчивы,
что витязь уступил.
Там камней драгоценных
была такая груда,
Что их на ста подводах не увезли б оттуда,
А золота, пожалуй, и более того.
Таков был клад, и витязю пришлось
делить его.

Меч нибелунгов взял он в награду
за труды,
Но помощью своею довел лишь до беды:
Остались недовольны два брата дележом
И с Зигфридом рассорились,
виня его во всем.
Хотя и охраняли особу королей
Двенадцать великанов, лихих богатырей, —
Что толку? Поднял Зигфрид свой Бальмунг,
добрый меч,
И великаньи головы в траву упали с плеч.
Перевод Ю. Корнеева

Далее Хаген рассказывает, как Зигфрид одолел прочих нибелунгов во главе с карликом Альбрихом, у которого отнял плащ-невидимку; с тех пор нибелунги признали Зигфрида своим владыкой.
Как видим, «Песнь о Нибелунгах» упоминает о кладе лишь мимоходом, а о волшебном кольце в ней нет ни слова; это неудивительно, ибо германский Зигфрид, в отличие от скандинавского Сигурда, — образец доброго господина, средоточие всех возможных добродетелей, и главное для безымянного автора «Песни» — показать Зигфрида «рыцарем без страха и упрека». Посему все события, не связанные со сватовством Гунтера и гибелью Зигфрида от руки Хагена, поэта не интересуют (следует заметить, что и в таких произведениях, как «Песнь о роговом Зигфриде» и «Народная книга о роговом Зигфриде», гораздо подробнее рассказывающих о предыстории сватовства Гунтера, также ничего не говорится о каком-либо волшебном кольце).

Кольцо Власти в произведениях Рихарда Вагнера

Мотив «проклятого золота» привлекал многих авторов, к примеру Ф. Фуке де ла Мотта, К. Хеббеля, Г. Ибсена и др. Однако наиболее полное отражение этот мотив получил у Р. Вагнера в его оперной тетралогии «Кольцо Нибелунга».
Первая часть тетралогии, «Золото Рейна», начинается с того, что властитель нибелунгов Альберих добивается любви русалок Рейна, хранительниц золотого клада. Русалки отвергают его, и тогда уязвленный их насмешками Альберих похищает золото, о котором одна из русалок говорит так:

...Весь мир властно
наследует смелый,
Золото Рейна
в перстень сковав:
в том перстне — безмерная мощь!
Здесь и далее перевод В. Коломийцова

Но сковать этот перстень дано не всякому. Это сумеет сделать лишь

...тот, кто отвергнет
власть любви,

кто сладких ласк
лишит себя, —
лишь тот волшебною силой
из золота перстень скует!

Похитив золото, Альберих проклинает любовь и тем самым обретает возможность выковать перстень, дающий власть над миром. Вагнер строго следует мифологической традиции: этот перстень приумножает богатство Альбериха. Вот что говорит Миме, брат и жалкий раб властителя нибелунгов:

...Коварством злым
добыл Альберих
подводный клад
и сковал кольцо;
и теперь перед ним
трепещем мы в страхе:
мой брат силой перстня
всех нас обратил в рабов.
Прежде беспечно
мы своим женам
в блестках ковали
тонкий убор, —
много нарядных вещиц, —
и рады были труду.
А ныне в ущельях,
по воле злодея,
мы служим все
ему одному.
Ненасытный брат
кольцом узнает,
где скрыт подземный
огонь золотой:
и вот мы копаем,
ищем и роем,
добычу плавим
и сплавы куем;
свой покой забыв,
владык копим мы клад...

Боги Вотан (Один) и Логе (Локи) спускаются во владения Альбериха, чтобы забрать у него похищенное золото, — богам нужно расплатиться с великанами Фафнером и Фазольтом, которые воздвигли им небесный чертог. Причем обоим известно, что Альберих выковал себе перстень, и Вотан намеревается забрать у него кольцо:

...Владеть этим перстнем
я считаю полезным...

Боги находят Альбериха и пытаются выманить у него золото. А тот в ответ произносит горделивые слова:

...В облаках живете вы,
не зная забот, —
смеясь, любя...

Но мой кулак,
кулак золотой, вас поймает!
Как от любви
отрекся я,
так и вы все
с нею проститесь!
Вот золота блеск, —
его вы будете жаждать!..

Однако спесь Альбериха оказала ему злую услугу: хитроумный Логе сумел обезвредить нибелунга. Боги связали Альбериха и вынесли его из подземелья, а затем потребовали у него золото. Альберих соглашается отдать клад, но прибавляет себе под нос:

...Лишь бы перстень остался моим,
тогда мне и клада не жаль:
ведь опять накопиться
и вырасти вновь
не замедлит он силой кольца...

Но Вотан замечает кольцо и требует отдать и его. Альберих умоляет не забирать перстня, но боги не внемлют мольбам нибелунга. И тогда Альберих проклинает кольцо:

...Ты проклятьем был рожден,—
будь проклят, перстень мой!
Ты давал
мне — власть без границ,
неси отныне
смерть — взявшим тебя!
Лихой бедой
радость сменяй;
не на счастье сверкай
золотым огнем!
Тот, чьим ты стал,
пусть чахнет в тревоге,
других же вечно
пусть зависть грызет.
Всех щедротой
своей мани,
но всем приноси
только тяжкий вред!
Без наживы владельца оставь,
но убийц введи в дом его!
На смерть обреченный,
будет несчастный дрожать
и день за днем
в страхе томиться всю жизнь, —
властитель твой —
и твой жалкий раб:
до тех пор, пока
ты опять ко мне не вернешься! —
Так в страшной моей беде
кольцо мое я кляну!

Проклятие Альбериха начинает исполняться почти сразу. Вручая великанам золото, Вотан хочет припрятать кольцо, а когда Фафнер требует отдать перстень, бог заявляет, что не сделает этого ни в коем случае. И лишь мрачное пророчество богини земли Эрды, предрекающей закат и гибель богов, заставляет Вотана расстаться с кольцом. Между тем Фафнер ссорится с Фазольтом и убивает своего соратника, чтобы тот не завладел перстнем.

Прежде чем продолжить, позволим себе небольшое отступление. Вагнер вводит в свой текст тот мотив, который отсутствует в приведенном выше скандинавском мифе, хотя и является вполне скандинавским по духу, — мотив всемогущества судьбы. Судьба определяет не только жизнь людей, но и поступки богов, и даже боги не в силах изменить предначертанного ею. Подвластен судьбе и Вотан — верховный бог пантеона. Проклятие Альбериха сбудется независимо от того, кто окажется владельцем кольца — человек или бог.

Правда, Вотан пытается обмануть судьбу и устраивает так, что на свет рождается герой, не ведающий страха, — витязь Зигфрид. Именно Зигфрид может добыть кольцо, вернуть его рейнским девам и тем самым спасти себя и богов; как говорит Альберих:

...На бесстрашном слабеет
проклятье мое:
он добычи не знает чар,
кольца мощь
бесполезна глупцу...

Но обстоятельства сильнее бога: Зигфрид убивает дракона Фафнера, завладевает чудесным перстнем, однако вскоре гибнет и сам, а перстень по воле судьбы возвращается к русалкам Рейна. А боги — боги погибают в пламени пожара, охватившего небесный дворец Вальгаллу...

В сказании о кольце нибелунга, как его излагает Рихард Вагнер, есть одна любопытная деталь, которая напрочь отсутствует в суровом скандинавском мифе: сковать кольцо власти может лишь тот, кто откажется от любви. Такое под силу лишь уродливому, отвергнутому и осмеянному Альбериху. Иными словами, власть и любовь — понятия несовместимые; разумеется, тут сказывается влияние галантного века, темное Средневековье не знало подобного противопоставления.

Кольцо Власти у Толкиена

Толкиен опускает мотив проклятого золота. У него нет ни слова о сокровищах нибелунгов или кого-то еще, которые кто-либо похищает. Все гораздо прозаичнее — и вместе с тем страшнее. Главный антагонист Добра Саурон, верный прислужник злого бога Моргота, вначале был одним из майаров. Обманом завоевав доверие эльфов, Саурон вместе с ними стал ковать Кольца Власти. Втайне от эльфов он выковал Первое Кольцо, могущественнее всех остальных. Как гласит стих, предваряющий трилогию:

...Эльфам — Три Кольца —
во владенья светлые.
Гномам — Семь Колец — в копи горные.
Девять — Людям-Мертвецам,
ибо люди — смертные.
И Одно — Владыке Тьмы, в земли черные —
В Мордор, где таятся силы тьмы несметные.
В том одном Кольце — сила всех колец,
Приведет в конце всех в один конец —
В Мордор, где таятся силы тьмы несметные.
Перевод В. Воседого

Напомним, что магической силе Кольца Всевластья противостоять не может никто — ни человек, ни хоббит, ни эльф, ни даже маг. Читателям «Властелина Колец» наверняка памятен диалог Фродо и Гэндальфа в первой книге «Хранителей»:

«— Да как же я! Ты, Гэндальф, ты и сильный и мудрый. Возьми у меня Кольцо, оно — тебе.

—Нет!— вскрикнул Гэндальф, отпрянув. — Будь у меня такое страшное могущество, я стал бы всевластным рабом Кольца... Ужасен Черный Властелин — а ведь я могу стать еще ужаснее. Кольцо знает путь к моему сердцу, знает, что меня мучает жалость ко всем слабым и беззащитным, а с его помощью — о, как бы надежно я их защитил, чтобы превратить потом в своих рабов. Не навязывай мне его! Я не сумею стать просто хранителем, слишком оно мне нужно».

Кольцо Всевластья развращает любое живое существо и подчиняет его своей воле; зов Кольца настолько силен, что ему невозможно противиться; сила Кольца столь велика, что для владельца, кем бы тот ни был, очень сложно расстаться с ним хотя бы на мгновение; благодаря ему все представляется в искаженном, уродливом виде.

«Фродо неохотно вытащил Кольцо. Но едва Бильбо протянул к нему руку, Фродо испуганно и злобно отшатнулся. С неприязненным изумлением он внезапно заметил, что его друг Бильбо куда-то исчез: перед ним сидел сморщенный карлик, глаза у карлика алчно блестели, а костлявые руки жадно дрожали. Ему захотелось ударить самозванца. Мелодичная музыка вдруг взвизгнула и заглохла — у Фродо в ушах тяжело стучала кровь. Бильбо глянул на его лицо и судорожно прикрыл глаза рукой».

Кроме того, Кольцо служит как бы мостом между двумя мирами — реальным и призрачным. Раненный Моргульским клинком, Фродо постепенно переходит из одного мира в другой.

«— Объясни мне, почему они такие опасные, эти Черные Всадники? — попросил Фродо. — И что они хотели сделать со мной?

— Они хотели пронзить твое сердце Моргульским клинком, — ответил Гэндальф. — Обломок клинка остается в ране и потом неотвратимо двигается к сердцу. Если бы Всадники своего добились, ты сделался бы таким же призрачным, как они, но слабее — и попал бы под их владычество. Ты стал бы призра-

ком королевства Тьмы, и Черный Властелин тебя вечно мучил бы за попытку присвоить его Кольцо... хотя вряд ли найдется мука страшнее, чем видеть Кольцо у него на пальце и вспоминать, что когда-то им владел ты».

Символично, что уничтожить Кольцо — пускай и против собственной воли — помогает тот, кто сильнее всех (разумеется, после Саурона) стремился им завладеть — Голлум. Вспомним эту сцену: Фродо стоит на краю Роковой расселины, над ревущим пламенем, в которое он должен бросить Кольцо, и понимает, что не сможет этого сделать. И тут на него набрасывается Голлум... Короткая схватка, Голлум откусывает Фродо палец с Кольцом, теряет равновесие — и падает в расселину вместе со своей «прелестью». Когда бы не Голлум, Фродо не сумел бы истребить Кольцо.

Пожалуй, не будет преувеличением сказать, что толкиеновское Кольцо Власти (или Всевластья) есть литературная квинтэссенция мифологемы кольца.

Толкиен и Вагнер

Известно, что Толкиен не любил Вагнера и весьма неодобрительно относился к вагнеровским толкованиям германо-скандинавской мифологии. По сообщению Х. Карпентера, «...Толкиена всегда беспокоило сравнение "Властелина Колец" с творчеством Вагнера, и однажды он сказал: "Общего у этих колец только то, что оба они круглые"».

Между тем у обоих колец можно найти больше общего, чем признавал Толкиен: оба кольца символизируют власть, возбуждают стремление к власти у тех, к кому попадают, и т. д. Кроме того, у обоих колец «общие предки» из германо-скандинавской мифологии. Однако могущество кольца у Вагнера берется извне; в отличие от Кольца Всевластья, оно не обладает собственной силой или силой своего создателя. Вдобавок имеется еще одно существенное различие. Вагнеровское кольцо всего лишь возбуждает в своем владельце стремление к наживе и — опосредованно — к власти. У Толкиена же Кольцо Всевластья действует значительно более тонко, играя на желаниях и тайных мечтах своих «хранителей».

Итоги

«Динамическое развитие» мифологемы кольца власти представляется вполне очевидным: от перстня, приумножающего богатства, до кольца, обладающего собственной злой волей и несущего только гибель. Безусловно, здесь прослеживается явное влияние христианства, «перетолковавшего» языческую мифологему в соответствии с религиозными принципами. Язычники-скандинавы не воспринимали богатство — и, следовательно, власть — как порок; Вагнер устами своих героев повторяет, что истинная власть доступна лишь тому, кто отказывается от любви, власть и богатство несовместимы с любовью (во всяком ее проявлении, будь то любовь мужчины к женщине или «всего лишь» любовь к ближнему); для Толкиена стремление к власти, алчба, порочно изначально, ибо любая власть — от Бога и иной власти быть не может (не случайно свою

рецензию на «Властелина Колец» Клайв С. Льюис озаглавил «Развенчание власти»).

Если вдуматься, во всемогуществе Кольца Всевластья у Толкиена опять-таки просматривается мифологический мотив. Кольцо как круг символизирует бесконечность, следовательно, кольцо власти подразумевает бесконечную власть, власть надо всем сущим. «И объединить навек... под владычеством всесильным» — иначе говоря, окольцевать, то есть заключить в замкнутый круг, из которого нет выхода. Таким образом, словосочетание «Кольцо Всевластья» помимо прямого смысла имеет еще и метафорический; впрочем, эти два смысла не существуют один без другого.

Вполне возможно, что на Толкиене история кольца власти не закончена — ведь «магические Кольца не пропадают бесследно: со временем они возвращаются в мир...».

КОЛЬЦО СУДЬБЫ (RING OF DOOM)

См. ***Маханаксар***.

КОРНИ ЗЕМЛИ (ROOTS OF EARTH)

Основа, «фундамент», на котором покоится Арда.
См. ***Арда***.

КОРМАЛЛЕН (CORMALLEN)

В переводе с синдарина «золотое кольцо». Равнина в Северном Итилиэне, на которой 6 апреля 3021 года Третьей эпохи состоялось публичное чествование хоббитов Фродо Торбинса и Сэммиума Гужни.

КОРОЛЛАЙРЭ (COROLLAIRË)

В переводе с квенийского «холм лета».
См. ***Эзеллохар***.

КОРСАРЫ УМБАРА (CORSAIRS OF UMBAR)

Жители Умбара, заклятые враги Гондора, ходившие на кораблях с черными парусами. Первыми корсарами были черные нуменорцы; после Распри Родичей в Умбар бежали приверженцы низложенного узурпатора Кастамира. Они также присоединились к пиратам и устраивали набеги на побережья Гондора вплоть до 1810 года Третьей эпохи, когда король Телумехтар захватил Умбар и убил последнего из потомков Кастамира. Впоследствии Умбар перешел к харадримам, и набеги на побережья Гондора возобновились. Окончательно расправился с пиратами в начале Четвертой эпохи государь Элессар.

КРАСНЫЕ ГОРЫ (RED MOUNTAINS)

Горный хребет, возникший в Средиземье после низвержения Светильников валаров. Был стерт с лица земли катаклизмами, уничтожившими Белериand.
См. ***Арда***.

КРЭМ (CRAM)

Дорожные галеты жителей Эсгарота, жесткие и безвкусные, но придающие силу. Этими галетами — иначе их называли сытниками — снабдили в Эсгароте гнома Торина Дубовый Щит и его спутников, когда они двинулись от Долгого озера к Одинокой горе.

КУД-ДУКАН (KÛD-DÛKAN)

В переводе с талиски «обитатель норы». В Алой книге это слово переводится как holbytla, откуда и «хоббит».
См. ***Кудук***.

КУДУК (KÛDÛK)

Как следует из Алой книги, так называли друг друга хоббиты Бри и Шира в годы Войны Кольца.
См. ***Куд-Дукан***.

КУЙВИЭНЕН (CUIVIÉNEN)

В переводе с квенийского «воды пробуждения». Залив на восточном побережье моря Хелкар, под сенью Орокарни — Восточных гор. На берегах Куйвиэнен пробудились эльфы. Впоследствии, во время Великого Смещения, этот залив был уничтожен природными катаклизмами.

КУЛУРИЭН (CULÛRIEN)

В переводе с квенийского «алый-и-золотой». Одно из многих наименований, данных валарами и эльдарами Древу Лаурелин.
См. ***Древа валаров***.

КУЛУМАЛЬДА (CULÚMALDA)

В переводе с квенийского «золотисто-красное дерево». Порода деревьев, растущих в Итильских землях.

КУМА (CUMA)

В переводе с квенийского «пустота». Пространство за пределами океана Экkайа. Из этого пространства появились валары; в нем же обитает Илуватар.
См. ***Арда***.

К

КУРУНИР (CURUNIR)

В переводе с синдарина «искусник, мастер на все руки».
См. ***Саруман Белый***.

КУРУФИН (CURUFIN)

Эльф из нолдоров, пятый сын Феанора, отец Келебримбора.
Подробнее см. ***Келебримбор, Сильмарилы, Феанор***.

КУРУФИНВЭ (CURUFINWË)

В переводе с квенийского «искусный». Имя, данное Феанору при рождении.
См. ***Феанор***.

КХАЗАД (KHAZAD)

См. ***Гномы***.

КХАЗАД-ДУМ (KHAZAD-DÛM)

В переводе с кхуздула «обитель гномов».
См. ***Мория***.

КХАНД (KHAND)

Местность к юго-востоку от Мордора, за горами Тени. В этой местности издавна обитали варьяги; в силу географической близости к Мордору они уже в начале Третьей эпохи стали данниками и союзниками Саурона.

КХЕЛЕД-ЗАРАМ (KHELED-ZÂRAM)

В переводе с кхуздула «стеклянное озеро». Озеро у подножия пика Азанулбизар в Мглистых горах. В этом озере гном Дарин Первый узрел созвездие Валакирка, известное как Венец Дарина. Легенда гласит, что ныне это созвездие можно увидеть в Кхелед-Зараме в любое время суток, и днем и ночью, а вот лицо того, кто смотрит в озеро, в его водах не отражается.

КХУЗДУЛ (KHUZDUL)

В переводе с кхуздула «гномий». Язык гномов.
См. ***Языки и наречия Арды***.

Л

ЛАДРОС (LADROS)

В переводе с синдарина «укрепленная равнина». Распространенное среди эльдаров и аданов название северо-восточной части Дортониона – долины, открывавшей доступ в Дортонион. Сыновья Финарфина Ангрод и Аэгнор, владевшие Дортонионом, передали Ладрос в управление аданам Первого рода, потомкам Беора Старого. Первым правителем Ладроса был Боромир, внук Беора. После битвы Дагор Браголлах, в которой погибли Ангрод, Аэгнор и Бреголас, внук Боромира, орки Моргота захватили Ладрос и вторглись в Дортонион.

См. ***Битвы за Белериand***.

ЛАИКВЕНДИ (LAIQUENDI)

В переводе с квенийского «зеленые эльфы». Тэлери, потомки тех эльфов, которые осели в Оссирианде после первой битвы за Белериand. Лаиквенди носили зеленое и очень любили петь. Всю Первую эпоху лаиквенди жили в мире и покое под опекой валара Ульмо, охранявшего реку Гелион. В сражении они участвовали лишь однажды — когда помогли Берену отомстить гномам Ногрода, разорившим Менегрот.

Излюбленное оружие лаиквенди — луки. Этих эльфов также называли зелеными эльфами.

ЛАМБАР (LUMBAR)

В переводе с квенийского «приют теней». Звезда, сотворенная Вардой из росы Тельпериона.

См. ***Арда***.

ЛАМБЕНГОЛМОРЫ (LAMBENGOLMORI)

В переводе с квенийского «сведущие в языках». Орден эльфийских мудрецов, учрежденный Феанором.

См. ***Хроники Арды и их авторы***.

Л

ЛАММАС (LAMMAS)

В переводе с квенийского «слово о языках». Лингвистический трактат эльфа Пенголода.
См. ***Хроники Арды и их авторы***.

ЛАММОТ (LAMMOTH)

В переводе с синдарина «великое эхо». Пустыня в Белерианде, к северу от залива Дренгист. В этой пустыне Мелькор сражался с Унголиантой. Согласно эльфийским легендам, эхо Ламмота – отзвук криков Мелькора, взывавшего о помощи во время схватки с чудовищем.
См. ***Белериand, Сильмарилы***.

ЛАУРЕЛИН (LAURELIN)

В переводе с квенийского «золотая песня». Младшее из двух Древ валаров, обладавшее золотой листвой. Из последнего листа Лаурелин Йаванна создала солнце-Анар.
См. ***Древа валаров***.

ЛАУРЕЛИНДОРЕНАН (LAURELINDÓRENAN)

В переводе с квенийского «долина золотой песни».
См. ***Лориэн***.

«ЛАЭР КУ БЕЛЕГ» («LAER CÚ BELEG»)

В переводе с синдарина «Песнь о Могучем Луке». Плач о Белеге Куталионе, сложенный Турином Турамбаром.
См. ***Белег Куталион, Песни и легенды, Турин Турамбар***.

ЛЕБЕДИ УЛЬМО (SWANS OF ULMO)

Огромные белоснежные птицы, слуги валара Ульмо, Владыки вод. По воле валаров они помогли тэлери, нашедшим пристанище на острове Тол-Эрессеа, добраться до Валинора. В том месте, где тэлери высадились на берег, они основали город Алькволондэ — «лебяжья гавань». С той поры носы всех эльфийских челнов украшаются лебедиными головами, а бортам придают форму лебединых крыльев.

ЛЕБЕННИН (LEBENNIN)

Провинция Гондора, местность между Белыми горами и рекой Андуин. Главный город Лебеннина – Пеларгир.
См. ***Гондор***.

ЛЕБЕТРОН (LEBETHRON)

Порода гондорских деревьев, весьма ценившаяся у краснодеревщиков за свою древесину.

ЛЕГОЛАС (LEGOLAS)

В переводе с синдарина «зеленый лист». Эльф из племени синдаров, сын короля Трандуила из Северного Лихолесья. В 3019 году Третьей эпохи Леголаса отправили в Ривенделл с вестью о бегстве Голлума; на Совете Элронда он выразил желание присоединиться к Хранителям. С Арагорном и гномом Гимли, который стал впоследствии его лучшим другом, Леголас разыскивал хоббитов Перегрина Тука и Мериадока Брендибака. Он сражался в битве при Хорнбурге, прошел за Арагорном Стезей Мертвецов и принял участие в битве на Пеленнорской равнине. В Гондоре он впервые увидел море, и в нем пробудилось унаследованное от предков стремление возвратиться в Эльдамар.

После Войны Кольца Леголас некоторое время жил в Итильских землях, куда пришли и другие эльфы из Лихолесья. В 120 году Четвертой эпохи, со смертью государя Элессара, они с Гимли уплыли за Море.

Киновоплощение: Орландо Блум (Orlando Bloom).

ЛЕДЯНОЙ ЗАЛИВ (ICE BAY)

См. ***Форохел****.*

«ЛЕЙТИАН» («LAY OF LEITHIAN»)

В переводе с синдарина «Песнь о разрешении от уз». Легенда о любви Берена Эрхамиона и Лютиэн Тинувиэль.

См. ***Песни и легенды****.*

ЛЕМБАС (LEMBAS)

В переводе с синдарина «дорожный хлеб». Эльфийские галеты, которые не черствеют, если их не ломать. Одной галеты достаточно, чтобы у путника хватило сил на дневной переход.

ЛЕНВЭ (LENWË)

Эльф из тэлери, предводитель нандоров – тех тэлери, которые испугались перехода через Мглистые горы и остались на востоке Средиземья. Они со временем заселили долину Андуина и стали предками эльфов Лориэна и Лихолесья. Нандоры лучше прочих эльфов понимали живых существ, любили леса и проточную воду.

О судьбе самого Ленвэ почти ничего не известно. Его сын Дэнетор привел нандоров сначала в Эриадор, а затем в Белериand.

ЛЕСНАЯ РЕКА (FOREST RIVER)

Река в Средиземье. Берет начало в горах Эред-Митрин, протекает по Лихолесью и впадает в Долгое озеро.
*См. **Лихолесье**.*

ЛЕСОВИКИ (WOODWOSES)

Племя дикарей, обитавшее в Гондоре, у подножия Белых гор. По всей видимости, еще во Вторую эпоху лесовики заселили Друаданский лес, который находится в 30 милях к северо-востоку от Минас-Тирит. В годы Войны Кольца вождь лесовиков Гхан-Бури-Гхан предложил королю рохирримов Тейодену провести его войско через лес, дабы рохирримы избежали столкновения с полчищами орков на торной дороге. В награду за эту услугу государь Элессар впоследствии передал Друаданский лес в собственность лесовикам и запретил кому бы то ни было входить туда без разрешения хозяев.

ЛЕТОСЧИСЛЕНИЕ (RECKONING OF YEARS)

В отличие от летосчисления Арды, летосчисление Средиземья представляется весьма сложным и запутанным. Не в последнюю очередь из-за того, что существует (или существовало) несколько систем летосчисления, даты которых значительно разнятся между собой. Тем не менее, при тщательном изучении источников, можно с большой степенью достоверности составить на основе этих разнородных систем летосчисления общую картину.
Известны следующие системы летосчисления Средиземья: летосчисление Имладриса (возможно, это древний календарь эльдаров), летосчисления королей и наместников Гондора, летосчисления Шира и Бри, а также Новое летосчисление Воссоединенного королевства.

Летосчисление Имладриса

По этому летосчислению 1 год — *иен* — состоит из 144 *лоа*; каждый лоа включает 6 времен года плюс еще несколько дней. И иен, и лоа обозначают год: первое — год обрядовый, второе — календарный. Лоа (в переводе с квенийского «рост») состоит из *туилэ*, *лаирэ*, *йавиэ*, *куэллэ*, *хривэ* и *коирэ*; эти названия можно перевести соответственно как весна, лето, осень, «увядание», зима и «пробуждение». Все времена года длятся определенное число дней, а именно:
туилэ — 54 дня;
лаирэ — 72 дня;
йавиэ — 54 дня;
куэллэ — 54 дня (это время года также называют *лассе-ланта*);
хривэ — 72 дня;
коирэ — 54 дня.
(На синдарине названия времен года звучат как *этуил*, *лаэр*, *йавас*, *фирит,* или *нарбелет*, *риу*, *эхуир*.)

(1) послегодье				
година	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	

(2) солнечник				
	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	

(3) рет				
	3	10	17	24
	4	11	18	25
	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30

(4) астрон				
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	

(5) тримидж				
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	
5	12	19	26	

(6) прехмелье				
	4	11	18	25
	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	

(7) похмелье				
хмелины	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	

(8) свадебник				
	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	

День Середины Года

(9) халимат				
	3	10	17	24
	4	11	18	25
	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30

(10) грязень				
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	

(11) зимник				
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	
5	12	19	26	

(12) предгодье				
	4	11	18	25
	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	

Летосчисление Шира

Кроме того, к этим 6 временам года добавляются еще 5 дней *(эндери)* между осенью и увяданием, что в итоге дает 365 дней в году. Каждый лоа начинается с *йестарэ* — первого дня коирэ — и завершается *меттарэ* — последним днем, не принадлежащим ни к какому времени года.

Каждый 12-й лоа, не считая последнего в последнем из 3 иенов подряд, число эндери удваивается, чтобы исправить несоответствия в датах.

Летосчисление Имладриса знает также астрономический год — *коранар* — и обрядовую шестидневную неделю — *энкуиэ*. Эта ритуальная неделя была принята не только эльдарами, но и нуменорцами, дунаданами и хоббитами. На квенийском дни недели назывались *элениа*, *анария*, *итилия*, *альдуия*, *менелия* и *валания (тарион)*.

Дунаданы добавили 7-й день — *эарения* (по счету он был 6-м, между Менелией и Валанией).

Летосчисление королей

Это летосчисление было принято в Нуменоре, а в Средиземье (Арнор, Гондор) использовалось приблизительно до 2100 года Третьей эпохи. Оно представляло собой календарь на основе летосчислений эльдаров и аданов. Неделя — *энкуиэ* — состояла из 7 дней, месяц — *астар* — из 30 (в двух месяцах насчитывалось по 31 дню). Год — *лоа* — состоял из 12 астаров и еще 3 дней; общее число дней составляло 365.

Названия и продолжительность астаров были следующими:

йестарэ — 1-й день;
нарвиниэ — 30 дней;
ненимэ — 30 дней;
сулимэ — 30 дней;
виресссэ — 30 дней;
лотэссэ — 30 дней;
нариэ — 31 день;
лоэндэ — день летнего солнцеворота;
кермиэ — 31 день;
уримэ — 30 дней;
йаванниэ — 30 дней;
наркуэлиэ — 30 дней;
хисимэ — 30 дней;
рингарэ — 30 дней;
меттарэ — последний день.

Год начинался с зимнего солнцеворота. В високосные годы вместо лоэндэ считали 2 дополнительных дня — *эндери*.

Около 2100 года Третьей эпохи летосчисление королей заменили летосчислением наместников. Это произошло потому, что в летосчислении королей накопилось изрядное число ошибок в связи с високосными годами и смещением дат при переходе от эпохи к эпохе.

Летосчисление наместников

Это летосчисление ввел около 2100 года Третьей эпохи наместник Мардил, и оно постепенно было принято по всему Средиземью, за исключением Шира и Бри. По новому летосчислению в каждом месяце было 30 дней, а остававшиеся «свободными» 5 дней не принадлежали ни к какому месяцу.

В начале Четвертой эпохи это летосчисление было заменено Новым летосчислением.

Летосчисление Шира

Первый год по летосчислению Шира соответствует 1601 году Третьей эпохи (следовательно, чтобы узнать год Третьей эпохи в исчислении эльдаров и людей, нужно к ширской дате прибавить 1600). В ширской неделе7 дней — с*тер-*

рендей, с*аннендей*, *монендей*, *тревесдей*, *хевенсдей*, *мересдей* и *хайдей*, или Главный день. Год состоит из 12 месяцев и нескольких дополнительных дней; в високосные годы еще добавляется день перед Хмелинами. Месяцы называются (в порядке следования): послегодье, солнечник, рет, астрон, тримидж, прехмелье, похмелье, свадебник, халимат, грязень, зимник, предгодье. Кроме того, в году есть особые дни — Година (перед послегодьем), Хмелины (перед похмельем), Середина года и — в високосные годы — Запохмелье. Неделя начинается со стеррендея и заканчивается хайдеем. Хмелины длятся 2 дня: первая отмечается перед Серединой года, вторая — после. Годин тоже две: перед концом года первая, в начале следующего — вторая. Запохмелье — большой праздник, в последний раз отмечавшийся в 1420 году по летосчислению Шира, в год знаменитого урожая; легенды гласят, что с тех пор более пышных праздников не бывало. Около 2700 года Третьей эпохи в Шире была проведена реформа календаря, после чего в году стало ровно 52 недели.

Летосчисление Бри

Первый год летосчисления Бри соответствует 1300 году Третьей эпохи (в этом году первые хоббиты поселились в Бри). Календарь во многом напоминает ширский, различаются лишь названия 1, 4, 6, 7-10 и с 9-го по 12-й месяц. В Бри они зовутся фрери, читинг, средник, мид, жатник, грязник, подзимовник и годинник. Кроме того, Средины называются Летниками.

Новое летосчисление

Введено в 3021 году Третьей эпохи (2 году Четвертой эпохи) государем Элессаром. Во многом схоже с летосчислением королей, однако новый год начинается весной, как в календаре эльдаров; все месяцы длятся по 30 дней. Календарь выглядит следующим образом:
йестарэ — 1-й день, праздник победы над Сауроном;
*виресс*э;
лотэссэ;
нариэ;
кермиэ;
уримэ;
иаванниэ;
эндери — 3 дня, второй из которых зовется *лоэнде*;
наркуэлиэ;
хисимэ;
рингарэ;
нарвиниэ;
ненимэ;
сулимэ;
меттарэ — последний день.

В високосный год к месяцу йаванниэ добавляется еще один день — *кормарэ* (это праздник, день рождения Фродо Торбинса).
Вдобавок в комментариях к Алой книге содержится сводная таблица месяцев года по разным летосчислениям и приводятся любопытные сведения относительно летосчислений Средиземья.

Примечание. *Летосчисление Шира опережает современный календарь приблизительно на 10 дней; таким образом, современное января примерно соответствует 9-му послегодью.*
Подробнее см. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

ЛИНДАЛАМБЭ (LINDALAMBË)

В переводе с квенийского «язык линдаров». Другое название тэлерина.
См. ***Языки и наречия Арды***.

ЛИНДАРЫ (LINDAR)

В переводе с квенийского «поющие». Так называли себя тэлери.
См. ***Тэлери, Эльфы***.

ЛИНДОН (LINDON)

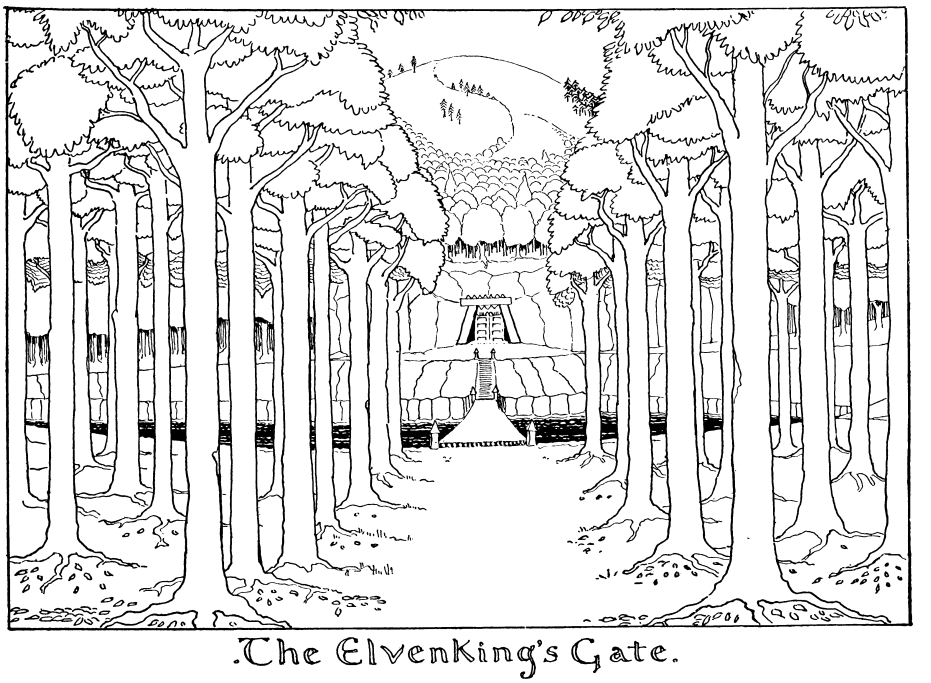
В переводе с квенийского «край песни». Название, данное нолдорами Оссирианду.
См. ***Белерианд, Лаиквенди***.

ЛИННОД (LINNOD)

В переводе с синдарина «песня». Традиционный эльфийский афоризм, подразумевающий игру слов. В Алой книге мы встречаем пример линнода: «Onen i-Estel Edain, u-chebin estel anim», что означает: «Надежду отдаю дунаданам, себе не оставив надежды».

ЛИХОЛЕСЬЕ (MIRKWOOD)

Остаток первобытного леса, покрывавшего в незапамятные времена значительную часть территории Средиземья. Лихолесье раскинулось к востоку от Мглистых гор, за Андуином; на севере лес подступает к Серым горам, на востоке граничит с Эребором, а от его южных опушек начинаются Бурые равнины. Сквозь лес ведет Старая дорога — Мен-и-Наугрим; существовала также эльфийская тропа, пересекавшая колдовскую реку, которая отбирала память у любого, кто в ней купался или пил ее воду. Между тропой и дорогой лежит хребет Эмин-ну-Фуин, или горы Лихолесья.
Первоначально этот лес назывался Великим Зеленым лесом или Великой пущей, а новое имя получил около 1050 года Третьей эпохи, когда его окутала Тень из Дол-Гулдура. Чем гуще становилась Тень, тем больше в Лихолесье появлялось злобных тварей — орков, троллей, гигантских пауков. Со



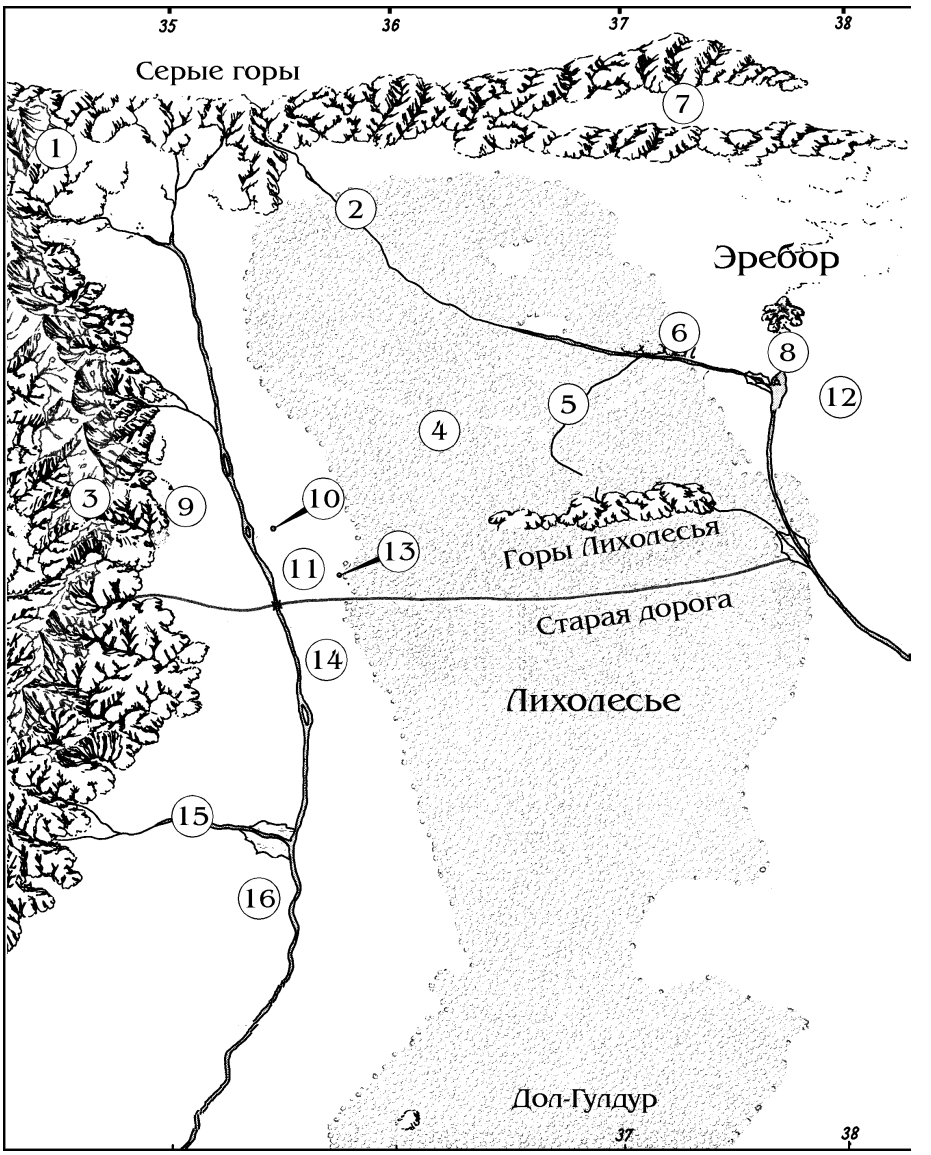
Дворец Трандуила. Рисунок Дж. Р. Р. Т.

временем старая лесная дорога от Андуина к Эребору оказалась заброшенной, лишь на опушках Лихолесья жили еще люди и эльфы. В 2941 году через Лихолесье прошел гном Торин Дубовый Щит в сопровождении двенадцати других гномов и хоббита Бильбо Торбинса. После Войны Кольца Лихолесье было очищено от порождений зла и стало называться Эрин-Ласгален — «лес зеленой листвы». На юге леса правил Келеборн Мудрый, а на севере находилось королевство Трандуила; центральную же часть леса заселили потомки Беорна.

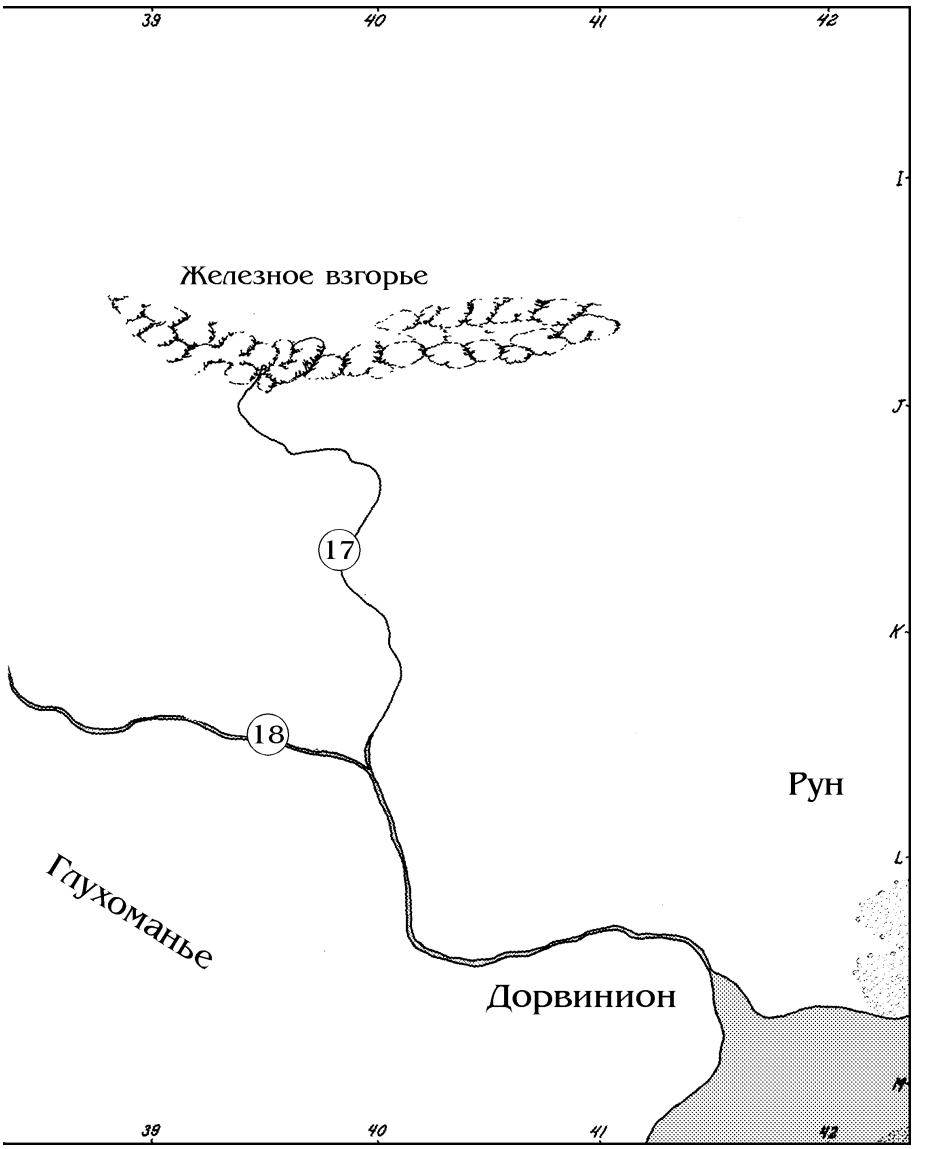
На синдарине Лихолесье называлось Таур-э-Ндаэделос — «лес великого страха».

Комментарий. *Лихолесье – характерный пример «прямого заимствования» Толкиеном мифологического образа. В «Старшей Эдде» Мюрквид – «пограничный лес», разделяющий «свои» и «чужие» земли. «Гренландская песнь об Атли» называет этот лес «неведомым Мюрквидом». По другой версии мифа, Мюрквид, выполняя ту же «пограничную функцию», отделяет уже обитель богов Асгард от населенного великанами Муспелльсхейма, то есть «свои» становятся богами, а чужие – обитателями потустороннего мира мертвых.*

Л



Карта Лихолесья:
1 — Гундабад; 2 — Лесная река; 3 — логово гоблинов; 4 — тропа; 5 — Колдовская река; 6 — чертоги Трандуила; 7 — Гиблые пустоши; 8 — Раздраконье; 9 — гнездовья орлов; 10 — дом Беорна; 11 — Каррок; 12 — Эсгарот; 13 — Росгобел; 14 — р. Андуин; 15 — р. Гладден; 16 — место гибели Исилдура; 17 — р. Кариэн; 18 — р. Бегущая


39
40
41
42
I
J
K
L
Железное взгорье
17
18
Рун
Глухоманье
Дорвинион
39
40
41
42

ЛОМИОН (LÓMION)

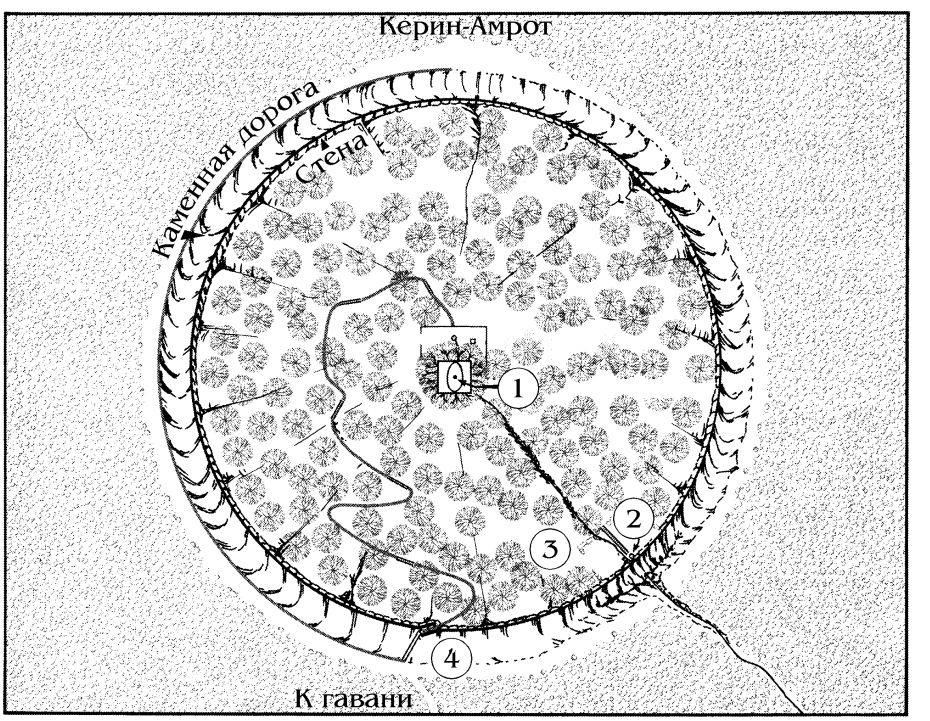
В переводе с квенийского «сумеречный».
См. ***Маэглин***.

ЛОРЕЛЛИН (LÓRELLIN)

В эльфийских преданиях название озера в садах валара Ирмо в Валиноре. На берегах этого озера, по легендам, находит дневной отдых Эстэ, супруга Ирмо.
См. ***Валинор***.

ЛОРИЭН (LÓRIEN)

В переводе с квенийского «край сновидений».
1. Обитель валаров Ирмо и Эстэ в Валиноре, сады, прекраснее которых в Арде не сыскать. В этих садах бьют ключи, вода которых исцеляет и возвращает силы. Валара Ирмо, владыку Лориэна, также часто называют Лориэном.



Лориэн:
1 — чертог Келеборна; 2 — Зеркало; 3 — сады Галадриэль; 4 — Врата

2. Лес к востоку от Мглистых гор, расположенный у слияния Келебранта и Андуина, а также одноименное эльфийское княжество, владение Келеборна Мудрого и Галадриэль (вероятно, именно Галадриэль дала лесному княжеству это имя — в память об истинном Лориэне, лежащем за Морем). Келеборн был эльфом из племени синдаров, Галадриэль принадлежала к нолдорам, однако их подданными были в основном лесные эльфы, никогда не покидавшие Средиземья. Именно эти эльфы заселили Лориэн в Первую эпоху (тогда лес назывался Лоридан); Галадриэль же посадила в Лоридане мэллорны, и благодаря ее могуществу лес стал Лаурелиндоренаном — «долиной поющего золота». Впоследствии это название сократилось до Лотлориэна — «цветка грез». Как сказано в Алой книге, «...серебряные деревья Лотлориэна не теряют осенью густой листвы: она становится ярко-золотой и держится на ветках до прихода весны. Весною прошлогодняя листва опадает, устилая лесные поляны золотом, а на ветках, одновременно с новыми листьями, распускаются золотисто-желтые цветы, наполняющие воздух медовым благоуханием».

Посреди Лориэна расположен Керин-Амрот — «курган горестной скорби», на котором похоронен первый властитель Лориэна. Как гласит Алая книга, там «даже в самые суровые зимы не увядают эльдарские всегда живые цветы и шелестит о прошлом вечнозеленая трава». Южнее Керин-Амрот находится холм Карас-Галадон, окруженный рвом и высокой земляной стеной, обитель владык Лориэна. Также на этом холме располагались жилища остальных лориэнских эльфов, как их иначе называли — галадримов.

Эти жилища — *таланы* — представляли собой деревянные помосты в ветвях мэллорнов. На вершине холма стоит высочайший из мэллорнов — там помещались палаты Келеборна и Галадриэль. К юго-востоку от этого мэллорна лежали сады Галадриэль, в которых можно было с дозволения владычицы заглянуть в ее знаменитое Зеркало.

Подобно Дориату, Лориэн до поры не участвовал в сражениях против Саурона и оставался загадкой для жителей окрестных земель. В годы Войны Кольца на Лориэн трижды нападали орки из Дол-Гулдура, однако княжество устояло. С падением Саурона лориэнское войско захватило Дол-Гулдур. Вскоре после этого Галадриэль покинула Средиземье, а Келеборн увел своих подданных в Лихолесье, и с их уходом история Лориэна завершилась.

ЛОССАРНАХ (LOSSARNACH)

В переводе с талиски «снежный Арнах». Провинция Гондора, местность к юго-западу от Минас-Тирит.

См. ***Гондор***.

ЛОССОТЫ (LOSSOTH)

В переводе с синдарина «снежные люди». Племя, обитавшее на севере Средиземья, у Ледяного залива, иначе называвшегося Форохел. Считается, что

лоссоты — потомки тех людей, которые жили на побережье Форохела в Первую эпоху. В 1974 году Третьей эпохи у лоссотов нашел временное пристанище Арведуи, последний король Арнора.

ЛОТЛОРИЭН (LOTHLÓRIEN)

В переводе с синдарина «край, где распускаются грезы».
См. ***Лориэн***.

ЛОЭГ-НИНГЛОРОН (LOEG NINGLORON)

В переводе с синдарина «заводи золотистых водяных цветов». Заболоченная местность в устье реки Гладден.

ЛУГБУРЗ (LUGBÛRZ)

В переводе с Черного наречия «башня мрака».
См. ***Барад-дур***.

ЛУЙНИЛ (LUINIL)

В переводе с квенийского «небесно-голубой». Имя звезды.
См. ***Арда***.

ЛУН (GULF OF LHUN)

Залив моря Белегаэр, возникший в конце Первой эпохи, после катаклизмов, уничтоживших Белериланд. На побережье этого залива находились Серебристые гавани.

ЛУННЫЙ ДЕД (MAN IN THE MOON)

Фольклорный персонаж, известный в Шире и в Гондоре. Возможно, этот образ навеян легендой о Тилионе, кормчем луны. В Алой книге Лунному деду посвящены два стихотворения — «Лунный дед был серебряно-сед» и «Трактир был стар, трактирщик стар».

ЛЮДИ (MEN)

Один из Свободных народов Средиземья, Младшие Дети Илуватара. Младшими они зовутся потому, что пробудились позднее эльфов, с первыми лучами солнца. Уже на заре своего существования люди разделились, большинство — из страха или невежества, ибо не знало других валаров, — примкнуло к Мелькору, и лишь аданы сдружились с эльфами. Со временем люди заселили значительную часть территории Средиземья, от Эриадора до Кханда и Харада, и разделились на множество племен — дунаданы, вастаки, харадримы, рохирримы, северяне, варьяги и т. д. В Гондоре было принято делить людей на три группы: Люди Запада — дунаданы; Люди Сумерек — рохирримы,

Беорнинги; Люди Тьмы — вастаки, дунландцы и вообще те, кто ведет свой род не от аданов.
Эльфам люди уступают не только в праве первородства. Они более подвержены старению и болезням, не слышат валаров, не столь сведущи и мудры, и будущее для них закрыто. Однако люди обладают Даром Илуватара, и считается, что в Конце Времен они присоединятся к Единому в его чертогах.
С падением Саурона и уходом эльфов люди стали полноправными владыками Средиземья, и поэтому Четвертая эпоха называется также эпохой Владычества Людей.
См. ***Аданы, Балхоты, Беорн, Вастаки, Варьяги, Дунаданы, Дунланд, Доссоты, Люди Повозок, Нуменор, Пираты, Рохан, Харадримы.***

ЛЮДИ ПОВОЗОК (WAINRIDERS)

Восточные племена кочевников, возможно, родичи вастаков; первое упоминание о них относится к 1851 году Третьей эпохи, когда они появились на берегах озера Рун. Свое прозвище получили оттого, что кочевали в больших повозках. В 1856 году по наущению Саурона напали на Гондор, захватили Рованион и убили короля Нармасила Второго. Сорок три года спустя в Рованионе вспыхнул бунт, и король Гондора Калимехтар, воспользовавшись случаем, напал на Людей Повозок и одержал победу в битве на равнине Дагорлад. Однако в 1944 году Люди Повозок в союзе с варьягами и харадримами вторглись в Гондор. Их северная армия разбила войско короля Ондохера, но южная отступила перед Эарнуром, который затем двинулся на Север и окончательно истребил врагов в так называемой битве при Становище: Люди Повозок праздновали победу над Ондохером, и гондорские отряды застали их врасплох. После этого о Людях Повозок в хрониках более не упоминается.
Подробнее см. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов».***

ЛЮТИЭН ТИНУВИЭЛЬ (LÚTHIEN TINÚVIEL)

Эльфийская княжна, дочь Тингола и Мелиан, возлюбленная Берена Однорукого. Легенды гласят, что Лютиэн была прекраснейшей среди Детей Илуватара. Родилась она вскоре после пленения Мелькора, унаследовала от матери мудрость и могущество. В 465 году Первой эпохи встретила Берена, с которым неразрывно связана ее дальнейшая судьба.
Как упоминалось в статье «Берен Эрхамион», обстоятельства вынудили Берена в конце концов покинуть Дортонион; он (единственный из людей и эльфов, кому это удалось) преодолел хребет Эред-Горгорот, прошел ущельем Нан-Дунгортеб и обосновался в Дориате.
И там, в 465 году Первой эпохи, он встретил в лесу Нелдорет Лютиэн Тинувиэль, с которой с той поры его судьба была неразрывно связана.
Год спустя они с Лютиэн предстали перед ее отцом князем Тинголом, и тот сказал, что согласится на свадьбу, только если Берен принесет ему сильмарил из короны Моргота.

Берен поклялся выполнить желание Тингола. Вместе с Финродом он отправился на Север и угодил в темницу Саурона, в которой чуть было не погиб. Его ценой собственной жизни спас Финрод, тем самым вернув сыну Барахира свой долг перед Барахиром. Берена тоже ожидала смерть, но его спасли Лютиэн и Хуан, волкодав сыновей Феанора. Втроем они проникли в Ангбанд и хитростью одолели Моргота, и Берен выломал один сильмарил из Железной короны Врага. На обратном пути на них напал волколак Кархарот, откусивший и проглотивший правую руку Берена — ту самую, в которой Берен сжимал сильмарил. (Отсюда взялось прозвище Берена — Эрхамион, то есть Однорукий.) Преодолев множество опасностей, Берен и Лютиэн все же достигли Дориата, а вскоре там объявился Кархарот, обезумевший от боли, которой опалял его нутро проглоченный сильмарил. Берен вышел на Кархарота, но сам получил смертельную рану; однако он нашел силы подняться с земли и отдать сильмарил, который извлекли из тела Кархарота, сраженного Хуаном, князю Тинголу.

Он умер на руках у Лютиэн, которая вне себя от горя вскоре последовала за ним. Их любовь была столь велика, что Лютиэн в Чертогах Ожидания умолила Мандоса даровать им с Береном вторую жизнь. Они вернулись в Средиземье и жили в уединении на острове Тол-Гален в Оссириандe. Там у них родился сын Диор. Берен покидал Тол-Гален лишь однажды, чтобы отомстить гномам Ногрода за смерть Тингола и забрать у них сильмарил. А некоторое время спустя они с Лютиэн умерли и больше уже не возвращались в круги мироздания.

О любви Берена и Лютиэн сложено немало песен, самые известные из которых — «Песнь о Берене и Лютиэн» и «Песнь о разрешении от уз» (настолько длинная, что, как утверждается в легендах, целиком ее помнил один Элронд).

См. ***Берен Эрхамион, Кархарот, Сильмарилы, Феанор, Хуан***.

ЛЯКОШЕЛЬ-ТОРБИНСЫ (SACKVILLE-BAGGINSES)

Семейство хоббитов, близкие родственники семейства Торбинсов. Лото Лякошель-Торбинс, сын главы семейства, был короткое время правителем Шира.

Подробнее см. ***Большой начальник, Торбинс Бильбо, Торбинс Фродо***.



МАБЛУНГ (MABLUNG)

В переводе с синдарина «тяжкая длань». Эльф из синдаров, полководец Дориата, участник охоты на волколака Кархарота. Вместе с Белегом Куталионом примкнул к Союзу Маэдроса, участвовал в битве Нирнаэт Арноэдиад, после которой вернулся в Дориат. Погиб в схватке с гномами, разграбившими чертоги Тингола.
См. ***Тингол, Турин Турамбар***.

МАГЛОР (MAGLOR)

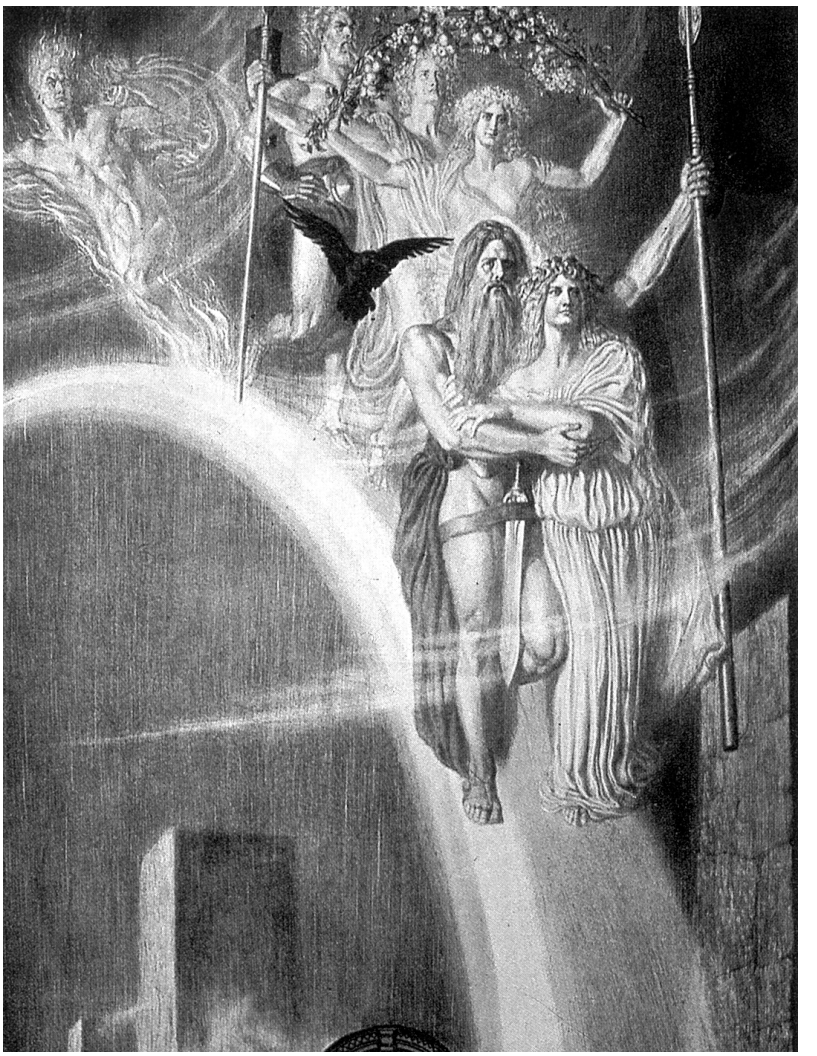
Эльф из нолдоров, второй сын Феанора, песнопевец, слава которого среди эльдаров уступала только славе Даэрона. Маглор сложил «Нолдолантэ» — песнь, сюжету которой многим обязан «Сильмариллион». Подобно другим сыновьям Феанора, Маглор принял на себя клятву, участвовал в резне в Альквалондэ и тем самым попал под Проклятие Мандоса. В Белерианде Маглор держал равнину между Химрингом и горой Рерир, эта равнина стала известной как Маглоровы врата. После битвы Дагор Браголлах Маглор лишился своего владения и был вынужден пуститься в скитания. Вместе с Маэдросом он участвовал в битве Нирнаэт Арноэдиад, организовал рейд на гавани Сириона (где в то время находился один из сильмарилов) и, в конце концов, завладел одним из тех двух самоцветов, которые забрали у Моргота валары. Однако Маглор обнаружил, что не в силах выносить близости сильмарила, и швырнул самоцвет в море. О дальнейшей судьбе самого Маглора ничего не известно.
См. ***Клятва Феанора, Феанор***.

«МАЗАРБУЛ» («MAZARBUL»)

В переводе с кхуздула «летопись».
Побробнее см. ***Книги Премудрости***.

МАЙАРЫ (MAIAR)

Айнуры «младшего ранга», помощники и слуги валаров. По большей части майары обитают в Валиноре, однако некоторые из них принимали и принимают



Ф. фон Штассен. Асы и ваны. 1914 г.

деятельное участие в делах Средиземья. В эльфийских преданиях упоминаются следующие майары: *Эонвэ* — вестник валара Манвэ; *Ильмарэ* — помощница Варды; *Оссэ*, *Уинен* и *Салмар* — служители Владыки вод Ульмо; *Саурон*, изначально служивший Аулэ, но подпавший под влияние Мелькора; *Мелиан* — помощница Ваны и Эстэ; *Ариэн* — помощница Ваны, избранная

кормчей солнца; *Олорин* — помощник Ниэнны, величайший и мудрейший из истари, известный в Средиземье как маг Гэндальф Серый; *Тилион* — служитель Оромэ, избранный кормчим луны. К майарам же принадлежат и *валараукары*, иначе *балроги*, а также остальные (кроме Гэндальфа) истари.
В «Валаквенте» говорится: «С валарами пришли другие, менее могучие духи, чье бытие также началось до начала Мира. Это майары — подданные валаров, их слуги и помощники. Число их неизвестно эльфам, и немногие имеют имена в языках Детей Илуватара, ибо, хоть в Амане это и не так, в Средиземье майары редко появлялись в зримом обличье».
См. ***Айнуры, Балроги, Валасы, Истари***.

МАЛИНАЛЬДА (MALINALDA)

В переводе с квенийского «золотое древо». Одно из множества имен Древа Лаурелин.
См. ***Древа валаров***.

МАНВЭ (MANWË)

В переводе с квенийского «благословенный». Айнур, могущественнейший из валаров, брат Мелькора и супруг Варды. Манвэ ближе всех к Илуватару и лучше прочих айнуров постигает волю Единого. В Арде он повелевает воздушными потоками и птицами. Он также правит валарами со своего престола в Ильмарине, на вершине горы Таникветиль, откуда обозревает все мироздание. Как сказано в «Валаквенте», «...когда Манвэ восходит на трон и озирает мир, то, если Варда подле него, он видит дальше всех — сквозь туманы, и Тьму, и просторы морей». Манвэ не в силах постичь зла, потому именно он освободил Мелькора, что привело к стольким бедам и горестям. Он покровительствует поэтам, его жезл вырезан из сапфира. Среди эльфов он более всех остальных отличает ваниаров.
Другое имя Манвэ — Сулимо, «веятель», «владыка дыхания Арды».

МАНДОС (MANDOS)

В переводе с квенийского «темная твердыня». Айнур, брат Ирмо и Ниэнны, супруг Вайрэ. Один из владык валаров; как сказано в «Валаквенте», «...он — владетель Палат Мертвых и собиратель душ убитых в бою. Он ничего не забывает, и ему известно все, что будет, кроме того, что осталось в воле Илуватара. Он — Вершитель Судеб валаров, но объявляет свои пророчества и приговоры лишь по велению Манвэ». Разжалобить Мандоса едва ли возможно; это сумела сделать лишь Лютиэн Тинувиэль.
Истинное имя Мандоса — Намо. Он обитает в Мандосе, на западе Валинора; отсюда и взялось его второе имя, гораздо более известное.

МАРДИЛ ВОРОНВЭ (MARDIL VORONWË)

Первый державный наместник Гондора (2029–2080 Третьей эпохи). После гибели короля Эарнура (2050), когда выяснилось, что у короля нет наследников, Мардил со всеобщего одобрения принял на себя королевские обязанности и правил от имени Эарнура до самой своей смерти. С Мардила начинается род наместников, управлявших Гондором на протяжении почти тысячи лет — до коронования государя Элессара.

Мардил также известен тем, что внес ряд изменений в летосчисление королей, которое после этого стали называть летосчислением наместников.

См. ***Гондор, Летосчисление***, ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

МАР-НУ-ФАЛМАР (MAR-NU-FALMAR)

В переводе с квенийского «земля-под-водой».

См. ***Нуменор***.

МАХАЛ (MAHAL)

Имя валара Аулэ на кхуздуле.

См. ***Аулэ***.

МАХАНАКСАР (MÁHANAXAR)

Место Совета валаров, чертог близ Врат Валимара.

См. ***Аман, Валары, Валинор***.

МАЭГЛИН (MAEGLIN)

В переводе с синдарина «острый взгляд». Эльдар, сын Эола Темного Эльфа, у которого научился кузнечному ремеслу, и Аредэль, дочери Финголфина. В детстве мать часто рассказывала ему о славных деяниях нолдоров; повзрослев и осознав, что он внук Финголфина и племянник Тургона, Маэглин убедил мать оставить Эола и идти в Гондолин.

В Гондолине Маэглин прославился познаниями в металлах и проникся порочной страстью к Идриль, дочери Тургона и своей двоюродной сестре.

Он возненавидел Туора, избранника Идриль, и, захваченный в плен орками во время вылазки за пределы княжества, пообещал в награду за освобождение открыть местонахождение Гондолина. Когда полчища Моргота напали на Гондолин, Маэглин похитил Идриль и ее сына Эарендила, но Туор настиг его и столкнул в пропасть Эмон-Гварет (в той же самой пропасти нашел гибель его отец, предпочевший смерть жизни в Гондолине). Это произошло в 511 году Первой эпохи.

Тайное имя Маэглина, данное ему матерью, было Ломион — «сумеречный».

МАЭДРОС (MAEDHROS)

Эльф из нолдоров, старший сын Феанора. Родился в Эльдамаре, примкнул к мятежу против валаров, принял клятву Феанора, участвовал в резне в Альквалондэ. В Средиземье Маэдрос наследовал смертельно раненному Феанору, но не успел стать верховным правителем нолдоров – вскоре после битвы Дагор-нуин-Гилиат он попал в плен к Морготу; спасенный Фингоном, Маэдрос добровольно уступил титул верховного владыки отцу Фингона Финголфину.

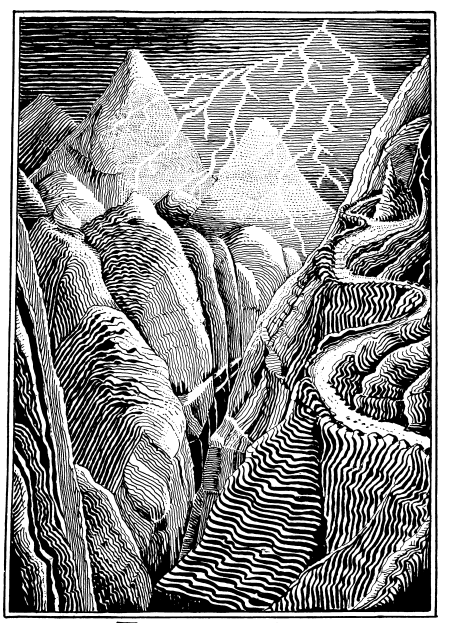
В Белерианде Маэдрос держал гряду Химринга, прозванную Маркой Маэдроса. После битвы Дагор Браголлах Марка оставалась одной из немногих территорий Белерианда, устоявших против Моргота. Маэдрос организовал так называемый Союз Маэдроса, объединивший оставшихся без дома и без вождей эльдаров, и даже сумел отвоевать у орков Дортонион, но в решающем сражении потерпел сокрушительное поражение.

Дальнейшая судьба Маэдроса неразрывно связана с судьбой его брата Маглора. Вместе с Маглором он скитался по Белерианду, участвовал в рейде на гавани Сириона и в похищении сильмарилов у валаров. Похищенный сильмарил, однако, причинял Маэдросу такую муку, что он в конце концов не выдержал и бросился в пропасть.

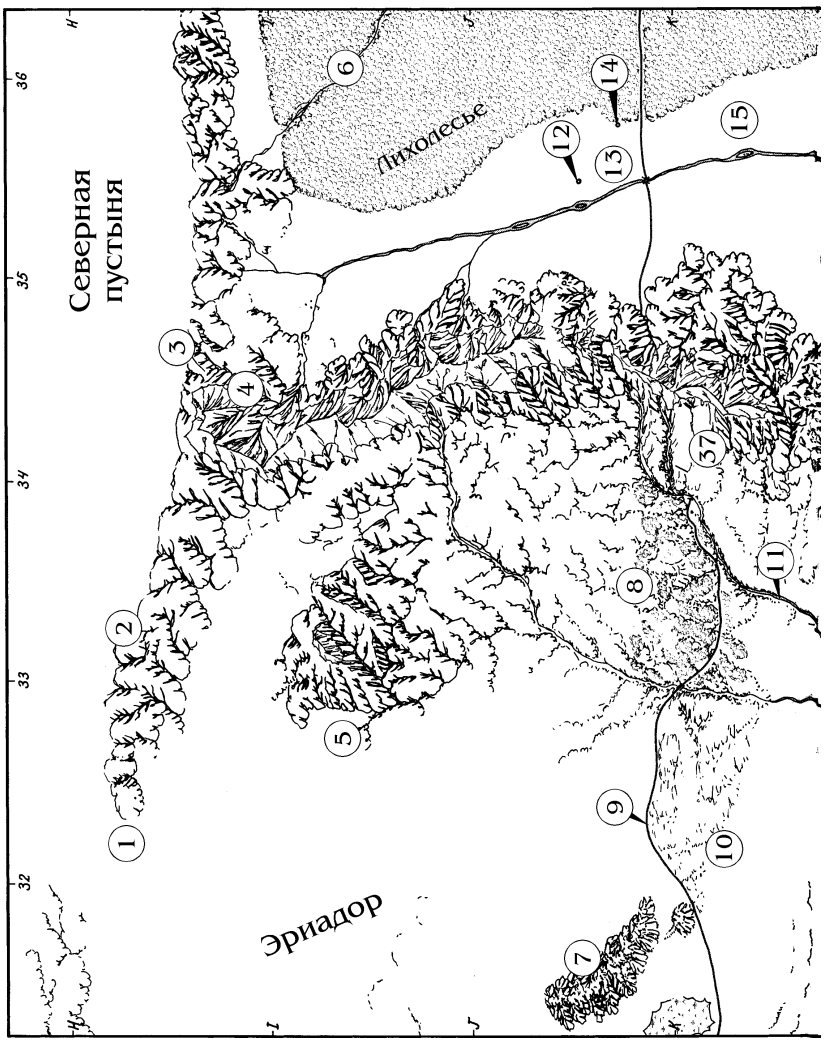
См. ***Клятва Феанора, Маглор, Феанор.***

МГЛИСТЫЕ ГОРЫ (MISTY MOUNTAINS)

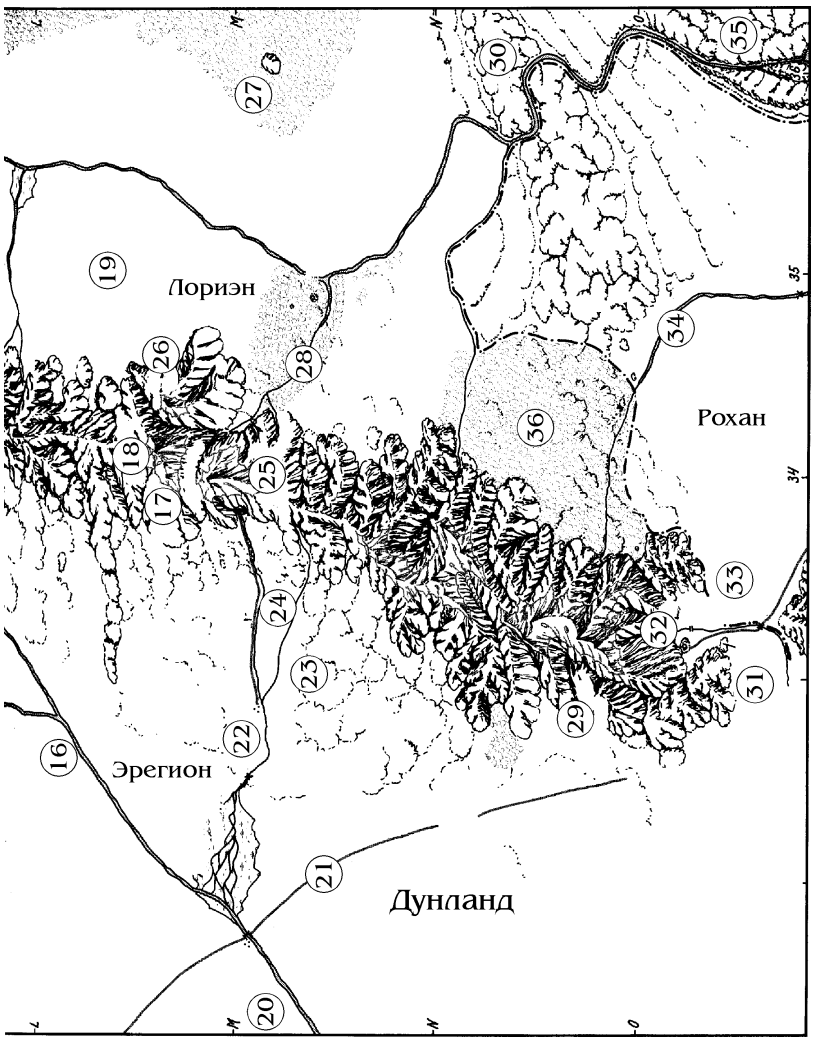
Величайший из горных хребтов Средиземья, протянувшийся с севера на юг и делящий континент практически надвое. Протяженность хребта составляет около 900 миль (приблизительно 1500 километров). Эти горы были возведены Мелькором, чтобы помешать Оромэ отыскать эльфов; впоследствии они, встав преградой на пути, вынудили нандоров отказаться от Великого Похода и надолго задержали эльдаров. На севере Мглистые горы упираются в Северную пустыню, на юге они обрываются Вратами Рохана; с востока от гор течет Андуин, с запада лежат Эриадор, Эрегион и Дунланд. Высочайшие вершины Мглистых гор — Гундабад, Келебдил (Зирак-Зигил), Метхедрас, Карадрас (Баразинбар) и Фануидол (Бундушатхур). Через горы



Горная тропа. Рисунок Дж. Р. Р. Т.



Мглистые горы:
1 — Карн-Дум; 2 — горы Ангмара; 3 — Серые горы; 4 — Гундабад; 5 — г. Грэм;
6 — Лесная река; 7 — Буреломное угорье; 8 — Рудаур; 9 — Великий Западный тракт;
10 — Эмон-Сул; 11 — р. Бруинен; 12 — дом Беорна; 13 — Каррок; 14 — Росгобел;
15 — р. Андуин; 16 — р. Митейтель; 17 — г. Карадрас; 18 — Мория; 19 — место гибели Исилдура; 20 — р. Гватло; 21 — Южная дорога; 22 — Ост-ин-Эдхил;
23 — р. Гландуин; 24 — р. Сираннон; 25 — г. Келебдил; 26 — г. Фануидол;
27 — Дол-Гулдур; 28 — р. Келебрант; 29 — г. Метхедрас; 30 — Бурые равнины;
31 — Врата Рохана; 32 — Айсенгард; 33 — Нан-Курунир; 34 — р. Энтава;
35 — Эмин-Мюил; 36 — лес Фангорн; 37 — Имладрис



ведут два перевала — у Баразинбара и неподалеку от Ривенделла (именно на втором перевале хоббит Бильбо Торбинс видел каменных великанов). Кроме того, существует и проход под горами — через чертоги Мории, — выводящий к Зеркальному озеру и Лориэну. У западного подножия Мглистых гор находится Имладрис, на северной оконечности, в долине Нан-Курунир, стоял Айсенгард, а восточнее раскинулся лес Фангорн.

В Третью эпоху Средиземья в Мглистых горах в основном обитали орки, а

поблизости от Ривенделла и Ривенделльского перевала находилось гнездовье орлов.
На синдарине Мглистые горы называются Хитаэглир — «мглистый хребет».

МЕАРЫ (MEARAS)

Рохирримские лошади, отличавшиеся особой статью и выносливостью. Как сказано в Алой книге, седоком любого из меаров «может быть лишь король. Прародителем этой породы был жеребец Эйорла, понимавший человеческий язык». По легенде, первого меара привел в Средиземье валар Оромэ. Самые известные из меаров — Фелароф, конь Эйорла Юного, и Светозар, конь Гэндальфа Серого в годы Войны Кольца, — столь резвый, что мог обогнать даже скакуна назгулов.
Все меары были белыми или серебристо-серыми. Они отличались необыкновенным долголетием: продолжительность их жизни составляла около восьмидесяти лет.

МЕДУСЕЛЬД (MEDUSELD)

Дворец королей Рохана в Эдорасе, возведенный в 2569 году Третьей эпохи Брего, сыном Эйорла Юного. Его также называли Золотым чертогом, ибо кров этого дворца был из чистого золота.
См. ***Рохан***, ***Эдорас***, ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

Комментарий. *Многие исследователи творчества Толкиена отмечают, что все реалии Рохана и «кодекс поведения» рохирримов «позаимствованы» из древнеанглийского языка и ранней английской литературы, прежде всего из эпической поэмы «Беовульф». Это относится и к Медусельду — чертогу роханских правителей. Его внешний вид словно «списан» с чертога Хродгара в «Беовульфе»:*

Так за вожатым
спешила дружина
мужей войнолюбых
широкой дорогой, —
и вдруг перед ними
в холмах воссияла
златослепящая
кровля чертога,
жилища Хродгара:
под небом не было
знатней хоромины,
чем та, озарявшая
окрестные земли.
Перевод В. Тихомирова

Кроме того, как пишет Т. Шиппи, «...требования, которые приходится соблюсти Хранителям при входе в Золотой чертог (передвижение в сопровождении

охранников, необходимость оставить оружие при входе во дворец и пр.), до мельчайших подробностей совпадают с церемонией, описанной в «Беовульфе». Ср.:

На пестрые плиты,
на путь мощеный
толпа ступила
мужей доспешных
в нарядах ратных,
в кольчугах, звенящих
железными кольцами,
прочными звеньями, —
войско блестящее
шло ко дворцу.
Там, под стеной,
утомленные морем,
они сложили
щиты широкие
в ряд на лавы —
раскатом грянули
их нагрудники;
там же составили
копья из ясеня
вместе с мечами —
бремя железное,
вооружение
морестранников.
Тут страж-привратник,
воитель гордый,
спросил пришельцев?
«Откуда явились
щиты золоченые,
кольчуги железные,
грозные шлемы,
длинные копья?..»

Перевод В. Тихомирова

МЕЛИАН (MELIAN)

В переводе с квенийского «дар любви». Майа, в Валиноре служившая Ване и Эстэ. В начале Первой эпохи она встретила в Белерианде Тингола и ради него облеклась в плоть. Вдвоем они основали княжество Дориат, которое Мелиан укрыла Завесой, скрывавшей княжество от посторонних взоров. У Тингола и Мелиан был единственный ребенок — Лютиэн Тинувиэль.

Мелиан обладала даром предвидения и потому отговаривала Тингола от намерения послать Берена за сильмарилом: она предвидела, что это намерение ее супруга навлечет на Дориат Жребий нолдоров. Но Тингол не послушался, и в итоге предвидения Мелиан оправдались: Дориат был разрушен, сам Тингол погиб, а Лютиэн выбрала смертную долю. После смерти Тингола Мелиан отринула телесный облик и возвратилась в Валинор.

По легенде, Мелиан всюду, куда бы она ни ходила, окружали соловьи, которых она учила петь.



Наказание Локи. Иллюстрация к «Младшей Эдде». XIX в.

МЕЛЬКОР (MELKOR)

В переводе с квенийского «тот, кто восстает в могуществе». Айнур, брат Манвэ, первоначально — «могущественнейший из айнуров». В своем нетерпении узреть творение мира внес первый диссонанс в Музыку айнуров. Вместе с другими айнурами спустился в Эа, но поддался зависти и был изгнан из числа валаров. Стремясь завладеть Ардой, объявил ее своим владением и посулами соблазнил некоторых майаров переметнуться на его сторону. Тогда началась Первая война, Мелькор был побежден Тулкасом и отступил, но успел замутнить мироздание.

Вскоре после создания Светильников Мелькор вернулся в Арду и втайне

возвел на востоке Средиземья твердыню Утумно, откуда и продолжал свои попытки покорить Эа. Когда валары узнали о его возвращении, было уже поздно. Мелькор нанес удар первым — он разрушил Светильники, после чего вновь отступил и принялся возводить Ангбанд, а затем завлек к себе нескольких из пробудившихся эльфов и сотворил по их подобию орков.

В Битве Стихий Мелькор снова был побежден, его заковали в цепи и доставили в Валинор. Он провел в заточении три эпохи, но сумел обольстить Манвэ, и тот освободил своего брата. Между тем Феанор изготовил сильмарилы, и Мелькор воспылал алчностью, но Феанор разгадал его замыслы; Мелькор бежал в Аватар, где встретил Унголианту. Вдвоем они погубили Древа валаров и похитили сильмарилы, после чего Мелькор укрылся в Ангбанде.

С той поры он стал зваться Морготом — «темным врагом» (это имя дал ему Феанор). Ангбанд выдержал осаду нолдоров, а с битвы Дагор Браголлах началось покорение Морготом Белериандa. Война шла с переменным успехом (Моргот был ранен Финголфином, а около 467 года мужеством Берена и Лютиэн утратил сильмарил), однако к концу Первой эпохи Средиземья полчищам Моргота удалось овладеть почти всем Белериандом. Тогда в войну вмешались валары, и Моргота пленили и изгнали из Арды.

Но семена зла, которые он посеял в сердцах эльфов и людей, дали ростки. Впоследствии Морготу поклонялись как величайшему из великих нуменорцы и другие люди, обольщенные Сауроном. Символом его владычества была Железная корона с вделанными в нее сильмарилами.

На синдарине имя Мелькора звучало как Белегур — «великая погибель». В Средиземье его звали также Моргот Бауглир — «темный враг-притеснитель».

Комментарий. *Первая и очевидная аналогия образу Мелькора – образ христианского Люцифера, падшего ангела, отличавшегося до своего падения особой близостью к Божеству. Эта аналогия настолько очевидна, что вряд ли имеет смысл прослеживать ее здесь сколько-нибудь подробно.*

Менее очевидна «параллель» Мелькора со скандинавским богом лжи и коварства Локи. Подобно последнему, Мелькор одержим желанием разрушать и осквернять творения других богов. Подобно Локи, он враждебен тому, что принято называть «светлым началом». А сцена пленения Мелькора и заковывания его в цепи практически «один в один» совпадает со сценой пленения Локи. Согласно «Эддам», боги, обуздав Локи, «...пришли с ним в одну пещеру, взяли три плоских камня и поставили на ребро, пробив в каждом по отверстию. Потом захватили они сыновей Локи, Вали и Нари, или Нарви. Превратили асы Вали в волка, и он разорвал в клочья Нарви, своего брата. Тогда асы взяли его кишки и привязали Локи к тем трем камням. Один упирается ему в плечи, другой — в поясницу, а третий — под колени. А привязь эта превратилась в железо. Тогда Скади взяла ядовитую змею и повесила над ним, чтобы яд капал ему в лицо. Но Сигюн, жена его, стоит подле и держит чашу под каплями яда. Когда же наполняется чаша, она идет выбросить яд, и тем временем яд каплет ему на лицо.

Тут он рвется с такой силой, что сотрясается вся земля. Вы зовете это землетрясением. Так он будет лежать в оковах до Гибели Богов». Цепь Айгайнор, которой сковали Мелькора-Моргота, также имеет своего скандинавского «близнеца» — путы Глейпнир, которые изготовлены из «шести сутей»: «шум кошачьих шагов, женская борода, корни гор, медвежьи жилы, рыбье дыханье и птичья слюна». На этой цепи чудовищный волк Фенрир, по «Эддам», будет сидеть до Рагнарек – битвы перед концом света.

Что касается «этической составляющей» образа Мелькора, весьма любопытен в этой связи отрывок из одного толкиеновского письма: «Так или иначе, перед нами всегда три проблемы — Грехопадение, Смерть и Машина. Падение неизбежно, хотя происходить может по-разному. Смерть оказывает несомненное влияние на искусство и на творческую (наверное, следует сказать субтворческую) способность, которая, похоже, никак не связана с физиологией. Эта способность проистекает из страстной любви к реальному, "Первичному" миру и позволяет создавать новые варианты "грехопадения". Может случиться так, что творческая способность станет одержимостью, болезненной привязанностью к тому, что создано "собственными руками"; что создатель Вторичного мира пожелает стать верховным божеством своего творения. Он восстанет против Творца и установленных тем законов — в первую очередь против Смерти. Отсюда рукой подать до жажды Власти, до стремления как можно быстрее осуществить свои желания, а следовательно — и до Машины (Магии). Под последней я разумею применение внешних средств, вместо того чтобы обратиться к внутренним силам, а также использование этих внутренних сил в недобрых целях. Проутюжить мир, словно бульдозером, подчинить себе волю других... Проблема Машины выросла из проблемы Магии.

В своих легендах я нечасто прибегаю к "магии": эльфийская княгиня Галадриэль укоряет хоббитов за то, что они обозначают этим словом и происки Врага, и действия эльфов. Жаль, что в человеческом языке нет слова, которое позволило бы подчеркнуть разницу между той и другой магией. Впрочем, мои эльфы всячески стараются показать, что их магия — другая. Это Искусство, лишенное множества ограничений, какими его наделили люди; искусство свободное, смелое, совершенное (ибо предмет и образ существуют в нем как единое целое). И цель такого искусства — не Власть, а Вторичный мир — создается не для того, чтобы покорить и перекроить Первичный. Эльфы бессмертны — по крайней мере, если и погибнут, то вместе с мирозданием, поэтому сильнее озабочены тяготами бессмертия, чем бременем смертности. Враг же, который возрождается всякий раз в новом обличье, помышляет, естественно, лишь о Власти, а посему является властелином магии и машин».

МЕНЕГРОТ (MENEGROTH)

В переворде с синдарина «тысяча пещер». Подземные чертоги дориатского князя Тингола, выстроенные по настоянию его супруги Мелиан гномами Белегоста. Обладая даром предвидения, Мелиан знала, что однажды Дориат погибнет, и надеялась, что Тингол сможет укрыться в Менегроте. Под-

земные чертоги находились в толще скал на берегу реки Эсгалдуин, и попасть в них было возможно только по каменному мосту через реку. Поблизости от ворот рос огромный бук Хирилорн; в развилке ствола на этом буке находилось обиталище Лютиэн, где ее по приказу Тингола держали под стражей, чтобы она не убежала к своему возлюбленному Берену Эрхамиону. Менегрот оберегал Тингола и стал его могилой. Князя убили гномы Ногрода, возжаждавшие сильмарила, который Тингол поручил им вставить в ожерелье Наугламир. Позднее в Менегроте поселился Диор, сын Берена и Лютиэн, но и его в 509 году Первой эпохи убили сыновья Феанора — и снова из-за сильмарила. После этих событий Менегрот окончательно опустел.
См. ***Белериand, Сильмарилы, Тингол***.

МЕНЕЛЬВАГОР (MENELVAGOR)

В переводе с синдарина «небесный мечник». Созвездие, сотворенное Вардой, предвестник Последней Битвы.
См. ***Арда, Мелькор***.

МЕНЕЛЬМАКАР (MENELMACAR)

В переводе с квенийского «небесный мечник».
См. ***Менельвагор***.

МЕНЕЛЬТАРМА (MENELTARMA)

В переводе с квенийского «небесный столп». Высочайшая гора острова Нуменор. У подножия этой горы находились Королевские усыпальни, а с ее вершины при ясной погоде можно было разглядеть башни Аваллонэ.
См. ***Нуменор***, ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

МЕРЕТ АДЕРТАД (MERETH ADERTHAD)

В переводе с синдарина «пир воссоединения». Праздник в честь наступления 21 года эпохи Солнца, организованный верховным правителем нолдоров Финголфином близ истоков реки Нарог в Западном Белериande. «Пиром воссоединения» этот праздник назвали по причине примирения домов Феанора и Финголфина и как следствие воссоединения нолдоров с синдарами.
См. ***Феанор, Финголфин***.

МЕРТВЕЦКИЕ БОЛОТА (DEAD MARSHES)

Болота в окрестностях Мордора, к востоку от Эмин-Мюил. Они стали общей могилой людей и эльфов, павших в битве на равнине Дагорлад в 3434 году Второй эпохи. В 1944 году Третьей эпохи в этих болотах нашли свою смерть многие из племени Людей Повозок, бежавшие от воинов Эарнура. Как сказано в Алой книге, «...они лежат в черной глубине и глядят мертвыми глазами. Злобные, страшные хари, а рядом — скорбные и величавые,

гордые и прекрасные лики, и водоросли оплели их серебристые кудри». Через Мертвецкие болота в годы Войны Кольца вынуждены были пройти хоббиты-Хранители Фродо Торбинс и Сэммиум Гужни.

МЕТХЕДРАС (METHEDRAS)

В переводе с синдарина «последний пик». Пик на южной оконечности Мглистых гор. У его подножия раскинулся лес Фангорн.
См. ***Мглистые горы****.*

МИМ (MIM)

Гном из племени ноэгит нибин, друг Турина Турамбара. В 487 году Первой эпохи попал в плен к оркам и, испугавшись смерти, открыл им местонахождение Турина. В 501 году той же эпохи погиб от руки Хурина, отца Турина. Считается, что именно к Миму относятся строки из стихотворения «Клад», вошедшего в сборник «Приключения Тома Бомбадила и другие стихи из Алой книги»:

Жил в темной пещере старый гном,
плененный золотом и серебром,
в работу он вкладывал силу и злость,
ладони истерты по самую кость:
монеты ковал и снизки колец,
и власть королевскую думал, кузнец,
купить! Но вовек не покинул свой склеп,
и сморщился он, и оглох, и ослеп,
и скрючились руки и стали дрожать, —
он камушка в пальцах не мог удержать.
И он не услышал, как недра горы
дрожали, когда, молодой в те поры,
свою жажду сокровищ дракон утолил —
в пещеру заполз и огнем опалил.
В том пламени алом сгорел гном дотла,
осталась от гнома на камне зола.

Перевод В. Тихомирова

См. ***Ноэгит нибин, Турин Турамбар, Хурин****.*

МИНАС-АНОР (MINAS ANOR)

В переводе с синдарина «крепость [заходящего] солнца».
См. ***Минас-Тирит****.*

МИНАС-ИТИЛ (MINAS ITHIL)

В переводе с синдарина «крепость [восходящей] луны».
См. ***Минас-Моргул****.*

МИНАС-МОРГУЛ (MINAS MORGUL)

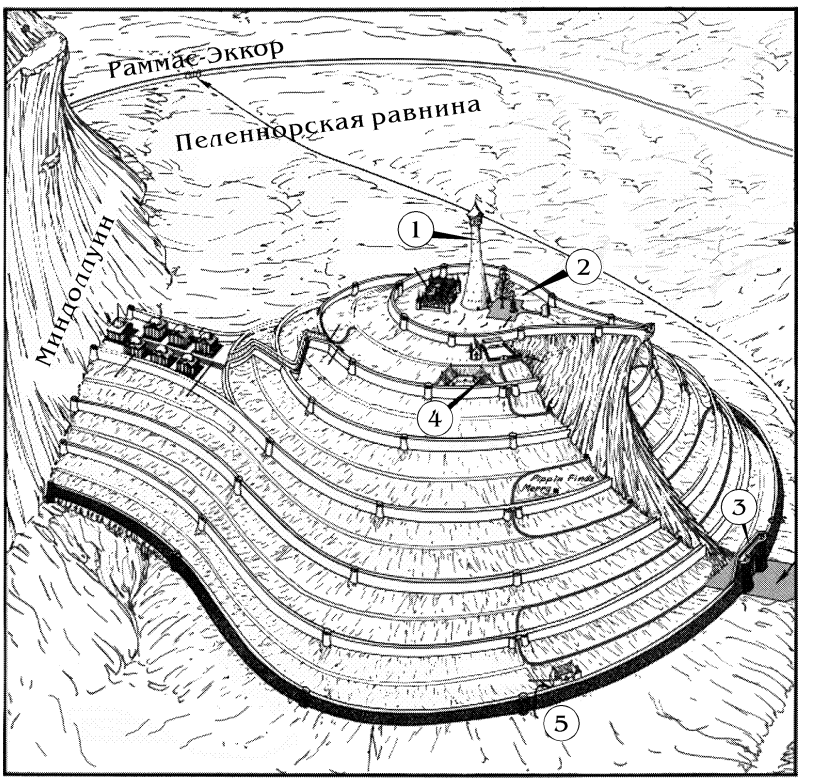
В переводе с синдарина «крепость черного колдовства». Крепость на западном отроге Эфел-Дуат. Построена Исилдуром в 3320 году Второй эпохи, первоначально называлась Минас-Итил — «твердыня восходящей луны». В 3429 году ею овладел Саурон, но в начале Третьей эпохи крепость освободили. В 2002 году Третьей эпохи была захвачена назгулами, которые завладели ее палантиром. В годы Войны Кольца от Минас-Моргул исходила основная угроза Гондору. После войны Минас-Моргул вновь переименовали в Минас-Итил, однако крепость пустовала, ибо внушала страх одним своим видом.

МИНАСТИР (MINASTIR)

Одиннадцатый король Нуменора, один из величайших воинов в нуменорской истории. Вмешательство Минастира в войну эльфов с Сауроном в Средиземье переломило ход этой войны в пользу Последнего Союза.
См. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

МИНАС-ТИРИТ (MINAS TIRITH)

В переводе с синдарина «крепость стражи». Крепость на восточном склоне Миндоллуина, возведенная в 3320 году Второй эпохи Анарионом и называвшаяся изначально Минас-Анор — «твердыня восходящего солнца». Со временем стала главной твердыней и столицей Гондора. В 1460 году Третьей эпохи в Минас-Анор перенесли королевский двор, в 1900 году была построена Белая башня. После падения Минас-Итил в 2002 году Минас-Анор переименовали в Минас-Тирит — в честь древней крепости нолдоров на острове Тол-Сирион в Белерианде (той самой, которую захватил Саурон и в которой держали в заточении Берена).
Крепость стояла на холме у подножия горы Миндоллуин, господствуя над Пеленнорской равниной. Холм был обнесен семью крепостными стенами, расположенными по окружности, одна над другой. В наружной стене находились врата, от которых вела дорога на вершину, к цитадели. В цитадели высилась Белая башня Эктелиона, где хранился палантир. Рядом с Белой башней находился Фонтанный двор, где с восшествием на престол государя Элессара вновь расцвело Белое Древо. За стеной цитадели помещались конюшни и Палаты врачевания. На перешейке между холмом и горой Миндоллуин расположены Королевские усыпальни.
В 3019 году Третьей эпохи крепость Минас-Тирит выдержала продолжительную осаду, завершившуюся битвой на Пеленнорской равнине. Во время этой битвы Врата крепости были разрушены, и лишь вмешательство рохирримов и появление на поле брани Арагорна Второго во главе Серой дружины спасли Минас-Тирит от разрушения. После войны крепость Минас-Тирит стала столицей Воссоединенного королевства.
На языке рохирримов Минас-Тирит также называли Мундбург.



Минас-Тирит:
1 — Белая башня Эктелиона; 2 — цитадель; 3 — Врата; 4 — Палаты врачевания; 5 — Рат-Келлердайн

МИНДОЛЛУИН (MINDOLLUIN)

В переводе с синдарина «голубая вершина». Пик в горах Эред-Нимрайс. На восточном отроге этого пика в 3320 году Второй эпохи была построена крепость Минас-Анор (впоследствии Минас-Тирит).

МИНДОН ЭЛЬДАЛИЭВА (MINDON ELDALIÉVA)

В переводе с квенийского «высокая башня эльдаров». Высочайшая из башен гора Тирион в Эльдамаре. Возведена ваниарами и потому иногда зовется Башней Ингвэ. На верху этой башни горит Светоч Эльдамара.

МИРОВЫЕ ГОРЫ (MOUNTAINS OF THE WORLD)

Горный хребет между морями Хелкар и Рингол, возникший после низвержения Светильников валаров. Был уничтожен катаклизмами, которые привели к гибели Белерианда.
См. ***Арда***.

МИРУВОР (MIRUVOR)

В эльфийских легендах напиток валаров, который изготавливают из цветов, растущих в садах Йаванны, и подают на пирах валаров. Считается, что само слово «мирувор» из языка валаров. Такое же название носит и напиток, которым Элронд, как повествуется в Алой книге, снабдил в Имладрисе Гэндальфа Серого. Возможно, только в Имладрисе сохранился рецепт приготовления мирувора; во всяком случае, в других эльфийских владениях Третьей эпохи этот напиток не употребляли. Тем не менее отождествлять эти два напитка не следует: ведь в Средиземье нет даже подобия садов Йаванны.

МИТЕЙТЕЛЬ (MITHEITHEL)

В переводе с синдарина «серые воды». Река в Эриадоре; сливаясь с Гландуином, образует реку Гватло. Главный приток Митейтель — река Бруинен.

МИТЛОНД (MITHLOND)

В переводе с синдарина «серые гавани».
См. ***Серебристые гавани***.

МИТРАНДИР (MITHRANDIR)

В переводе с синдарина «серый скиталец».
См. ***Гэндальф Серый***.

МИТРИМ (MITHRIM)

В переводе с синдарина «серый». Озеро в Белерианде, на берегах которого разыгралась битва Дагор-нуин-Гилиат, и местность вокруг него. Также – прозвание эльфов, обитавших в этих краях. После битвы Нирнаэт Арноэдиад Митрим перешел во владение вастаков.
См. ***Белериand, Битвы за Белериand***.

МИФРИЛ (MITHRIL)

В переводе с синдарина «серебристый блик». Драгоценный металл, добывавшийся в Средиземье только в копях Кхазад-Дума (по некоторым источникам, за пределами Средиземья мифрил добывали и на острове Нуменор). Гномы дорожили мифрилом более всего на свете; этот металл также высоко ценился эльфами и людьми. Он одновременно прочный и ковкий, а его

серебристый оттенок от времени не тускнеет. Нолдоры Эрегиона изготавливали из мифрила итильдин; из мифрила были шлемы стражей цитадели в Минас-Тирит и кольцо Нэнья, которое хранила Галадриэль. Еще, как повествуется в Алой книге, из мифрила была кольчуга хоббита Бильбо Торбинса, которую он впоследствии передал своему племяннику Фродо.
Залежи мифрила в Кхазад-Думе привлекали не только гномов. Именно они заставили эльфов-кузнецов во главе с Келебримбором во Вторую эпоху обосноваться в Эрегионе. Мифрильная жила уходила в самые недра Мглистых гор, и к 1980 году Третьей эпохи гномы углубились в эти недра настолько, что выпустили на волю балрога, заточенного в подземелье. С тех пор мифрил больше не добывали, ибо никто не отваживался спускаться в копи, и этот драгоценный металл стал поистине бесценным.
Мифрил также называли «серебряной сталью» и «истинным серебром».

МИШЕЛ ДЕЛВИНГ (MICHEL DELVING)

Главный город Шира, расположенный в Западном уделе, на Белых холмах. В Мишел Делвинге жил Голова Шира. Достопримечательностью этого города был борошень.
См. ***Шир***.

МОГИЛЬНИКИ (BARROWDOWNS)

Гряда курганов к востоку от Заповедного леса. В этих курганах были похоронены дунаданы Кардолана. Около 1636 года Третьей эпохи в Могильниках поселилась Нежить из Ангмара, и с тех пор эти курганы старались обходить стороной. В 3019 году в Могильниках едва не погибли хоббиты Фродо Торбинс, Сэммиум Гужни, Мериадок Брендибак и Перегрин Тук; их спасло лишь весьма своевременное появление Тома Бомбадила.
См. ***Ангмар***, ***Арнор***, ***Нежить***.

МОРАННОН (MORANNON)

В переводе с синдарина «черные врата». Крепость в ущелье Кирит-Горгор, на стыке хребтов Эред-Литуи и Эфел-Дуат. Эта крепость с огромными железными вратами перегораживала единственную торную дорогу в Мордор через горные хребты. Моранон был разрушен природными катаклизмами, начавшимися после гибели Кольца Всевластья.

МОРГОТ (MORGOTH)

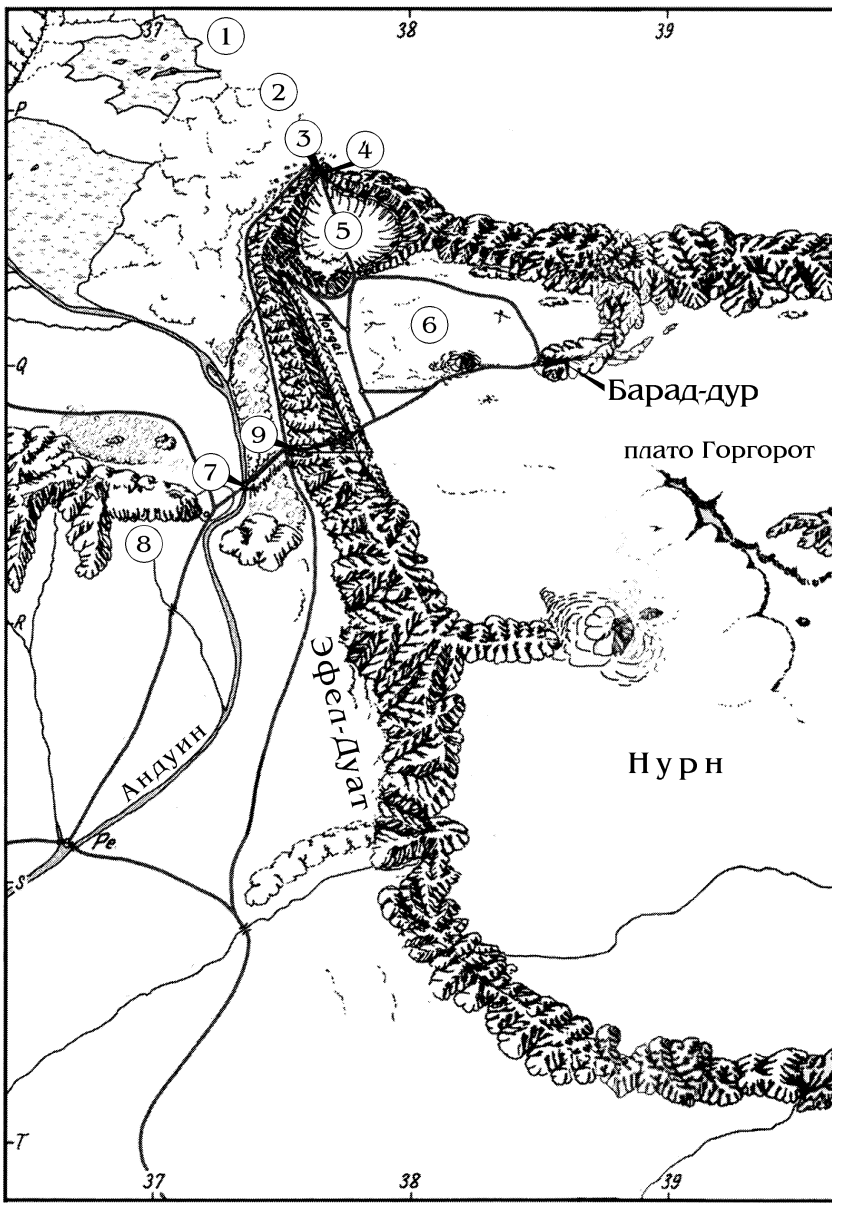
В переводе с синдарина «темный враг». Имя, данное Мелькору Феанором после похищения сильмарилов и убийства Финвэ.
См. ***Мелькор***, ***Феанор***.

МОРДОР (MORDOR)

В переводе с синдарина «черная земля». Местность к востоку от Андуина, владение Черного Властелина Саурона. С севера Мордор ограждает хребет

Эред-Литуи (Пепельные горы), с запада и с юга — кряж Эфел-Дуат, горы Тени; на востоке, за Пепельной равниной лежит внутреннее море Нурнен.
Саурон впервые появился в Мордоре около 1000 года Второй эпохи и оставался там до 3262 года Второй эпохи. В том году Саурон был вынужден сдаться нуменорскому королю Ар-Фаразону и покинуть Мордор. С Падением Нуменора Саурон возвратился в Мордор и в 3429 Второй эпохи году напал на Гондор.
Пять лет спустя в Мордор вступило воинство Последнего Союза; в 3441 году Второй эпохи Мордор был очищен от прислужников Тьмы.
В Третью эпоху гондорцы возвели на Эфел-Дуат крепость, именовавшуюся Клыками Мордора, чтобы следить за происходящим в Мордоре. Но после Великой Чумы 1636 года крепость забросили, и вскоре в Мордор возвратились назгулы. А в 2942 Третьей эпохи году вернулся и Саурон, который девять лет спустя начал заново отстраивать Барад-дур. В годы Войны Кольца полчища Мордора беспрерывно угрожали Гондору. С уничтожением Кольца Всевластья все крепости Саурона обрушились, а по Мордору прокатилась волна землетрясений, полностью изменившая ландшафт.
См. ***Барад-дур***, ***Ородруин***, ***Минас-Моргул***, ***Мораннон***, ***Кирит-Унгол***, ***Горгорот***.

Комментарий. *Расположение Мордора на карте Средиземья – лакомый кусочек для любителей аллегорий и аллюзий, к которым столь неодобрительно относился сам Толкиен. В одном из писем он писал: «Не люблю Аллегорию, тем более возникшую не случайно, созданную совершенно сознательно»; впрочем, он признавал, что «всякая попытка объяснить содержание мифа или волшебной сказки требует аллегорического языка. И естественно, чем больше в произведении "жизни", тем легче оно поддается аллегорическому истолкованию; тогда как, чем лучше явная аллегория, тем ближе она к "обыкновенным" произведениям». Попытки истолковать произведения Толкиена аллегорически предпринимались неоднократно (нередко доходило до курьезов, как, например, в случае с психоаналитическим истолкованием путешествия Бильбо Торбинса «туда и обратно»: Бильбо — мальчик на пороге взросления, Торба-на-Круче — материнская утроба и материнская опека, захваченный у орков кинжал — пенис и т. д.). Едва ли не чаще всего в толкиеновских произведениях усматривали политическую аллегорию, к чему предрасполагало, в частности, географическое положение сил Добра и Зла в мироздании Толкиена: Добро – на Западе, Зло – на Востоке. Отсюда было весьма несложно сделать вывод о том, что под «Западом» Толкиен разумел страны НАТО, а под «Востоком», то бишь Мордором, — «империю зла» в лице Советского Союза и его сателлитов.*
Писатель неоднократно отвергал подобные предположения; тем не менее они продолжают выдвигаться и по сей день, тем паче что после смерти автора убедительно опровергнуть их уже некому.
О методе работы (и отсутствии в этом методе каких бы то ни было «политических примесей») Толкиена дает представление другое его письмо, в котором он рассказывает о разрастании сюжета «Властелина Колец»: «Я не имел



Карта Мордора:
1 — Мертвецкие болота; 2 — Дагорлад; 3 — Мораннон; 4 — Кирит-Горгор; 5 — Удун; 6 — г. Ородруин; 7 — Осгилиат; 8 — Минас-Тирит; 9 — Минас-Моргул


40
41
42
P
Q
R
S
T
Эред-Литуи
Мордор
Пепельная равнина
море Нурнен
Кханд
Ближний Харад

ни малейшего представления о том, кто такой Некромант из "Хоббита" (для меня он просто символизировал возрожденное зло), и не подозревал, что он както связан с Кольцом. Впрочем, мысль о Кольце должна была возникнуть неминуемо: если продолжать "Хоббита" впрямую, история с кольцом Бильбо — самая подходящая логическая связка. А в масштабном произведении это кольцо сразу стало Кольцом с большой буквы, и незамедлительно возник Черный Властелин. Иными словами, завязка сюжета имелась. Однако чем дальше я углублялся в тему, тем чаще мне встречались персонажи и события, повергавшие меня самого в изумление. О Томе Бомбадиле я знал, но в Бри никогда не бывал. О Бродяжнике, сидевшем в уголке трактирной залы, я знал не больше Фродо. Рудники Мории были всего лишь названием на карте, а Лориэн я увидел впервые вместе с Хранителями. До меня доходили слухи, что далеко на юге, на рубежах древнего королевства людей, живут "хозяева лошадей", но вот Дом Эйорла, наместники Гондора и лес Фангорн объявились словно по собственной воле. Хуже того: Саруман ухитрился отвести глаза не только членам Светлого совета, но и мне, и я, опять-таки подобно Фродо, дивился нежданному отсутствию Гэндальфа. О палантирах я тоже ничего не знал; правда, когда "зрячий камень" был сброшен с Ортханка, я мгновенно понял, что это такое, и так обрела смысл строчка, крутившаяся у меня в голове: "семь звезд, семь камней и Белое Древо".

С другой стороны, роль Горлума, как и роль Сэма, я себе более или менее представлял и знал, что проход в Мордор стережет огромный паук. Возможно, образ паука связан с тем, что в детстве меня укусил тарантул; во всяком случае, если кому-то угодно так думать — я ничуть не возражаю. Скажу лишь, что сам ничего о том не помню (если бы мне не рассказывали, забыл бы напрочь), а к паукам, как таковым, антипатии не испытываю, не давлю их и не топчу ногами. Наоборот — выпускаю на улицу тех, которых время от времени нахожу в ванной».

Толкиен не раз говорил, что хотел создать не более чем «мифологию Англии» (и это ему удалось); все иные истолкования его произведений суть, если воспользоваться современной методологической терминологией, проблемы интерпретации.

В заключение позволим себе процитировать еще одно толкиеновское письмо: «Меня с малых лет печалила бедность моей родной страны, у которой не было собственных легенд (выросших, как говорится, на местной почве). Греческие, кельтские, германо-скандинавские, финские (в которые я влюбился раз и навсегда), рыцарские романы — пожалуйста, сколько угодно; но ничего чисто английского, за исключением дешевых литературных поделок. Конечно, у нас есть артуровский цикл, однако, несмотря на все свое могучее притяжение, он недостаточно натурализован, связан с Британией, но не с Англией, а потому не мог восполнить ту пустоту, которую я ощущал. Иными словами, его "волшебность" чрезмерна, он чересчур фантастичен и условен, и в нем слишком много повторов. К тому же, что гораздо важнее, в этом цикле отчетливо ощущается влияние христианства.

По причинам, в которые я не стану вдаваться, это представляется мне роко-

вой ошибкой. Как и всякое искусство, миф и волшебная сказка должны содержать в себе моральные и религиозные принципы (не важно, истинные или ошибочные), однако нельзя, чтобы они выпирали, имели ту же форму, что и в "Первичном", реальном мире.

В незапамятные времена (с тех пор много воды утекло) я намеревался сочинить цикл более или менее связанных между собой легенд, от космогонических до сказочно-романтических (первые получали бы от вторых некоторую "приземленность", а последние приобретали толику великолепия первых), и хотел посвятить эти легенды моей стране, моей Англии. По манере изложения легенды должны были соответствовать нашим традициям (под "нашими" я разумею Северо-Западную Европу в противовес Эгейскому побережью, Италии и Европе Восточной) и обладать, если у меня получится, неким неизъяснимым очарованием, которое кое-кто именует "кельтским" (хотя в исконно кельтских преданиях оно встречается весьма редко); затем их следовало сделать "высокими", то есть избавить от всякой вульгарности и грубости, каковые вовсе не подобают стране, давшей миру столько великих поэтов. Главные события я собирался изложить во всех подробностях, а прочие изобразить двумя-тремя мазками. Цикл должен был представлять собой единое целое и в то же время производить впечатление незаконченности, чтобы и другие — не только писатели, но и художники, музыканты, драматурги — могли поучаствовать в его создании».

МОРИКВЕНДИ (MORIQUENDI)

В переводе с квенийского «темные эльфы». Прозвище, данное эльдарами Эльдамара (калаквенди) тем эльфам, которые никогда не видели света Древ валаров. К мориквенди принадлежат нандоры и лаиквенди, а также синдары. Иногда мориквенди уничижительно именовали всех эльфов, обитавших за пределами Амана.

МОРИЯ (MORIA)

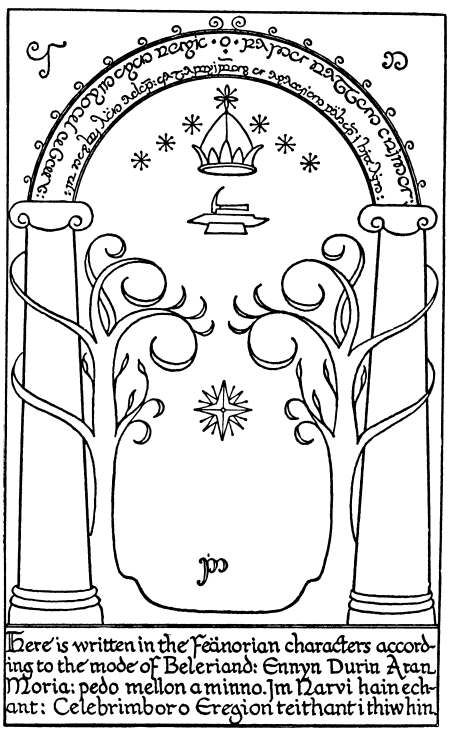
В переводе с синдарина «черная бездна». Величайший из гномьих чертогов, родовая обитель народа Дарина, пещерный дворец в Мглистых горах. Западные ворота Мории выводят в Эрегион, восточные — к Зеркальному озеру и далее к Лориэну. Этот дворец представляет собой вереницу палат и зал, расположенных на нескольких уровнях; ниже всего находятся легендарные копи, в которых гномы добывали мифрил (по некоторым сведениям, глубина копей — 12 500 футов, то есть 3810 метров). Протяженность главного коридора, от западных ворот к восточным, составляет не менее 40 миль (64 километров) по прямой. Иными словами, Мория — громадный подземный город, раскинувшийся под тремя пиками Мглистых гор — Карадрасом, Келебдилом и Фануидолом (которые гномы называют соответственно Баразинбар, Зирак-Зигил и Бундушатхур).

По легенде, Дарин Первый пробудился к жизни именно в Мории, и потому его потомки считают Морию — или Кхазад-Дум, как называют ее гномы, — своим владением. Между тем в Мории уже с Первой эпохи обитал не только

народ Дарина, но и гномы из других племен — многие стекались в Морию с северо-запада, из разрушенных Белегоста и Ногрода. В начале Второй эпохи в Мории обнаружили мифрил, и вскоре в Эрегионе появились кузнецы-нолдоры во главе с Келебримбором, основавшие в предгорьях Мглистых гор город Ост-ин-Эдхил. Так началась недолгая дружба эльфов и гномов. Когда эльфы вступили в войну с Сауроном, гномы захлопнули Врата Мории, и война их не коснулась.

В 1980 году Третьей эпохи, добывая мифрил, гномы освободили заточенного в толще скал балрога и уже на следующий год, после гибели двух своих королей, бежали из Мории. Приблизительно с 2480 года в Мории обосновались орки; в 2799 году произошла битва при Азанулбизаре, завершившаяся победой гномов, однако Даин Железная Пята, памятуя о балроге, отказался поселиться в Мории. Но в 2989 году большая группа гномов под водительством Балина, сына Фундина, вернулась в Морию — как выяснилось впоследствии, чтобы погибнуть пять лет спустя. В годы Войны Кольца — если точнее, в январе 3019 года — сквозь Морию прошли Хранители, и маг Гэндальф Серый убил балрога; в этом сражении были разрушены многие достопримечательности Мории — Бесконечная лестница, мост и Башня Дарина и др. Никаких сведений о заселении Мории в Четвертую эпоху обнаружить не удалось.

На синдарине Мория называлась также Хадхотронд — «гномьи норы».



Врата Мории. Рисунок Дж. Р. Р. Т.

МОРМЕГИЛ (MORMEGIL)

В переводе с синдарина «черный клинок». Прозвание, данное Турину Турамбару эльфами Нарготронда.

См. ***Турин Турамбар***.

МОРТОНД (MORTHOND)

В переводе с синдарина «черный корень». Одна из крупнейших рек Гондора, вытекает из-под Белых гор и впадает в море к северу от Дол-Амрота. В ее

устье находятся эльфийские гавани, выстроенные эльфами Лориэна в начале Третьей эпохи.

МУЗЫКА АЙНУРОВ (MUSIC OF AINUR)

Великая музыка, предшествовавшая творению. В этой Музыке айнуры воплотили три темы Илуватара, упорядочившие мироздание. Первая тема создала Эа; вторая определила очертания Арды, исправила диссонанс, внесенный Мелькором в первую тему, и вобрала его в себя. Третья тема — тема Илуватара, в которой айнуры участия не принимали, — сотворила Детей Илуватара и определила их судьбу.
После конца мира прозвучит вторая Музыка айнуров, в которой к айнурам присоединятся люди. По легендам, вторая Музыка будет торжественнее и грандиознее первой, но даже валарам неведомо, что это будет за Музыка.

МУМАКИ (MÛMAKIL)

Огромные животные, которых харадримы приручили и научили сражаться. Перед боем на спины мумакам устанавливали особой формы деревянные башни, в которые затем усаживались лучники; в боевых порядках харадримов мумаки занимали центр, ибо они были практически неуязвимы (убить мумака можно, лишь попав стрелой или копьем ему в глаз) и легко впадали в бешенство и буквально затаптывали вражеских воинов. В битве на Пеленнорской равнине именно мумаки прорвали ряды гондорцев и позволили оркам подобраться вплотную к воротам Минас-Тирит.
Хоббиты называли мумаков олифантами.

МУНДБУРГ (MUNDBURG)

В переводе с талиски «сторожевая крепость».
См. ***Минас-Тирит***.

МЭЛЛОРНЫ (MELLYRN)

В переводе с синдарина «золотые деревья». Чудесные деревья, растущие в Лориэне. Кора у них серая или серебристая, а цветы — золотые. Осенью листья мэллорнов становятся золотистыми, но опадают лишь с наступлением весны. Ствол мэллорна разветвляется чуть ниже макушки, и в этих разветвлениях галадримы — эльфы Лориэна — строили свои дома-таланы. После Войны Кольца хоббит Сэм Гужни посадил мэллорн в Шире, у Торбына-Круче. Сеянец мэллорна Сэму подарила княгиня Лориэна Галадриэль.

МЭЛЛОС (MALLOS)

В переводе с синдарина «золотой снег». Золотистые цветы, растущие на юге Гондора, в Лебеннин.



НАЗГУЛЫ (NAZGÛL)

В переводе с Черного наречия «призраки колец». Девять главных прислужников Саурона, первоначально — люди, причем трое — из черных нуменорцев. Во Вторую эпоху они получили от Саурона Девять Колец и, стремясь к власти, соблазнились его посулами. Приблизительно в 2250 году Второй эпохи они впервые появились в обличье назгулов. После поражения Саурона в конце Второй эпохи назгулы на время скрылись и возвратились в Средиземье лишь около 1300 года Третьей эпохи, когда их предводитель стал королем Ангмара. Восемь других назгулов оставались на Востоке до 1640 года, когда они тайно проникли в Мордор и стали ожидать прихода Саурона. В 2000 году назгулы, к которым присоединился их предводитель, осадили Минас-Итил и два года спустя захватили крепость и ее палантир. С тех пор они обитали в этой крепости, получившей название Минас-Моргул. В 2951 году трое назгулов отправились в Дол-Гулдур и оставались там до начала Войны Кольца.

В 3018 году Саурон отправил назгулов в Шир за Единым Кольцом. Несмотря на все старания назгулов, их миссия провалилась; вдобавок у брода на реке Бруинен назгулы потеряли своих коней — тех самых, из-за которых их называли Черными Всадниками. Полгода спустя они появились вновь, уже верхом на чудовищных крылатых тварях. Назгулы участвовали в осаде Гондора, сражались в битве на Пеленнорской равнине и потеряли там своего главаря. Остальные восемь назгулов погибли, когда Кольцо Всевластья сгинуло в пламени Ородруина.

Назгулы были рабами Саурона, их жизни и могущество целиком и полностью зависели от могущества Единого Кольца, в котором находилась значительная часть колдовской силы Саурона. Обыкновенное оружие против них было бессильно: клинки, острия копий, наконечники стрел таяли, едва соприкоснувшись с их телами. Причем тела назгулов оставались невидимыми, видны были только черные балахоны, в которые они кутались. По некоторым источникам, назгулы были слепыми, но обладали необычайно острым чутьем. Их могущество возрастало с наступлением темноты.

Как следует из Алой книги, назгулы боялись огня и упоминания имени Элберет (Варды).

Что касается предводителя назгулов, он изначально был королем людей, весьма искушенным в колдовстве, и потому получил от Саурона главное из Девяти Колец. В Третью эпоху он под личиной короля Ангмара сражался с северными дунаданами, но после битвы при Форносте (1975 Третьей эпохи) бежал в Мордор. В 2050 году он повторно вызвал на поединок Эарнура, короля Гондора, и предательски его убил. В годы Войны Кольца предводитель назгулов возглавлял поиски хоббита Фродо Торбинса; в схватке на горе Ветродуй он нанес хоббиту рану, от которой тот в Средиземье так и не оправился. В битве на Пеленнорской равнине предводитель назгулов сокрушил ворота Минас-Тирит; немногим позднее он был сражен совместными усилиями хоббита Мериадока Брендибака и рохирримской княжны Эйовин. Так исполнилось пророчество эльфа Глорфиндела, изреченное им в битве при Форносте: «Ты падешь не от руки смертного мужа».
В отличие от других назгулов, их предводитель носил корону.
См. ***Ангмар, Кольцо Всевластья, Саурон***.

«НАМАРИЭ» («NAMARIË»)

В переводе с квенийского «прощание». Песня, сложенная княгиней Лориэна Галадриэль.
См. ***Песни и легенды***.

НАМО (NAMO)

В переводе с квенийского «судья; тот, кто вносит порядок». Истинное имя валара Мандоса.
См. ***Мандос***.

НАНДОРИН (NANDORIN)

Язык нандоров.
См. ***Языки и наречия Арды***.

НАНДОРЫ (NANDOR)

В переводе с квенийского «те, кто повернул назад». Эльфы-тэлери, испугавшиеся перехода через Мглистые горы и оставшиеся на востоке Средиземья. Они со временем заселили долину Андуина и стали предками эльфов Лориэна и Лихолесья. Нандоры лучше прочих эльфов понимали живых существ, любили леса и проточную воду.
Некоторые нандоры — их впоследствии назвали лаиквенди — все же перевалили через горы и пришли в Белериand. Они поселились в Оссириande и сражались в первой из битв за Белериand.
См. ***Лайквенди, Лориэн, Тэлери***.

НАН-ДУНГОРТЕБ (NAN DUNGORTHEB)

В переводе с синдарина «долина жуткой смерти». Ущелье у подножия гор Эред-Горгорот в Белериандe.
*См. **Белериандe**.*

НАНДУХИРИОН (NANDUHIRION)

В переводе с синдарина «долина мутных потоков». Ущелье в Мглистых горах, на кхуздуле называвшаяся Азанулбизар.
*См. **Битва при Азанулбизаре**.*

НАН-КУРУНИР (NAN CURUNIR)

В переводе с синдарина «долина Курунира». Долина у южной оконечности Мглистых гор, поблизости от Врат Рохана. В этой долине стояла крепость Айсенгард. Первоначально долина Нан-Курунир называлась долиной Ангреност.
*См. **Айсенгард, Саруман Белый**.*

НАН-ТАСАРИОН (NAN-TASARION)

В переводе с квенийского «долина ив». Эльфийское название долины у слияния Нарога и Сириона в Восточном Белериандe.
*См. **Белериандe**.*

НАН-ТАТРЕН (NAN-TATHREN)

В переводе с синдарина «долина ив». Принятое среди эльфов Белериандa название долины Нан-Тасарион.
*См. **Белериандe**.*

НАН-ЭЛЬМОТ (NAN ELMOTH)

В переводе с синдарина «долина звездных сумерек». Лес в Восточном Белериандe. В этом лесу Эльвэ-Тингол встретил Мелиан, в этом же лесу Эол Темный Эльф повстречал Аредель Ар-Фейниэл.
*См. **Белериандe, Мелиан, Тингол, Эол Темный Эльф**.*

НАРВИ (NARVI)

Гном, резчик по камню, изготовивший западные ворота Мории. Имя резчика запечатлел на этих вратах эльфийский кузнец Келебримбор.
*См. **Мория**.*

НАРГОТРОНД (NARGOTHROND)

В переводе с синдарина «крепость на Нароге». Подземная крепость, высеченная в пещерах у реки Нарог в Белериандe нолдорским князем Финродом, которому валар Ульмо во сне внушил тайное беспокойство и желание

построить потаенную твердыню (точно так же Ульмо «нашептал» во сне беспокойство Тургону).
Эта крепость находилась под горами Андрам. Изначально в этих пещерах обитали гномы племени ноэгит нибин, называвшие их Нулуккиздин. Подобно Тинголу, Финрод нанял гномов, которые обустроили для него эти пещеры; от гномов он получил и прозвище Фелагунд, то есть «строитель пещер».
Из Нарготронда Финрод правил своими обширными владениями в Белериандe, простиравшимися от Сириона на востоке до реки Неннинг на западе. К юго-западу от Нарготронда находилась гавань Эгларест, а к югу лежал Таур-эн-Фарот — «лес ловчих». Местонахождение Нарготронда долго оставалось тайной. В 466—467 годах Первой эпохи крепостью попытались завладеть сыновья Феанора, Куруфин и Келегорм, но их с позором изгнали из Нарготронда, которым к тому времени правил уже Ородрет, брат Финрода, погибшего в 466 году в темнице Саурона.
В конце пятисотых годов Первой эпохи Турин Турамбар, пришедший в Нарготронд с Севера, убедил нолдоров напасть на Ангбанд. Но это не привело к успеху и лишь открыло врагам местонахождение крепости. В 496 году полчища Моргота во главе с драконом Глаурунгом напали на Нарготронд; Ородрет погиб в битве на равнине Тумхалад, а Глаурунг проник в крепость — по каменному мосту, выстроенному по настоянию Турина, ставшего, таким образом, невольным пособником Моргота, — и истребил почти всех ее защитников (уцелевших взяли в плен орки), после чего залег на захваченных сокровищах. В Нарготронде Глаурунг провел около пяти лет; когда же он покинул подземную твердыню, туда пришел гном Мим, бывший спутник Турина, выдавший его оркам. В 502 году Первой эпохи Мима убил Хурин, отец Турина, и Нарготронд окончательно опустел.
См. ***Белериандe, Турин Турамбар***.

«НАРН И ХИН ХУРИН» («NARN I HÎN HÚRIN»)

В переводе с синдарина «Песнь о детях Хурина». Песнь о судьбе Турина Турамбара и его сестры Ниэнор, сложенная аданом Дирхавелом.
См. ***Песни и легенды, Хроники Арды и их авторы***.

НАРКХОСТ (NARCHOST)

В переводе с синдарина «огненное укрепление». Исконное название одной из сторожевых башен у прохода Кирит-Горгор в Мордоре.
См. ***Клыки Мордора***.

НАРОГ (NAROG)

Самая протяженная из рек Белериандa, приток Сириона. На этой реке находилась подземная крепость Нарготронд.
См. ***Белериандe, Нарготронд***.

НАРСИЛ (NARSIL)

В переводе с квенийского «алое и белое пламя». Клинок Элендила, выкованный гномом Телхаром в Первую эпоху.
См. ***Оружие и доспехи***.

«НАРСИЛИОН» («NARSILION»)

В переводе с квенийского «Песнь о Солнце и Луне». Песнь, в которой повествуется о сотворении валарами Солнца и Луны.
См. ***Песни и легенды***.

НАРЬЯ (NARYA)

В переводе с квенийского «огненное». Эльфийское Кольцо Власти, принадлежавшее Кирдану Корабелу, который впоследствии передал его магу Гэндальфу Серому.
См. ***Кольца Власти, Три Кольца***.

НАУГЛАМИР (NAUGLAMIR)

В переводе с синдарина «самоцвет гномов». Золотое ожерелье, изготовленное гномами Ногрода для Финрода Фелагунда, величайшее из творений гномов в Первую эпоху. Это ожерелье, отделанное валинорскими самоцветами, наделяло того, кто его носил, изяществом и красотой. Наугламир долгое время хранился в Нарготронде — сначала в сокровищнице Финрода, затем в кладе Глаурунга; впоследствии его забрал Хурин, который отдал ожерелье Тинголу из Дориата. Тингол попросил гномов Ногрода вставить в ожерелье сильмарил, добытый Береном и Лютиэн; гномы выполнили эту просьбу, но, воспылав алчностью, убили Тингола и забрали ожерелье себе. Берен силой отнял Наугламир у гномов, и несколько лет это ожерелье носила Лютиэн, поражая всех, кто ее видел, поистине валинорской красой. После смерти Лютиэн ожерелье перешло к ее сыну Диору. Дочь Диора Эльвинг передала Наугламир своему возлюбленному Эарендилу. Когда Эарендил поднялся в небо звездой, на челе у него блистал сильмарил, а на шее сверкало ожерелье Наугламир.
См. ***Сильмарилы, Эарендил***.

НАУГРИМЫ (NAUGRIM)

В переводе с синдарина «коренастые».
См. ***Гномы***.

НАХАР (NAHAR)

Белый конь валара Оромэ, предок мearов.
См. ***Мearы, Оромэ***.

НЕВРАСТ (NEVRAST)

В переводе с синдарина «дальний берег». Побережье Белерианда между заливом Дренгист и горой Тарас. Первое владение Тургона в Белерианде; после битвы Нирнаэт Арноэдиад подпал под власть Моргота.
См. ***Белериand***.

НЕГАСИМОЕ ПЛАМЯ (FLAME IMPERISHABLE)

Дух Илуватара, из которого возникли айнуры и которым был создан Мир Сущий — Эа. Как гласит Алая книга, служителем Негасимого Пламени называл себя маг Гэндальф Серый.

НЕЖИТЬ (BARROW-WIGHTS)

Призраки Могильников — гряды курганов к востоку от Заповедного леса. Эти призраки явились из Ангмара и заселили Могильники около 1636 года Третьей эпохи. Они заманивали в Могильники ничего не подозревающих путников, а затем приносили несчастных в жертву Черному Властелину.
В 3018 году подобной участи счастливо избежали — благодаря своевременному появлению Тома Бомбадила — хоббиты Фродо Торбинс, Сэммиум Гужни, Мериадок Брендибак и Перегрин Тук.
См. ***Могильники***.

НЕЙТАН (NEITHAN)

В переводе с синдарина «обездоленный».
См. ***Турин Турамбар***.

НЕКРОМАНТ (NECROMANCER)

Некромантом во втором—третьем тысячелетиях Третьей эпохи называли Саурона, тайно возвратившегося в Средиземье и обосновавшегося в Южном Лихолесье, в крепости Дол-Гулдур. Истинную сущность Некроманта установил маг Гэндальф Серый, проникший в Дол-Гулдур в 2850 году. В 2941 году Некромант бежал из Дол-Гулдура и укрылся в Мордоре.
См. ***Саурон***.

НЕЛДОРЕТ (NELDORETH)

В переводе с синдарина «буковый лес». Лес в Белерианде, находившийся между реками Сирион и Эсгалдуин. В этом лесу Берен Эрхамион встретил Лютиэн Тинувиэль.
См. ***Белериand***.

НЕНАР (NÉNAR)

Звезда, сотворенная Вардой.
См. ***Арда***.

НЕНУИАЛ (NENUIAL)

В переводе с синдарина «сумеречное озеро». Озеро на территории королевства Арнор. На берегу этого озера стоял город Аннуминас, отстроенный заново в Четвертую эпоху.
На вестроне озеро Ненуиал называлось Морок.

НЕН-ХИТОЭЛЬ (NEN HITHOEL)

В переводе с синдарина «водяная мга». Заводь на реке Андуин, у северной горловины которой находится Аргонат, а у южной — холмы Эмон-Лхау и Эмон-Хен.
См. ***Андуин, Аргонат***.

НЕССА (NESSA)

Вала, сестра Оромэ и супруга Тулкаса, покровительница оленей.

НИМБРЕТИЛ (NIMBRETHIL)

В переводе с синдарина «белая береза». Березовые рощи Арверниэна. Из берез Нимбретила был построен челн Вингилот.
См. ***Белериand, Эарендил***.

НИМЛОТ (NIMLOTH)

Белое Древо Нуменора, сеянец Келеборна, подаренный эльдарами с острова Тол-Эрессеа Элросу, первому королю Нуменора. Нимлот рос на королевском дворе. Начиная с короля Ар-Гимильзора, за Древом постепенно перестали ухаживать, а король Ар-Фаразон по наущению Саурона приказал срубить Нимлот. Саурон сжег Древо на алтаре в своем храме. Однако немногим раньше Исилдур успел похитить плод Нимлота; из этого плода впоследствии выросло Белое Древо Гондора.

НИМРИЙЭ (NIMRIYË)

В переводе с адунаика «язык мудрых». Квенийский язык.
См. ***Языки и наречия Арды***.

НИМФЕЛОС (NIMPHELOS)

В переводе с синдарина «белоснежный». Огромная жемчужина размером с голубиное яйцо, найденная на побережье острова Балар. Кирдан Корабел подарил эту жемчужину Тинголу из Дориата, а тот расплатился Нимфелосом с гномами Белегоста за строительство Менегрота.

НИНИЭЛЬ (NINIEL)

В переводе с синдарина «горестная».
См. ***Ниэнор***.

НИРНАЭТ АРНОЭДИАД (NIRNAETH ARNOEDIAD)

В переводе с синдарина «бессчетные слезы». Битва Бессчетных Слез.
*См. **Битвы за Белериand**.*

НИФРЕДИЛ (NIPHREDIL)

Цветы, растущие в Лориэне на Керин-Амрос — «кургане горестной скорби». Также эти цветы росли в Белерианде, в лесу Нелдорет. В Нелдорете росли только цветы с белыми лепестками, в Лориэне же лепестки у нифредила белые и светло-зеленые.

НИЭННА (NIENNA)

Айнур, вала, одна из Аратаров, сестра Мандоса. Как сказано в «Валаквенте», Ниэнна «знакома с печалью и скорбит по каждой ране, что нанес Арде Мелькор. Скорбь ее велика, и, когда звучала Музыка айнуров, напев Ниэнны обратился в плач задолго до ее завершения... Но Ниэнна печалится не о себе, и те, кто внимает ей, познают жалость и учатся терпению и надежде». Именно слезы Ниэнны вызвали к жизни последний цветок и последний плод Древ валаров, отравленных Мелькором и Унголиантой. Учеником Ниэнны был майар Олорин, более известный — по крайней мере, в Средиземье — как маг Гэндальф Серый.

НИЭНОР (NIENOR)

В переводе с синдарина «скорбь». Сестра Турина Турамбара. Росла отдельно от брата и встретилась с ним незадолго до его и своей гибели. Заколдованная драконом Глаурунгом и утратившая память, она не подозревала о том, что Турин — ее брат, и потому стала ему возлюбленной и женой. Когда же драконьи чары спали, к Ниэнор вернулась память; осознав, что носит под сердцем ребенка своего брата, Ниэнор бросилась в пропасть.
*См. **Глаурунг, Турин Турамбар, Хурин**.*

НОГОТРИМЫ (NOGOTHRIM)

В переводе с синдарина «гномий народ».
*См. **Гномы**.*

НОГРОД (NOGROD)

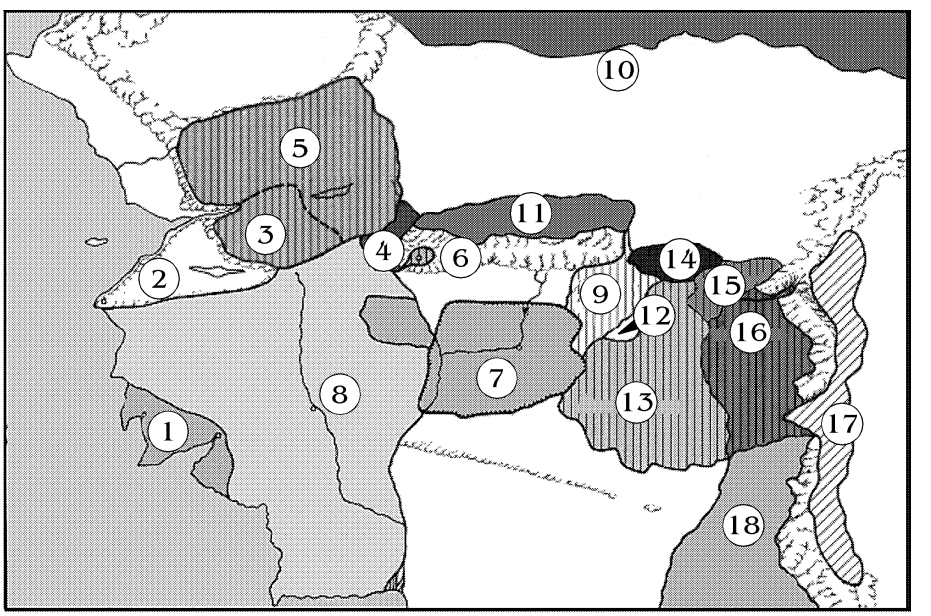
В переводе с синдарина «полая обитель». Поселение гномов в горах Эред-Луин. На кхуздуле оно называлось Тумунзахар.
*См. **Гномы**.*

«НОЛДОЛАНТЭ» («NOLDOLANTË»)

В переводе с квенийского «падение нолдоров». Песнь о мятеже нолдоров, сложенная сыном Феанора Маглором.
См. ***Песни и легенды****.*

НОЛДОРЫ (NOLDOR)

В переводе с квенийского «мудрые, сведущие». Второй род эльдаров; в Великом Походе, ведомые Финвэ, они шли за ваниарами, предшествуя тэлери. В Эльдамаре нолдоры обитали в Тирионе, часто покидали свои жилища, чтобы отыскать новые знания (отсюда и взялось их прозвище). Нолдорам покровительствовал Аулэ. Именно нолдоры придумали алфавит и изобрели письмо, первыми научились вырезать по камню и гранить самоцветы.



Владения нолдоров в Средиземье:
1 — Кирдан Корабел; 2 — Тургон; 3 — Фингон; 4 — Ородрет; 5 — Финголфин; 6 — Тургон; 7 — Тингол; 8 — Финрод; 9 — Келегорм и Куруфин; 10 — владения Моргота; 11 — Ангрод и Аэгнор; 12 — Эол; 13 — Амрод и Амрас; 14 — Маэдрос; 15 — Маглор; 16 — Карантир; 17 — наугримы; 18 — зеленые эльфы

Со временем нолдоры сделались беспокойными; вдобавок их тайно подзуживал Мелькор. Двое старших сыновей Финвэ, Феанор и Финголфин, не доверяли друг другу, и это тоже было на руку Мелькору, ненавидевшему нол-

доров и стремившемуся их погубить. Когда Мелькор похитил сильмарилы, изготовленные Феанором, и убил Финвэ, почти все нолдоры вызвались преследовать его, несмотря на запрет валаров. За неповиновение и резню в Альквалондэ (тэлери не желали отдавать нолдорам свои челны, и Феанор повелел забрать корабли силой) валары наложили на нолдоров проклятие, известное как Жребий нолдоров; как сказано в «Квента Сильмариллион», Мандос изрек такое пророчество: «Слезы бессчетные прольете вы; и валары оградят от вас Валинор, исторгнут вас, дабы даже эхо ваших рыданий не перешло гор. Гнев валаров лежит на доме Феанора, и ляжет он на всех, кто последует за ним, и настигнет их, на западе ли, на востоке. Клятва поведет их — и предаст, и вырвет у них из рук сокровище, добыть которое они поклялись... Изгоями станут они навек. За кровь вы заплатите кровью и будете жить вне Амана». В Средиземье нолдоры поселились в Белериande и прожили там долгие годы, однако проклятие валаров было неотвратимо, и к концу Первой эпохи почти все нолдорские княжества, раздираемые усобицами, пали под ударами врагов. И тогда валары смилостивились над нолдорами и позволили им возвратиться в Аман. Впрочем, вернулись не все; к примеру, Галадриэль надолго осталась в Средиземье — ей возбранялось возвращаться.
Первым владыкой нолдоров был Финвэ, которому наследовал его сын Феанор. Когда Феанор поднял мятеж, верховным князем Эльдамара стал его брат Финарфин. В Средиземье же верховными владыками нолдоров были князья из дома Финголфина — сам Финголфин, Фингон, Тургон и Гил-Гэлад.
За исключением дома Финарфина, где все были светловолосыми, у нолдоров были темные волосы и серые глаза.
На синдарине нолдоров называли голодримы — «народ нолдоров», а на Всеобщем языке — потаенными эльфами.

НОМ (NÓM)

В переводе с адунаика «мудрость». Прозвание, данное Финроду, аданами Первого рода.
См. ***Финрод***.

НОМИН (NÓMIN)

В переводе с адунаика «мудрые». Прозвание, данное нолдорам аданами Первого рода.
См. ***Эльдары***.

НОРИ (NORI)

Гном из рода Дарина, участник похода к Одинокой горе в 2941 году Третьей эпохи.
См. ***Гномы, Торин Дубовый Щит, Торбинс Бильбо***.

НОЭГИТ НИБИН (NOEGYTH NIBIN)

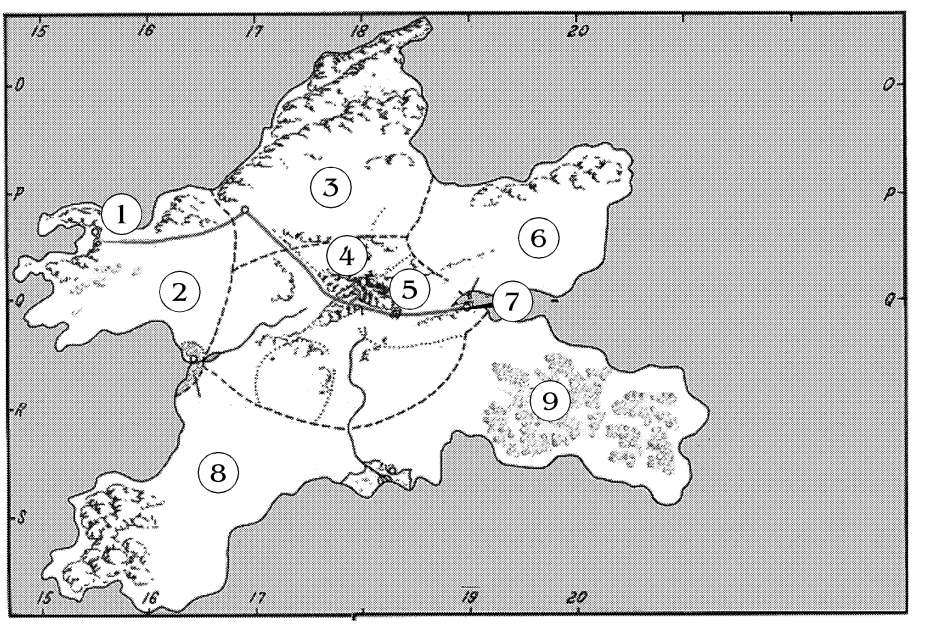
В переводе с синдарина «жалкие гномы». Первое племя гномов, проникшее в Белериand. Они обитали в пещерах Эмон-Руд и Нулуккиздина (Нарготронда), однако к тому времени, как в Средиземье возвратились нолдоры, ноэгит нибин уже почти все вымерли. К пятому столетию Первой эпохи в живых оставались только Мим, сыгравший роковую роль в судьбе Турина Турамбара, и двое его сыновей. Мим погиб в 502 году Первой эпохи, и с тех пор о ноэгит нибин упоминают лишь легенды.

НУЛУККИЗДИН (NULUKKIZDIN)

См. ***Нарготронд***.

НУМЕНОР (NÚMENOR)

В переводе с квенийского «западный край». Дунаданское владение, основанное в 32 году Второй эпохи на огромном острове (точнее было бы сказать, на континенте), поднятом валарами из моря Белегаэр. Этот остров валары отдали аданам в награду за их верность и доблесть в сражениях с Морготом.



Карта Нуменора:
1 — Андуниэ; 2 — Андустар; 3 — Форостар; 4 — г. Менельтарма; 5 — Арандор; 6 — Орростар; 7 — Роменна; 8 — Хиариустар; 9 — Хиарростар



География Нуменора

Остров имел очертания пятиконечной звезды. Протяженность каждого «луча» (полуострова) составляла около 250 миль (400 километров); приблизительно столько же имела в поперечнике и центральная часть острова. В центре Нуменора возвышалась гора Менельтарма — «столп небес» (высотой около 14 000 футов, то есть 4200 метров), от нее отходили пять хребтов, носивших общее название — Тармасундар; у юго-восточного подножия Менельтармы лежал город Арменелос, столица королевства. Главным портом Нуменора была Роменна, находившаяся в устье залива, который разделял южный и юго-восточный полуострова. На северо-восточной оконечности острова располагался еще один порт — Андуниэ. Полуострова назывались: восточный — Андустар, северный — Форостар, северо-западный — Орростар, юго-западный — Хиарростар, юго-восточный — Хиарнустар.

История Нуменора

Что касается истории Нуменора, краткое ее изложение можно найти в комментариях к Алой книге.

На адунаике королевство Нуменор называлось Анадунэ — «западная земля». Остров, на котором находилось королевство, назывался Эленна, Эндор — «земля звезды». После Падения Нуменор стали называть на Всеобщем языке Акаллабет («падший»), а на квенийском — Мар-ну-Фалмар («земля-под-волнами») или Аталантэ («падший»).

См. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

НУРНЕН (NURNEN)

В переводе с синдарина «воды Нурна». Большое озеро в Южном Мордоре. Вода Нурнена была соленой.

См. ***Мордор***.

«НУРТАЛЭ ВАЛИНОРЕВА» («NURTALË VALINÓREVA»)

В переводе с квенийского «Песнь о сокрытии Валинора». Песнь о возведении Пелоров, укреплении Калакирии и появлении Сумрачных морей и Зачарованных островов.

См. ***Аман, Валинор, Нолдоры, Песни и легенды***.

НЭНЬЯ (NENYA)

В переводе с квенийского «водяное». Одно из трех эльфийских колец, принадлежавшее Галадриэль.

См. ***Кольца Власти, Три Кольца***.

О

ОИН (ÓIN)

Гном из рода Дарина, участник похода к Одинокой горе в 2941 году Третьей эпохи. В 2989 году той же эпохи вместе с Балином отправился в Морию; пять лет спустя погиб в схватке с чудовищем из озера близ входа в Морию.
См. ***Балин, Гномы, Мория, Торин Дубовый Щит, Торбинс Бильбо***.

ОЙОЛОССЭ (OIOLOSSË)

В переводе с квенийского «вечноснежная». Другое название горы Таникветиль в Валиноре.
См. ***Таникветиль***.

ОЙОМУРЭ (OIOMÚRË)

Северная часть Арамана, край бурлящих туманов на берегах Хелкараксе.
См. ***Аман, Хелкараксе***.

ОЛИФАНТЫ (OLIPHAUNTS)

Принятое в Шире название мумаков.
См. ***Мумаки***.

ОЛОГХАЙ (OLOG-HAI)

В переводе с Черного наречия «племя троллей». Тролли, обитавшие в Южном Лихолесье и на севере Мордора. Их вывел Саурон ближе к концу Третьей эпохи. В отличие от других троллей, ологхай были сообразительны и, пока ими мысленно повелевал Саурон, не боялись солнечного света. Разница между ологхай и прочими троллями была столь существенна, что ологхай чаще принимали за громадных орков.
См. ***Тролли***.

ОЛЬВЭ (OLWË)

Эльф из тэлери, младший брат Эльвэ Тингола. Привел тэлери на остров Тол-Эрессеа, где они под руководством майара Оссэ научились строить корабли.

Позднее тэлери перебрались в Эльдамар и возвели на северном побережье континента Аман город-порт Альквалондэ. Когда в Альквалондэ прибыли мятежные нолдоры, Ольвэ отказался отдать им свои корабли, что привело к Резне в Альквалондэ. Ольвэ уцелел и со временем восстановил полуразрушенный город, которого с тех пор не покидал.
См. ***Нолдоры, Тэлери, Сильмарилы, Феанор***.

ОНДОЛИНДЭ (ONDOLINDË)

В переводе с квенийского «камень музыки вод». Имя, данное Тургоном городу, который он возвел на холме Эмон-Гварет в потаенной долине Тумладен.
См. ***Гондолин***.

ОНОДРИМЫ (ONODRIM)

В переводе с синдарина «народ энтов».
См. ***Энты***.

ОРАЛЬД (ORALD)

Имя Тома Бомбадила на талиске.
См. ***Бомбадил Том***.

ОРИ (ORI)

Гном из рода Дарина, участник похода к Одинокой горе в 2941 году Третьей эпохи. В 2989 году вместе с Балином отправился в Морию. Погиб пять лет спустя в битве с орками.
См. ***Балин, Гномы, Мория, Торин Дубовый Щит, Торбинс Бильбо***.

ОРКИ (ORCS)

Злобные существа, выведенные Мелькором по образу и подобию эльфов в Первую эпоху в темницах Утумно. Предания гласят, что орки ведут свой род от эльфов, захваченных Мелькором у Куйвиэнена. Долгое время они множились и копили силы и открыто выступили лишь в Первой битве за Белериand.
Мелькор вывел орков не в последнюю очередь для того, чтобы вдосталь поиздеваться над эльфами. Неудивительно поэтому, что орки выглядят поистине омерзительно: коротконогие, приземистые, с длинными руками, едва ли не волочащимися по земле; у них смуглые лица, раскосые глаза, а из ртов торчат длинные клыки. Носят они грубые одежды и тяжелые башмаки. Большинство орков (кроме урукхай) боятся солнечного света и даже сумеркам предпочитают темноту. Они искусные строители и кузнецы (хотя до гномов им далеко), однако ненавидят все красивое и более всего на свете любят убивать и разрушать. Как правило, едят они сырое мясо, не брезгуя человечиной и плотью своих сородичей.

Орки делятся на множество племен, в основном по месту обитания. В Алой книге упомянуты племена Айсенгарда, Барад-дура, Минас-Моргул, Кирит-Унгол, а также племена Мглистых гор и, конечно, урукхай, которым, возможно, подчиняются все остальные орки.

В Третью эпоху орков можно было встретить не только в Мордоре, где они водились во множестве, но и в Лихолесье и в других местах. Если употребить современный термин, они служили Саурону «пушечным мясом». Без них не обходилось ни одно сражение. Именно они убили Балина и захватили Кхазад-Дум (2994), в 2747 году вторглись в Хоббитанию, в 2800 году устроили набег на Рохан. В 2793—2799 годах Третьей эпохи с орками воевали гномы, в 2941 году северные орки и их сородичи с Мглистых гор потерпели жестокое поражение в Битве Пяти Воинств. После Войны Кольца уцелевшие орки укрылись в восточных землях, их число значительно уменьшилось, и они перестали быть угрозой.

Говорят орки на своем языке, который представляет собой смесь исковерканных фраз из других языков и наречий. Кроме того, в этом языке нередко встречаются слова и выражения из Черного наречия. На синдарине их называют ирчами или гламхотами, на Черном наречии они зовутся уруками, лесовики зовут орков горгунами.



Ф. фон Штассен. Великаны. 1914 г.

Комментарий. *Орки — «собственное изобретение» профессора Толкиена. На «выведение» орков его вдохновил все тот же «Беовульф», в котором часто встречается слово orcneas в значении «чудовища». Кроме того, как признавался Толкиен в письмах, отчасти к появлению этого наименования «причастны» римский бог мертвых Орк и средневековые европейские легенды о морских чудовищах-орках, то есть китах-косатках (Ornicus orca).*

ОРКРИСТ (ORCRIST)

В переводе с синдарина «косящий гоблинов». Меч Торина Дубовый Щит.
См. ***Оружие и доспехи****.*

ОРЛЫ (EAGLES)

Владыки келвар, сотворенные Манвэ еще до прихода в Арду Детей Илуватара.

В Первую эпоху орлы часто помогали эльфам и людям, сражавшимся против Моргота. Под водительством своего правителя Торондора они защищали Гондолин от лазутчиков Моргота, спасли Берена и Лютиэн, когда те бежали из Ангбанда, и в Великой Битве вместе с Эарендилом истребили крылатых драконов. Во Вторую эпоху многие орлы переселились в Аман (легенда гласит, что некоторые из них прилетали в Нуменор и предупреждали жителей острова о грядущей катастрофе). В Третью эпоху орлы нередко помогали магам Гэндальфу и Радагасту: благодаря им была выиграна Битва Пяти Воинств, именно они спасли хоббитов Фродо Торбинса и Сэммиума Гужни из пламени, охватившего Ородруин.

Орлы Средиземья поистине огромные птицы; по преданию, размах крыльев Торондора достигал 41 метра. Живут они очень долго и даже, возможно, наделены бессмертием. Собственного языка у них нет, они говорят на эльфийских и на Всеобщем языке.

ОРМАЛ (ORMAL)

В переводе с квенийского «парящее золото». Южный Светильник валаров.
См. ***Светильники валаров***.

ОРОД-НА-ТОН (OROD-NA-THON)

В переводе с синдарина «сосновая гора».
См. ***Дортонион***.

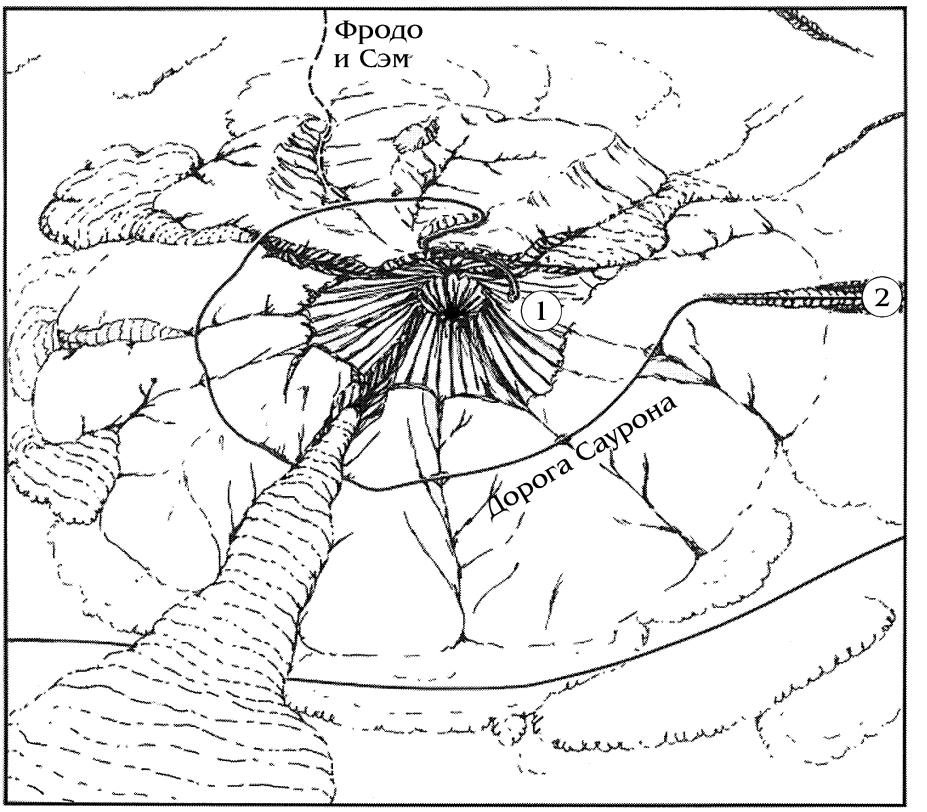
ОРОДРЕТ (ORODRETH)

Нолдор, второй из сыновей Финарфина, брат Галадриэль. Сражался с Морготом в Белериандe, защищал крепость Тол-Сирион; после битвы Дагор Браголлах, в ходе которой Тол-Сирион был захвачен Сауроном, Ородрет бежал на Север и укрылся в Нарготронде у Финрода. Когда же Финрод покинул Нарготронд вместе с Береном, Ородрет наследовал ему как правитель Нарготронда.

С прибытием в Нарготронд Турина Турамбара Ородрет фактически отстранился от правления. В результате безрассудство Турина привело к разгрому дружины Нарготронда на равнине Тумхалад. В этой схватке погиб и сам Ородрет.
См. ***Турин Турамбар***, ***Финарфин***, ***Финрод***.

ОРОДРУИН (ORODRUIN)

В переводе с синдарина «гора алого пламени». Вулкан в Мордоре, на плато Горгорот. Около 1600 года Второй эпохи Саурон выковал в пламени Ородруина



Ородруин:
1 — Саммат-Наур; 2 — Барад-дур

Кольцо Всевластья; с тех пор всякий раз, стоило Саурону возвратиться в Мордор, начиналось извержение вулкана. Так было в 3429 году Второй эпохи, а с 2954 года Третьей эпохи и до окончания Войны Кольца из жерла Ородруина непрерывно извергалось пламя. Особенно сильное извержение произошло в марте 3019 года, когда в вулкан вместе с Кольцом Всевластья упал Смеагол-Голлум.

Высота Ородруина составляла приблизительно 4500 футов (1400 метров), диаметр подножия равнялся 7 милям (чуть более 11 километров). С востока к жерлу вулкана вела так называемая дорога Саурона; она приводила к Огненным палатам (Саммат-Наур на синдарине), в которых находилась Расщелина Судьбы — доступ к пылающим недрам вулкана.

На синдарине Ородруин назывался также Эмон-Амарт — «роковая гора». На Всеобщем языке его называли Огненной горой.

ОРОКАРНИ (OROCARNI)

В переводе с квенийского «красные горы».
См. ***Красные горы***.

ОРОМЭ (OROMË)

В переводе с квенийского «трубящий в рог». Айнур, спустившийся в Эа, один из владык валаров, супруг Ваны и брат Нессы. Оромэ — великий охотник, и в Предначальную эпоху он часто ездил по Средиземью на своем огромном скакуне Нахаре, разыскивая приспешников Мелькора.
В одной из таких поездок на берегах Куйвиэнена Оромэ нашел эльфов, которых позднее повел за собой в Аман. Кроме того, легенды гласят, что Оромэ привел в Средиземье первых меаров.
В гневе Оромэ страшен. Как сказано в «Валаквенте», «Оромэ — могучий владыка... Оромэ любит Средиземье и неохотно расстался с ним — он последним пришел в Валинор... Он охотник на чудищ и лихих тварей и любит собак и коней; еще он любит деревья и прозван за то Алдарон («владыка деревьев»), а синдары зовут его Таурон — «владыка лесов»... Звук Валаромы, его большого рога, подобен алому солнечному восходу или молнии, рассекающей тучи».
На синдарине Оромэ называют Арау, люди же зовут его Бэма.

ОРТХАНК (ORTHANC)

В переводе с синдарина «раздвоенная вершина». Главная башня крепости Айсенгард, возведенная самой природой и лишь слегка «обустроенная» гондорскими дунаданами; Ортханк представляет собой четыре скальные колонны, поддерживающие плоскую площадку наверху. Эта площадка, на которой высечены астрономические символы, находится в 500 футах (152 метрах) над Айсенгардской равниной; по углам площадки высятся заостренные вершины четырех колонн. Попасть в башню можно только через дверь с восточной стороны; над дверью находится балкон, с которого, как повествует Алая книга, маг Саруман пытался обольстить короля рохирримов Тейодена и его спутников.
Некоторое время в Ортханке несли дозор воины Гондора, но затем они оставили крепость, и в 2759 году башню занял Саруман Белый. В годы Войны Кольца башня выдержала натиск энтов; ее камень оказался настолько прочным, что даже энты не смогли его сокрушить.
В Четвертую эпоху Ортханк вновь перешел под власть Гондора.
Рохирримы называли Ортханк «Башней лживого языка». На Всеобщем языке он назывался Клыком.

ОРУЖИЕ И ДОСПЕХИ (WEAPONS & ARMS)

Традиционным оружием народов Средиземья (и эльфов Валинора) были мечи и кинжалы, алебарды и пики, копья и луки. Эльфы, как правило, лучше дру-

гих бились копьями и стреляли из луков. Люди славились своим умением владеть мечами. Гномы предпочитали тяжелые секиры. Что касается орков, их излюбленным оружием были ятаганы. Непременной частью доспеха были щиты самых разных форм. Кроме того, доспех составляли кольчуги и шлемы. История сохранила имена некоторых легендарных клинков и доспехов прошлого (наверняка их было гораздо больше, но нам известны лишь эти).

Нарсил

В переводе с квенийского «солнце-луна». Меч Элендила, выкованный гномом Телхаром из Ногрода в Первую эпоху. Когда Элендил погиб в 3441 году Второй эпохи, Нарсил переломился, а свет его лезвия угас; но Исилдур сумел обломком клинка отрубить Саурону палец с Кольцом Всевластья. Позднее обломки Нарсила доставили в Арнор, и они стали одной из фамильных реликвий дома Элендила. Когда же Арнор пал, обломки Нарсила переправили в Ривенделл. Элронд предсказал, что заново меч скуют не раньше, нежели вновь восстанет Саурон и будет найдено Единое Кольцо. Когда Арагорн Второй достиг совершеннолетия, Элронд вручил обломки меча ему как законному наследнику Элендила. В канун Войны Кольца Нарсил был перекован и стал называться Андрил.

Андурил

В переводе с квенийского «сияние запада». Меч Арагорна Второго, выкованный в Ривенделле из обломков Нарсила. На лезвии меча были выгравированы семь звезд (герб Элендила), полумесяц (герб Исилдура) и лучистое солнце (герб Анариона), а также многочисленные руны.

Англахел

В переводе с синдарина «железное пламя». Меч из метеоритного железа, выкованный Эолом Темным Эльфом. Эол подарил его князю Тинголу за разрешение поселиться в долине Нан-Эльмот. Впоследствии, отправляясь на поиски Турина Турамбара, этим мечом вооружился Белег Могучий Лук; затем меч попал в руки Турина, и тот убил этим клинком Белега, не ведая, кого поражает. Оплакав павшего друга, Турин перековал меч заново и назвал его Гуртанг — «смертоносное железо». Со временем Турин, устрашенный собственными делами, обратил меч против себя, и Гуртанг сразил его, а сам переломился, и лезвие его перестало светиться.

Ангрист

В переводе с синдарина «рубящий железо». Кинжал, выкованный гномом Телхаром из Ногрода. Берен Однорукий вырезал этим кинжалом сильмарил из Железной короны Моргота. Когда же он попытался вырезать второй камень, кинжал переломился.

Гламдринг

В переводе с синдарина «сокрушитель врагов». Меч мага Гэндальфа Серого, выкованный эльфами Гондолина и принадлежавший князю Тургону. Неизвестно, каким образом этот меч попал в пещеру троллей, где Гэндальф обнаружил его в 2941 году Третьей эпохи. Этот меч, как и все эльфийское оружие, светился, когда поблизости появлялись орки. Уплывая за Море, Гэндальф забрал Гламдринг с собой.

Оркрист

В переводе с синдарина «сражающий орков». Меч гнома Торина Дубовый Щит, взятый им в 2941 году Третьей эпохи из той же пещеры троллей, из какой Гэндальф Серый забрал Гламдринг. После смерти Торина Оркрист воткнули в камни на его могиле; клинок светился, предупреждая гномов о подступающей угрозе, стоило любому врагу появиться в окрестностях Эребора.

Аранрут

В переводе с синдарина «княжеский гнев». Меч Тингола, владыки Дориата, позднее принадлежавший королям Нуменора.

Ангуирел

В переводе с синдарина «железный». Меч, выкованный Эолом Темным Эльфом и украденный у Эола его сыном Маэглином.

Рингил

В переводе с синдарина «холодная искра». Клинок эльфийского князя Финголфина, второго сына Финвэ.

Жало

Эльфийский кинжал, выкованный в Белерианде в Первую эпоху и случайно попавший к хоббиту Бильбо Торбинсу, который и нарек его этим именем. Как и всякий эльфийский клинок, этот кинжал светился, если поблизости были орки. Перед уходом Хранителей из Имладриса Бильбо подарил Жало своему племяннику Фродо Торбинсу, а Фродо впоследствии передал кинжал Сэммиуму Гужни, и тот ранил этим кинжалом Шелоб.

Топор Дарина

Секира гнома Дарина Бессмертного, одно из сокровищ народа Дарина. Топор хранился в сокровищнице Кхазад-Дума; в 2994 году Третьей эпохи, когда погиб Балин и все, кто пришел с ним в Морию, топор Дарина исчез без следа.



Гронд

Булава Мелькора, которой он сражался в битвах. Впоследствии Грондом был назван огромный таран, которым мордорские полчища пытались сокрушить ворота Минас-Тирит в годы Войны Кольца. Оправленному в сталь торцу Гронда была придана форма волчьей пасти.

Драконий шлем Дор-Ломина

Величайшая фамильная реликвия аданского дома Хадора, шлем, выкованный гномами. Этот шлем долго носил Турин Турамбар. Вполне возможно, что шлем похоронен вместе с ним.

ОСГИЛИАТ (OSGILIATH)

В переводе с синдарина «цитадель звезд». Крепость на берегах Андуина, первая столица Гондора. В годы Распри Родичей Осгилиат сильно пострадал от пожаров, а после Великой Чумы 1636 года Третьей эпохи столицу перенесли в Минас-Анор. В Осгилиате же стоял гарнизон, оборонявший брод через Андуин. В годы Войны Кольца крепость несколько раз переходила из рук в руки и была почти полностью разрушена. Отстроили ли ее заново в Четвертую эпоху, неизвестно.

См. ***Гондор***, ***Палантиры***, ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

ОССЭ (OSSË)

Айнур, один из майаров, помощник и вассал валара Ульмо. Оссэ и его супруге Уинен даровано владычество над морями Арды. В «Валаквенте» сказано, что Оссэ «не уходит в глубины, а любит прибрежье и острова... Он наслаждается бурей и хохочет средь рева волн. Его подруга — Уинен, Владычица морей, чьи распущенные волосы струятся по всем водам. Она любит все, что живет в соленой воде, и все, что растет там; к ней взывают моряки, ибо она может успокоить волны, смирив буйство Оссэ».

В Предначальную эпоху Оссэ принял сторону Мелькора, и лишь Уинен убедила его вернуться под покровительство Ульмо. Именно Оссэ научил тэлери строить корабли, и по его просьбе Ульмо оставил остров Тол-Эрессеа у берегов Амана. А во Вторую эпоху Средиземья не кто иной, как Оссэ, поднял из вод Белегаэра остров Эленна — будущий Нуменор.

На синдарине Оссэ называют Гаэрис — «морской».

ОССИРИАНД (OSSIRIAND)

В переводе с синдарина «край семи рек». Местность в Белериандe, между горами Эред-Луин на востоке и рекой Гелион на западе. Свое название этот край получил от семи рек, протекающих по нему, — Гелиона, Аскара, Талоса, Леголина, Брилтора, Дуилвена и Адранта. Значительная часть территории

Оссирианда была покрыта лесами, в которых обитали эльфы-лаиквенди. Оссириан единственный уцелел в чудовищной катастрофе, которая была вызвана Великой Битвой и которая уничтожила Белериан. Впоследствии его стали называть Харлиндон («южный Линдон»).
См. ***Белериан, Линдон***.

ОСТ-ИН-ЭДХИЛ (OST-IN-EDHIL)

В переводе с синдарина «твердыня эльдаров». Столица Эрегиона, возведенная нолдорами, которые пришли в эти края вместе с Келебримбором, и разрушенная в 1697 году Второй эпохи в ходе войны эльфов с Сауроном.
См. ***Гвайт-и-Мирдайн, Келебримбор, Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.



ПАЛАНТИРЫ (PALANTIRI)

В переводе с квенийского «далеко смотрящие». Хрустальные сферы, изготовленные нолдорами Эльдамара. Главный палантир хранился в Башне Аваллонэ на острове Тол-Эрессеа, а семь меньших палантиров эльдары передали в дар Амандилу, последнему владыке Андуниэ. Палантиры позволяли увидеть, что происходит в окрестных землях, и заглянуть в будущее; кроме того, через палантир можно было общаться с тем, кто находился у ближайшего из остальных камней. Обладающий сильной волей мог подчинить палантир себе и вглядываться в него, когда и где пожелает.

Покинув Нуменор, сын Амандила Элендил взял палантиры с собой. В Средиземье он разместил их следующим образом. Старший из семи камней находился в Осгилиате, в Куполе звезд; этот палантир единственный поддерживал связь со всеми остальными. Прочие находились соответственно в Минас-Итил, Минас-Анор, Ортханке, Аннуминасе, Элостирионе (крепость на Подбашенных горах) и в башне Эмон-Сул. После гибели Элендила палантир Элостириона перешел к эльдарам, и те часто смотрели в него, ибо этот палантир позволял увидеть Валинор и Эльдамар. В 3021 году Третьей эпохи этот палантир забрали с собой за Море Гэндальф и Элронд. Башня Эмон-Сул была разрушена в 1409 году Третьей эпохи, и ее палантир очутился в Форносте. Впоследствии палантиры Эмон-Сула и Аннуминаса сгинули в море вместе с Арведуи, последним верховным королем Арнора.

Палантир Осгилиата был потерян в Распре Родичей. Палантир Минас-Итил в 2002 году Третьей эпохи захватили назгулы, и он стал добычей и забавой Саурона. Потому остальные палантиры, в особенности ближайший — палантир Минас-Анор, подверглись величайшей опасности. Короли и наместники Гондора, сознавая угрозу, не заглядывали в палантир Минас-Анор (или Минас-Тирит, как стала называться крепость); лишь Дэнетор Второй воспользовался камнем, чтобы вызнать замыслы Саурона. Но Саурон обманул Дэнетора и фактически лишил его разума. Дэнетор взошел на погребальный костер, сжимая в руках палантир, и с той поры в этом камне можно было увидеть только обугленные руки наместника. Что касается палантира Минас-Итил, он был уничтожен природным катаклизмом, разрушившим Мордор после уничтожения Кольца Всевластья.

Палантир Ортханка в 2759 году Третьей эпохи достался магу Саруману Белому, и через него Саурон покорил Сарумана и сделал того своим прислужником. В 3019 году этот палантир попал к Арагорну Второму, который подчинил камень своей воле. С помощью палантира Арагорн раскрыл многие замыслы врага, а после восшествия на престол он также пользовался палантиром, чтобы узнать, как обстоят дела в Воссоединенном королевстве.

ПАЛЛАНДО (PALLANDO)

См. ***Истари***.

«ПАРМА КУЛУИНА» («PARMA QULUINA»)

Золотая Книга Премудрости.
Подробнее см. ***Книги Премудрости***.

ПАРМАЛАМБЕ (PARMALAMBE)

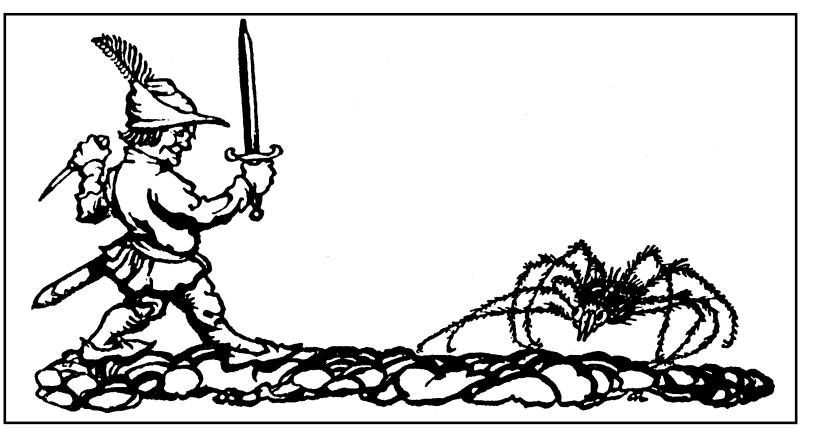
В переводе с квенийского «книжный язык». Квенийский язык.
См. ***Языки и наречия Арды***.

ПАРТ-ГАЛЕН (PARTH GALEN)

В переводе с синдарина «зеленая лужайка». Луга между рекой Андуин и подножием холма Эмон-Сул.
См. ***Андуин***.

ПАУКИ (SPIDERS)

Зловещие твари, выведенные Мелькором и обитавшие в Первую эпоху в ущелье Нан-Дунгортеб в Белерианде; позднее в это ущелье пришла Унголианта,



Мальчик с Пальчик и паук. Английский народный рисунок. XVII в.

и ее потомство было еще более злобным и свирепым. Когда Белериand скрылся под водой, большинство пауков погибло; выжил, по крайней мере, один, точнее, одна — Шелоб. Она укрылась в горах Эфел-Дуат, а ее потомки расплодились в окрестностях Мордора. С появлением Саурона в Лихолесье часть пауков перебралась в эту мрачную чащобу; именно с ними столкнулся хоббит Бильбо Торбинс во время своего путешествия «туда и обратно» к Одинокой горе. Дальнейшая судьба Шелоб и пауков Лихолесья неизвестна; можно предположить, что в Четвертую эпоху все они были истреблены.
Шелоб, самая крупная из паучьего племени, о ком упоминается в хрониках Третьей эпохи, была поистине огромна, но она, как гласят легенды, выглядела бы сущим карликом рядом с Унголиантой.

ПЕЛАРГИР (PELARGIR)

В переводе с синдарина «укрытие королевских ладей». Город-порт в Гондоре, возведенный нуменорцами в устье Андуина в 2350 году Второй эпохи. Постепенно пришел в упадок, но с приходом к власти в Гондоре «королей-мореходов» значение Пеларгира как морского порта постепенно восстановилось. В годы Войны Кольца Пеларгир захватили пираты Умбара. Освободил город государь Элессар.
См. ***Гондор, Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

ПЕЛЕННОР (PELENNOR)

В переводе с синдарина «огражденная земля». Местность в Гондоре, плодородная равнина у подножия горы Миндоллуин. В годы Войны Кольца на Пеленнорской равнине состоялась решающая битва между Гондором и полчищами Саурона.
См. ***Война Кольца, Гондор***.

ПЕЛОРЫ (PELÓRI)

В переводе с квенийского «хранящие высоты». Высочайшие горы Арды, хребет в Амане, ограждающий Валинор с севера, востока и юга. Этот хребет был возведен валарами, чтобы защитить Валинор от Мелькора. Главные вершины Пелоров — Таникветиль (Ойлоссэ) и Хиармантир.
См. ***Аман, Валинор, Калакирия***.

ПЕНГОЛОД (PENGOLODH)

Эльфийский мудрец, придворный Тургона, автор «Квента Сильмариллион».
Подробнее см. ***Хроники Арды и их авторы***.

ПЕРИАНЫ (PERIANNATH)

В переводе с синдарина «коротышки, недоросли».
См. ***Хоббиты***.

ПЕСНИ И ЛЕГЕНДЫ (LAYS & TALES)

Многие сведения по истории Средиземья сохранились лишь в песнях и легендах, и следует отметить, что сведения эти вполне достоверны, хотя, конечно, порой сталкиваешься с явными поэтическими преувеличениями.
К сожалению, этих песен сохранилось не так много, как хотелось бы. Самые содержательные из них (с точки зрения историка) следующие:
«Алдудениэ» *(«Плач о Древах»)*. Известное всем эльдарам причитание о Древах валаров, сложенное вскоре после гибели Древ Элеммире, эльфиянкой из рода ваниаров.
«Лаэр Ку Белег» *(«Песнь о Могучем Луке»)*. Причитание по Белегу, сложенное Турином Турамбаром.
«Намариэ» *(«Прощание»)*. Песнь Галадриэль, которой она проводила Хранителей, покидавших Лориэн.
«Нарн и Хин Хурин» *(«Песнь о детях Хурина»)*. Песнь, сложенная Дирхавелом и посвященная горестной судьбе Турина и Ниэнор.
«Нарсилион» *(«Песнь о Солнце и Луне»)*. Легенда, повествующая о сотворении валарами Солнца и Луны.
«Нолдолантэ» *(«Песнь о падении нолдоров»)*. Причитание Маглора о нолдорах, о мятеже нолдоров и их горестной участи в Средиземье.
«Нурталэ Валинорева» *(«Песнь о сокрытии Валинора»)*. Легенда, повествующая о том, как валары воздвигли хребет Пелоров и укрепили Аман против Моргота и мятежных нолдоров.
«Падение Гондолина». Песнь о гибели княжества Гондолин и доблести его защитников.
«Песнь об Эарендиле». Песнь, в которой описаны жизнь и деяния Эарендила.
«Песнь о разрешении от уз (Лейтиан)». Песнь о любви Берена и Лютиэн Тинувиэль, настолько длинная, что целиком ее помнил в Третью эпоху один только Элронд.
«Песнь о Нимродэль». Песнь о любви Нимродэль и Амрота, первого владыки Лориэна.
«Прощальная песнь». Песнь Берена, которую он сложил, когда направлялся в Ангбанд. В этой песне он оплакивал свою неминуемую смерть и разлуку с Лютиэн, но вышло так, что Лютиэн услышала его пение и поспешила к нему на помощь.
«История Арагорна и Арвен». Сложенная в Четвертую эпоху легенда о любви Арагорна, сына Араторна (он же государь Элессар), и Арвен, дочери Элронда. Автором этой легенды является Барахир, сын гондорского наместника Фарамира.
Кроме того, в Ривенделле сохранился гимн, который поют, взывая к Варде. Первая его строфа начинается словами «А Элберет Гилтониэль», и порой так называют гимн целиком.

ПИСЬМЕНА (ALPHABETS & WRITING)

Письменность — изобретение эльфов. В комментариях к Алой книге по этому поводу сказано следующее:

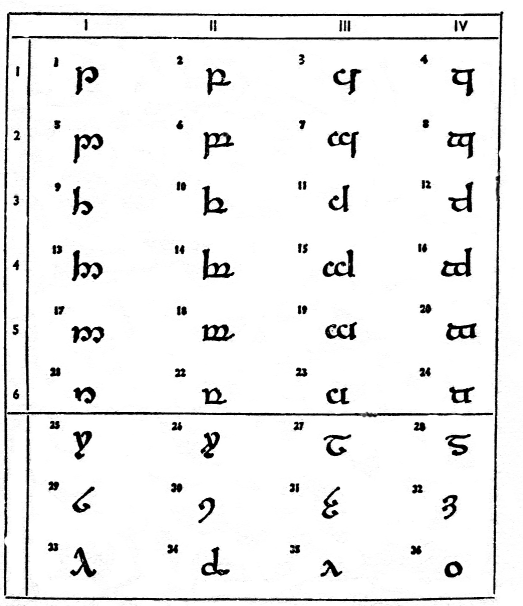
«Письмена и буквы, употреблявшиеся в Третью эпоху, все без исключения придуманы эльдарами в незапамятные времена. С течением лет возникли самые настоящие алфавиты, однако в Третью эпоху по-прежнему были в ходу и древние манеры, в которых буквами обозначались лишь согласные.

Эльфийских алфавитов было два — *Тенгвар*, или *Тив*, что переводится как "буквы", и *Кертар*, или *Кирт*, что переводится как "руны". Тенгвар предназначался для начертания пером или кистью, поэтому его знаки имеют закругленную форму. Символы же Кирта в основном выцарапывали или вырезали на камне и дереве, поэтому их форма столь резкая, угловатая.

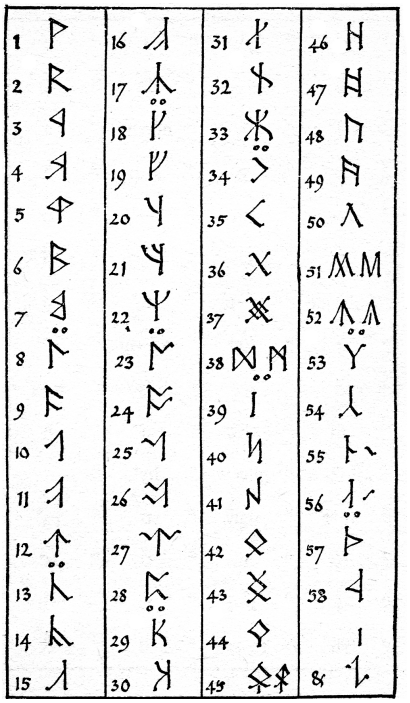
Из двух алфавитов Тенгвар старше: его изобрели нолдоры, самые искусные из эльфов в подобных вещах, задолго до своего мятежа. Древнейшей разновидностью Тенгвара, алфавитом Румила, в Средиземье никогда не пользовались, зато практически повсеместно применяли его младший вариант — алфавит Феанора (впрочем, Феанор многое позаимствовал из алфавита Румила). Тенгвар Феанора стал известен в Средиземье благодаря нолдорам, осевшим в Белериандe, и от них этот алфавит узнали аданы и позднее нуменорцы. В Третью эпоху Тенгваром пользовались едва ли не всюду, где говорили на Всеобщем языке.

Кирт изобрели синдары Белериандa, которые долго писали рунами на камне или дереве лишь свои имена либо короткие эпитафии. Способу, которым писались (точнее, выбивались) руны, они обязаны своей угловатой формой; сказать по правде, они во многом схожи с нашими, современными рунами, однако современный рунический алфавит выглядит все же иначе. Во Вторую эпоху Киртом начали пользоваться и на востоке от Белериандa, и этот алфавит стал известен людям, гномам и даже оркам; все они в той или иной степени изменили первоначальный алфавит, приспосабливая его под свои нужды, у кого как получалось — или не получалось.

В Третью эпоху только люди Дола и рохирримы использовали древнюю, весьма упрощенную разновидность Кирта.



Тенгвар. Рисунок Дж. Р. Р. Т.



Ангертас-1. Рисунок Дж. Р. Р. Т.

1	p	16	zh	31	l	46	e
2	b	17	nj—z	32	lh	47	ē
3	f	18	k	33	ng—nd	48	a
4	v	19	g	34	s—h	49	ā
5	hw	20	kh	35	s—’	50	o
6	m	21	gh	36	z—ŋ	51	ō
7	(mh) mb	22	ŋ—n	37	ng*	52	ö
8	t	23	kw	38	nd—nj	53	n*
9	d	24	gw	39	i (y)	54	h—s
10	th	25	khw	40	y*	55	*
11	dh	26	ghw,w	41	hy*	56	*
12	n—r	27	ngw	42	u	57	ps*
13	ch	28	nw	43	ū	58	ts*
14	j	29	r—j	44	w		+h
15	sh	30	rh—zh	45	ü		&

Ангертас-2. Рисунок Дж. Р. Р. Т.

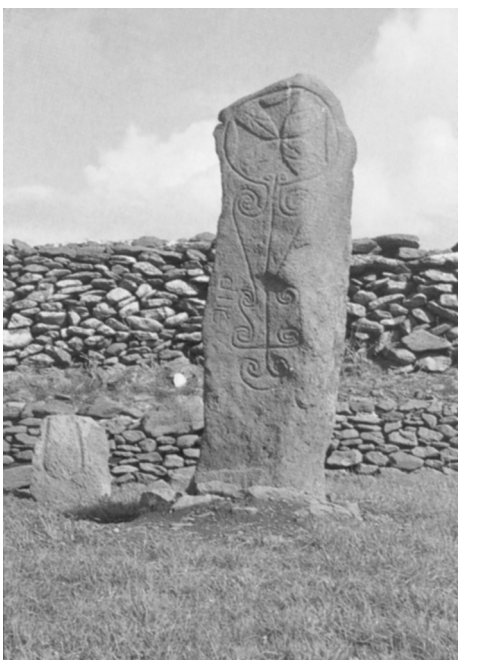
В Белерианде же в конце Первой эпохи Кирт, отчасти под влиянием Тенгвара, был переделан. Его новый вариант, упорядоченный и наиболее продуманный, известен ныне как алфавит Даэрона; эльфийские легенды гласят, что этот новый алфавит составил Даэрон Песнопевец, придворный певец князя Тингола, владыки Дориата. Впрочем, эльдары все же предпочитали для письма буквы Тенгвара и даже в большинстве своем со временем вообще отказались от рунического письма. Однако нолдорам Эрегиона алфавит Даэрона пришелся по сердцу, а от них о рунах узнали морийские гномы, и в Мории с тех пор писали только рунами. Впоследствии руническое письмо гномов часто называли *Ангертас Мория*, что означает «длинные ряды морийских рун». Следует сказать, что гномы не придерживались одного алфавита: многие из них неплохо писали на Тенгваре, если послания были адресованы эльфам или людям; между собой же они обменивались посланиями на Кирте».

Тенгвар и алфавит Феанора

Как уже было сказано, Тенгвар изобрел Румил (алфавит Румила назывался *Сарати*), а Феанор переделал и одновременно упростил алфавит. В Тенгваре

согласные объединялись в ряды (*тиэллер*), которые обозначали способы их произнесения, и в последовательности (*тэмар*), определявшие положение органов речи. Гласные звуки выражались с помощью дополнительных знаков (диакритических знаков), которые назывались *техтар*.
В Тенгваре насчитывалось 36 символов, каждый из которых имел собственное «имя» на квенийском языке, причем это «имя» обязательно содержало тот звук, который и обозначала буква. «Имена» символов были следующими:

Примечание. *Символы 25—36 являются дополнительными.*
Основные символы состояли из «корня» — телко — и «завитка» — лува. С помощью телко различались ряды символов: в буквах первого и второго рядов телко был «стандартным», то есть не выдавался выше или ниже прочих, в третьем и четвертом — «приподнятым», в пятом и шестом — «уменьшенным». Лува также служила для различения символов в рядах: она удваивалась во всех буквах четных рядов. Кроме того, лува могла быть открытой, закрытой и обратной.
Вполне возможно, что алфавит Румила и алфавит Феанора разделяют только потому, что первый из них не был известен в Средиземье.



Дольмен с резьбой. Ирландия

Манер Белерианда

Вариант Тенгвара, в котором буквами обозначаются не только согласные, но и гласные звуки. Диакритические знаки — техтар — не используются. Упомянутая в Алой книге надпись на западных воротах Мории выполнена как раз в Манере Белерианда.

Кирт и алфавит Даэрона

Руническое письмо, изобретенное синдарами. В первоначальном варианте в Кирт входили только руны 1, 2, 5, 6, 8, 9, 12, 18, 19, 22, 29, 31, 35, 36, 39, 42, 46, 50 и еще одна руна, промежуточная между рунами 13 и 15 алфавита Даэрона (в последнем насчитывалось 60 рун). Кстати сказать, хотя упорядоченный алфавит носит имя Даэрона, скорее всего, его «исправили» нолдоры

Эрегиона. Руны в большинстве своем состоят из «корня» и «ветви», причем «ветвь», как правило, присоединяется к «корню» справа.

Ангертас Мория

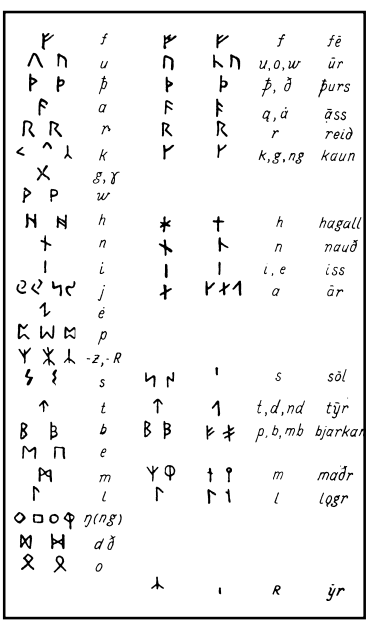
Измененный гномами алфавит Даэрона. Изменения алфавита были прежде всего связаны с необходимостью отразить звуки кхуздула (языка гномов), отсутствовавшие в Кирте, который первоначально представлял собой алфавит языка синдаров. В Алой книге упоминается надпись на надгробии Балина, сына Фундина, в подземных чертогах Кхазад-Дума; эта надпись выполнена на Ангертас Мория.

Манер Эребора

Разновидность Ангертас Мория, новизна которой заключалась в «возвращении к старому»: эреборские гномы фактически использовали алфавит Даэрона, добавив к нему лишь две новые руны. На Манере Эребора написана «Книга Мазарбул».

Лунные руны

Еще одна разновидность рунического письма. Это своего рода тайнопись гномов, вероятнее всего, вариант Ангертас Мория. Лунные руны можно увидеть только при свете луны, причем луна должна находиться в той же фазе, как и в тот день, когда эти руны были записаны. Вдобавок должны совпадать дни: чтобы прочесть лунные руны, нужно увидеть их в тот же день года, в какой они были написаны. Как следует из Алой книги, надпись на карте Трора, полученной гномом Торином Дубовый Щит от мага Гэндальфа Серого, была выполнена именно лунными рунами.



Руническое скандинавское письмо

ПОДБАШЕННЫЕ ГОРЫ (TOWER HILLS)

Горная гряда в Эриадоре. По этой гряде проходила западная граница Шира. В башне на горе Элостирион хранился палантир, впоследствии увезенный за Море магом Гэндальфом Серым.

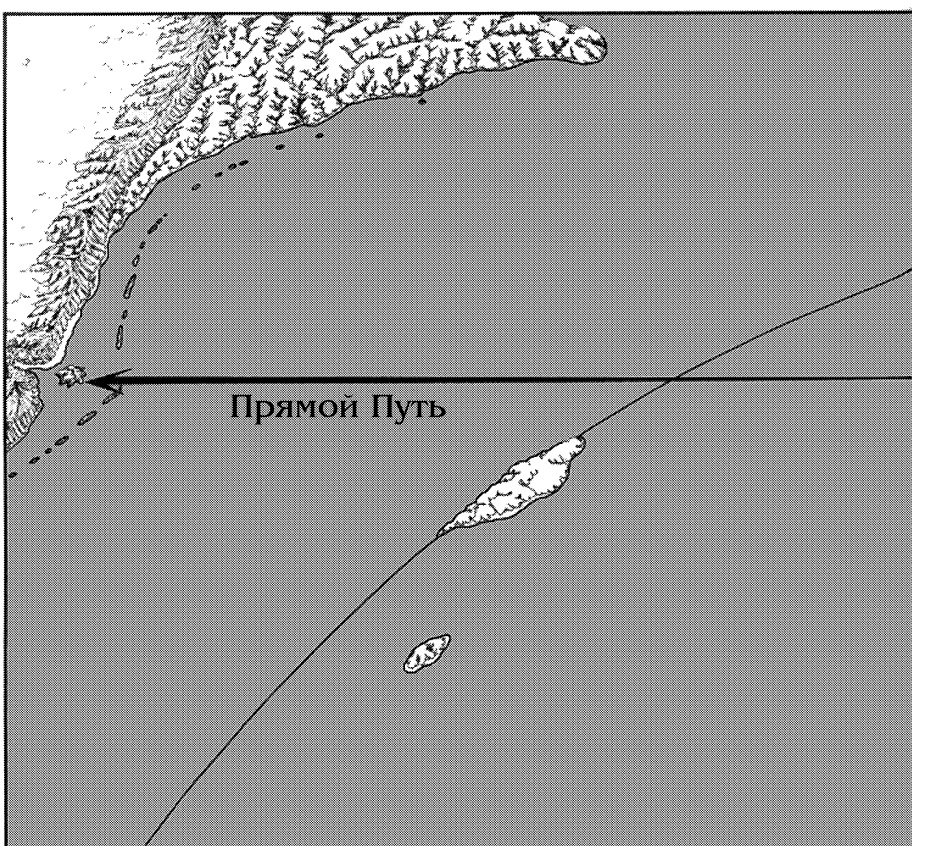
См. ***Палантиры, Эриадор****.*

ПОДГОРНОЕ КОРОЛЕВСТВО (KINGDOM-UNDER-THE-MOUNTAIN)

Пещерные чертоги гномов в недрах Одинокой горы.
*См. **Эребор, Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»**.*

ПОЛУОРКИ (HALF-ORCS)

Помесь орков и людей, выведенная Саруманом в Айсенгарде. Ростом они не уступали людям, а от орков позаимствовали смуглую кожу и раскосые глаза. Все прислужники Большого начальника (то есть мага Сарумана, в конце Третьей эпохи захватившего власть в Шире) были именно полуорками. Кроме того, вполне возможно, что полуорки и ранее сражались на стороне Сарумана, например в 3019 году, в битве у бродов Айсена, где они сошлись с рохирримами (в этой битве пал Тейодред, сын короля рохирримов Тейодена).



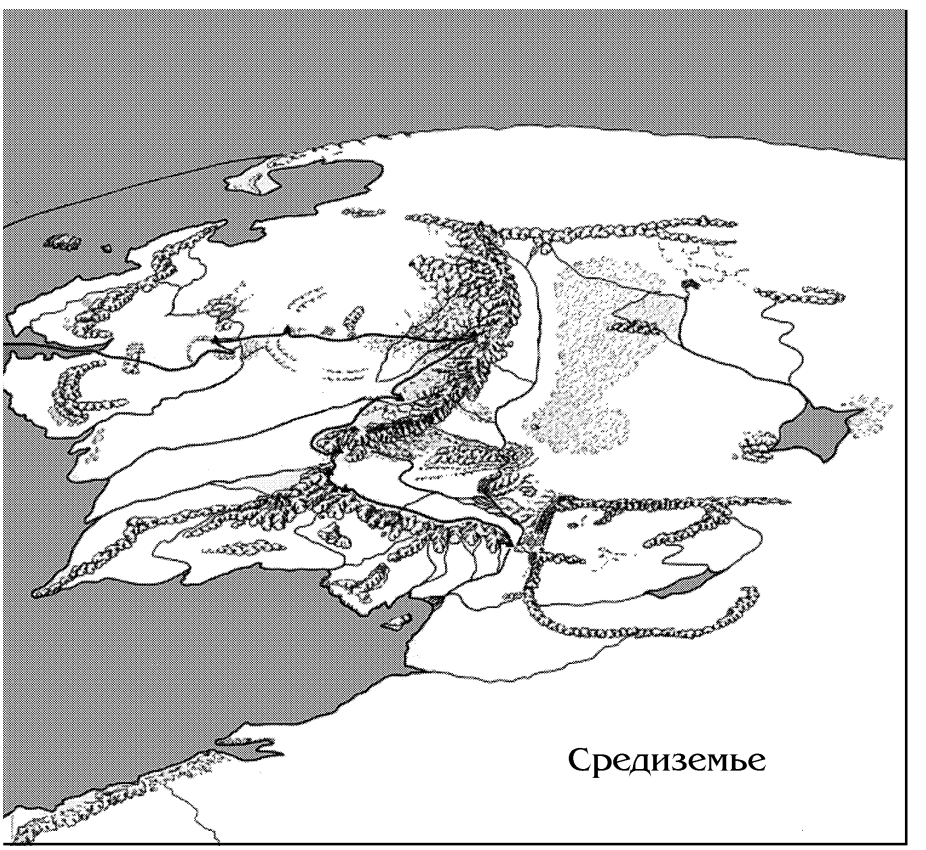
Прямой путь

ПОЛУЭЛЬФЫ (PEREDHIL, ед. число PEREDHEL)

Потомки от браков эльдаров и аданов — Эарендил, Диор Элухил и его дети, Эльвинг Белая, Элронд, его сыновья Элладан и Элрохир и дочь Арвен Андомиэль.

ПОРОС (POROS)

Река в Южном Средиземье, крупнейший из восточных притоков Андуина. Берет начало в горах Эфел-Дуат, впадает в Андуин приблизительно в 40 милях от устья последней. Порос представляет собой естественную границу между Южным Итилиэном и Харадом. В Третью эпоху у бродов Пороса состоялось сражение, в котором гондорцы при поддержке конников Рохана одержали решительную победу над своими заклятыми врагами – харадримами.



П

ПОСЛЕДНИЙ СОЮЗ (LAST ALLIANCE)

Полное название — Последний Союз эльфов и людей. Этот союз заключили против Саурона в 3430 году Второй эпохи эльф Гил-Гэлад и дунадан Элендил Высокий. Четыре года спустя воинство Последнего Союза разбило врага в битве на равнине Дагорлад и осадило Барад-дур. В 3441 году Саурон потерпел поражение в битве на склонах Ородруина, однако в этом сражении пали и Гил-Гэлад, и Элендил. С их смертью Последний Союз распался.

ПОСЛЕДНЯЯ ПРИВЕТНАЯ ОБИТЕЛЬ (LAST HOMELY HOUSE)

См. ***Ривенделл***.

ПРИРЕЧЬЕ (BYWATER)

Деревня в Шире, у которой в 3019 году произошла знаменитая битва, положившая предел правлению Большого начальника.
См. ***Война Кольца, Шир***.

ПРЯМОЙ ПУТЬ (STRAIGHT ROAD)

Незримый путь, ведущий над поверхностью Моря к острову Тол-Эрессеа. Этот путь был проложен валарами после Великого Смещения. Им могут воспользоваться эльфы, утомленные жизнью в Средиземье, чтобы достичь Тол-Эрессеа и, возможно, Амана. Как сказано в «Акаллабет», «...людские мудрецы говорили, что Прямой путь все еще существует для тех, кому дано найти его. И учили они, что, пока увядает новый мир, древний путь и тропа памяти о Западе все еще ведут, прорезая невидимым мостом воздух Дыхания и Полета, который искривился, когда мир стал круглым, пересекая Ильмен, где смертная плоть не может существовать, — ведут к Тол-Эрессеа, Одинокому острову, а быть может, и в Валинор...». Иногда этот путь случайно находят смертные мореходы; одним из таких мореходов был Эльфвин.

ПУККОЛЫ (PÚKEL-MEN)

Рохирримы называли пукколами статуи на дороге из Эдораса в Дунхарроу. Как сказано в Алой книге, это «грубые изваяния: человекоподобные фигуры сидели, поджав ноги и сложив толстые руки на пухлых животах». По преданию, пукколов вытесали из камня горцы во Вторую эпоху Средиземья.

Р

РАДАГАСТ КАРИЙ (RADAGAST THE BROWN)

Маг, один из истари, член Светлого совета, более других сведущий в травах и повадках животных и птиц. В годы Войны Кольца Радагаст невольно способствовал пленению Гэндальфа Серого Саруманом Белым (а впоследствии, опять-таки невольно, помог Гэндальфу бежать). Его обитель, Росгобел, находилась в долине Андуина, у южной опушки Лихолесья. После изгнания Саурона Радагаст возвратился в Валинор.

РАЗДЕЛЯЮЩИЕ МОРЯ (SUNDERING SEAS)

См. ***Белегаэр***.

РАММАС-ЭКОР (RAMMAS ECHOR)

В переводе с синдарина «окружные стены». Наружная стена крепости Минас-Тирит, возведенная наместником Эктелионом Вторым после потери Итилиэна (2954 Третьей эпохи) на Пеленнорской равнине. Ее протяженность составляла свыше 10 лиг.
См. ***Война Кольца, Минас-Тирит***.

РАСПРЯ РОДИЧЕЙ (KIN-STRIFE)

Гражданская война в Гондоре, продолжавшаяся с 1432 по 1448 год Третьей эпохи. Непосредственным поводом к началу войны послужила женитьба Валакара, сына гондорского короля Ромендасила Второго, на дочери правителя Рованиона. Многие гондорские аристократы отказались признать ребенка от этого брака, Элдакара, законным наследником престола. Со смертью Валакара (1432 Третьей эпохи) недовольство переросло в открытый мятеж, который возглавили гондорские флотоводцы, в первую очередь Кастамир, которого и провозгласили королем в 1437 году. Впрочем, правление Кастамира разочаровало тех, кто поначалу поддерживал узурпатора. В 1447 году армии Элдакара и Кастамира сошлись у бродов Эруи. Кастамир погиб в сражении, и Элдакар вновь утвердился на гондорском престоле.
Сыновья Кастамира, уцелевшие в схватке, бежали в Пеларгир – флот по-

прежнему оставался верен мятежникам. Впоследствии они перебрались в Умбар, где основали княжество, враждебное Гондору.
Сам Гондор, несмотря на повторное коронование Элдакара и восстановление «линии крови», идущей от нуменорцев, в результате Распри Родичей утратил тот «гордый дух», который отличал его первых правителей. В итоге несколько столетий спустя власть в Гондоре перешла от королей к наместникам; «гордый дух» воскрес только с коронованием государя Элессара и учреждением Воссоединенного королевства.
Подробнее см. ***Гондор, Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

РАСЩЕЛИНА СУДЬБЫ (CRACK OF DOOM)

Расщелина в пещере Саммат-Наур на горе Ородруин. В этой расщелине пылало Пламя Судьбы, в котором было выковано Кольцо Всевластья и в котором только и можно было его уничтожить.
См. ***Голлум, Кольцо Всевластья, Ородруин, Саурон, Торбинс Фродо***.

РАТ-ДИНЕН (RATH DÍNEN)

В переводе с синдарина «улица безмолвия». Центральный проход в долине у подножия горы Миндоллуин, где находились усыпальни гондорских королей и наместников.

РАУРОС (RAUROS)

В переводе с синдарина «ревущая пена». Водопад на реке Андуин, к югу от Нен-Хитоэль.
См. ***Аргонат***.

РЕГИОН (REGION)

В переводе с синдарина «дубовый». Наименование, данное эльфами Дориата одному из двух лесов на территории княжества (это был южный лес, северный звался Нелдорет).
См. ***Белерианд***.

РЕЛИГИЯ (RELIGION)

Судя по тем немногочисленным сведениям, которые до нас дошли, в Арде имелась одна-единственная религия, политеистическая по своему смысловому наполнению. Любая политеистическая религия подразумевает существование единого божества, которое правит мирозданием через посредников. Верховное божество Арды — Илуватар, но обитателям Арды куда лучше известны валары и майары, которые исполняют его волю. Именно к валарам и майарам взывают о помощи, когда не хватает своих сил; именно на них возлагают ответственность за все, что происходит в Арде. Об Илуватаре же редко вспоминают даже эльдары, хотя им он известен гораздо лучше, нежели любому другому из народов Арды.

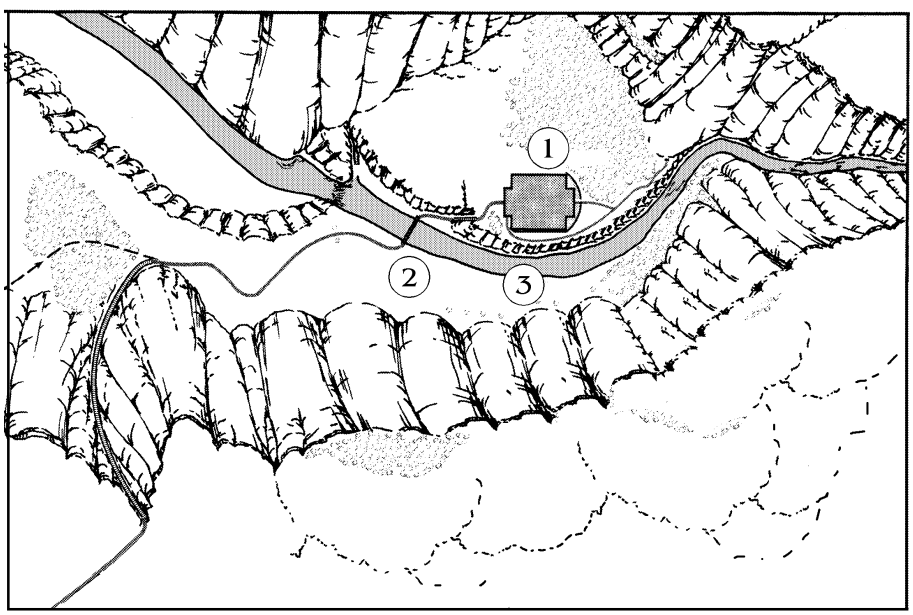
Что касается поклонения божеству (или божествам), из истории нам известен лишь один храм, возведенный на острове Нуменор Сауроном, — это был храм Мелькора. Этот храм представлял собой величественное здание 500 футов (152 метра) высотой и столько же в поперечнике; толщина стен нижнего свода составляла 50 футов (15 метров).

Храм был увенчан куполом и покрыт серебром. В этом храме Саурон приносил Мелькору человеческие жертвы и сжег Нимлот; когда Нуменор погрузился в морскую пучину, храм был разрушен (а его купол еще раньше треснул от удара молнии, знаменовавшего гнев валаров).

Правда, существует легенда, согласно которой двое истари (Синие посланцы) вовсе не сгинули бесследно на Востоке, а стали «основателями и зачинателями тайных культов и магических обрядов, которые пережили падение Саурона». Проверить достоверность этой легенды, к сожалению, не представляется возможным.

РЕММИРАТ (REMMIRATH)

В переводе с синдарина «сеть самоцветов». Созвездие на небосводе Арды. *См.* ***Арда***.



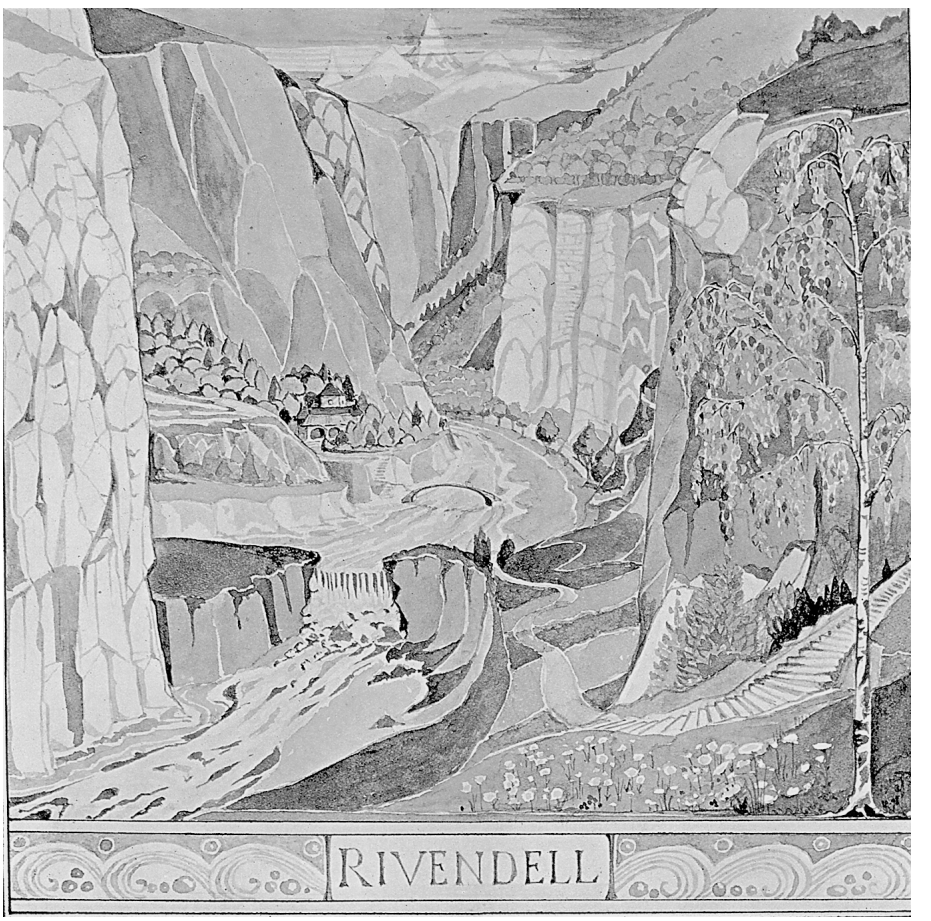
Ривенделл:
1 — чертоги Элронда; 2 — Каменный мост; 3 — р. Бруинен

РЕРИР (RERIR)

Гора у северной оконечности хребта Эред-Луин, к северу от озера Хелеворн. *См.* ***Белерианд***.

РИВЕНДЕЛЛ (RIVENDELL)

Эльфийское княжество в предгорьях Мглистых гор, основанное Элрондом в 1697 году Второй эпохи. Ривенделл славился радушием и мудростью своего владыки; там нашли приют многие эльфы, бежавшие от Саурона, а еще в Ривенделле воспитывались Валандил, сын Исилдура, и все вожди Следо-



Ривенделл. Рисунок Дж. Р. Р. Т.

пытов. В 3018 году там состоялся знаменитый Совет Элронда, на котором были избраны девять Хранителей. После Войны Кольца Элронд и большинство его подданных уплыли за Море, и в Ривенделле остались только сыновья Элронда Элладан и Элрохир, к которым вскоре присоединился Келеборн. Со временем Ривенделл опустел окончательно, но когда точно это произошло, сказать невозможно, ибо никаких сведений на сей счет не сохранилось.
На синдарине Ривенделл назывался Имладрис — «долина в глубоком ущелье»; на Всеобщем языке его называли Карнингул — «распадок».
Дворец Элронда в Алой книге нередко зовется «Последней Приветной обителью».

РИДДЕР-МАРКА (RIDDERMARK)

От riddena-mearc — «земля рыцарей». Наименование, данное Рохану его жителями.
См. ***Рохан***.

РИНГИЛ (RINGIL)

В переводе с синдарина «холодная искра». Меч Финголфина.
См. ***Оружие и доспехи***.

РИНГОЛ (RINGOL)

Внутреннее море, возникшее на месте поваленного Мелькором Ормала. Впоследствии это море отделило Средиземье от южного континента Арды.
См. ***Арда, Светильники валаров***.

РОАК (ROAC)

Вождь воронов Эребора, в подтверждение древнего союза между воронами и гномами оказавший помощь гному Торину Дубовый Щит и его спутникам.
См. ***Битва Пяти Воинств, Торин Дубовый Щит, Торбинс Бильбо***.

РОВАНИОН (RHOVANION)

Местность в Средиземье между Мглистыми горами и рекой Бегущей. Иначе Рованион называют Глухоманьем. Населяли Рованион люди, которых причисляли к дальним родичам дунаданов; в Третью эпоху они состояли в союзе с Гондором. Благорасположенность к рованионцам короля Гондора Ромендасила Второго привела к недовольству гондорских аристократов, которое впоследствии вылилось в Распрю Родичей.
После разгрома Людей Повозок, которые вторглись в Рованион около 1850 года, о Рованионе в анналах Третьей эпохи практически не упоминается, если не считать отрывочных сообщений о том, что они торговали с эреборскими гномами.
По утверждениям Анналов Рохана, люди Эйотеода ведут свой род от правителей Рованиона.

РОКОВАЯ ГОРА (MOUNT DOOM)

См. ***Ородруин***.

РОМЕННА (RÓMENNA)

В переводе с квенийского «восточный дом». Город-порт на восточном побережье Нуменора, оплот Верных в Нуменоре. Из гавани Роменны в день Падения Нуменора вышел флот из девяти кораблей Верных, направлявшийся в Средиземье.

См. ***Нуменор, Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

РОСГОБЕЛ (RHOSGHOBEL)

Жилище мага Радагаста Карего у южной опушки Лихолесья.

РОТИНЗИЛ (ROTHINZIL)

В переводе с адунаика «пенный цветок». В традиции аданов название челна Эарендила.

См. ***Вингилот***.

РОХАН (ROHAN)

В переводе с синдарина «край лошадей». Местность к юго-востоку от Мглистых гор, между лесом Фангорн и северными отрогами Белых гор. Бывшая провинция Гондора, носившая название Каленардон. В 2510 году Третьей эпохи наместник Кирион даровал эту местность конникам Эйотеода за их доблесть в сражениях. Так возникло королевство Рохан, которым правили король Эйорл и его потомки.

Со временем Рохан стал оплотом Гондора на Севере; его жители — рохирримы — восстановили и укрепили древние твердыни Дунхарроу и Хельмовой крепи. Столица Рохана — город Эдорас, где стоял на высоком холме крытый золотом королевский чертог Медусельд. Владыкам Медусельда принадлежат меары — лучшие кони Средиземья, которые позволяют себя оседлывать только королям Рохана и их сыновьям.

С первых дней своего основания Рохан подвергался вражеским набегам. В 2758 году королевством ненадолго овладели дунландцы, с 2799 по 2864 год в пределы Рохана постоянно вторгались орки Мглистых гор, а с 2960 года рохирримам стал досаждать Саруман Белый, которого они до того считали своим другом и союзником. В годы Войны Кольца в Рохан вторглись полчища орков и дунландцев; рохирримы были разбиты в битве у бродов Айсена, но в битве при Хорнбурге одержали решительную победу. В 3019 году Рохан пришел на помощь Гондору; именно появление рохирримов на поле брани в битве на Пеленнорской равнине в значительной мере изменило ход сражения.

Говорят рохирримы на особом языке, родственном адунаику и более архаичном, нежели Всеобщий язык. Их язык близок наречию северных хоббитов.

Сами себя они называют Эйорлингами — «потомками Эйорла», а свое королевство — Риддер-маркой.
См. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

РОХИРРИМЫ (ROHIRRIM)

В переводе с синдарина «хозяева лошадей». Принятое в Гондоре наименование жителей Рохана.
См. ***Рохан***.

РУДАУР (RHUDAUR)

Дунаданское княжество в составе королевства Арнор. Основано в 361 году Третьей эпохи, к 1350 году той же эпохи перешло во власть холмовиков и поддерживало Ангмар, воевавший с Артедайном и Кардоланом. В 1975 году с падением Ангмара Рудаур прекратил свое существование.
Подробнее см. ***Арнор, Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

РУМИЛ (RÚMIL)

Эльф из нолдоров, мудрец, изобретатель первого алфавита, автор «Айнулиндалэ».
Подробнее см. ***Письмена, Хроники Арды и их авторы***.

РУН (RHUN)

В переводе с синдарина «восток». Внутреннее море к северо-востоку от Мордора. Его восточное побережье знаменито тем, что в Первую эпоху сюда приезжал охотиться валар Оромэ. В Третью эпоху озером Рун и его побережьями завладели вастаки.

РУНЫ (RUNES)

Рунические алфавиты, изобретенные эльфами и распространившиеся впоследствии среди остальных народов Средиземья.
См. ***Письмена***.



САММАТ-НАУР (SAMMATH NAUR)

В переводе с синдарина «чертоги пламени». Искусственная пещера в горе Ородруин, высеченная Сауроном. В этой пещере находилась Расщелина Судьбы.
См. ***Ородруин***.

САРАТИ (SARATI)

Первый эльдарский алфавит, изобретенный эльфом Румилом.
См. ***Письмена***.

САРН-ГЕБИР (SARN GEBIR)

В переводе с синдарина «каменные пики». Пороги на реке Андуин, близ Аргоната. Эти пороги препятствовали плаванию по Андуину; чтобы их обойти, путникам приходилось пользоваться волоком.
См. ***Аргонат***.

САРУМАН БЕЛЫЙ (SARUMAN THE WHITE)

Маг, один из истари, старший в Ордене, глава Светлого совета (с 2463 Третьей эпохи). Саруман обладал многими познаниями и был особенно сведущ во всем, что касалось эльфийских колец и устройств, изобретенных Сауроном. Первое время после прибытия в Средиземье Саруман странствовал на Востоке, однако в 2759 году, с позволения гондорского наместника Берена, осел в Айсенгарде. Как выяснилось впоследствии, уже тогда он начал лелеять коварные замыслы, рассчитывая овладеть Кольцом Всевластья и самому стать владыкой Средиземья. Именно поэтому он и поселился в Айсенгарде, полагая воспользоваться для своих целей палантиром Ортханка. По той же причине он убедил Светлый совет не изгонять Некроманта из Дол-Гулдура (Саруман предполагал, что Единое Кольцо рано или поздно каким-то образом проявит себя, если его властелина не трогать).
В 2953 году Саруман объявил Айсенгард своей собственностью и собрал там орков и дунландцев, которые раз за разом устраивали набеги на Рохан и лес Фангорн. Приблизительно в то же время его лазутчики появились в Бри и в

Шире. Около 3000 года он заглянул в палантир Ортханка и был порабощен Сауроном; с той поры Саурон исподволь направлял все его действия. Через своего лазутчика Гриму Змеиный Язык Саруман сумел обольстить короля Рохана Тейодена и добиться того, что рохирримы перестали помогать Гондору. В 3019 году орки Сарумана напали на Хранителей и захватили хоббитов Мериадока Брендибака и Перегрина Тука. Хоббитам удалось бежать, в лесу Фангорн они столкнулись с энтами, и те, разгневанные коварством Сарумана, двинулись на Айсенгард. Крепость была разрушена, а Саруман (которого Гэндальф Серый изгнал из Ордена истари) вместе с Гримой бежал в Шир. Там он стал Большим начальником, но возвратившиеся из Гондора хоббиты Фродо Торбинс, Сэм Гужни, Мериадок Брендибак и Перегрин Тук прогнали его из Шира. Волею судеб Саруман пал от руки своего прислужника, Гримы. Это произошло в ноябре 3019 года. С гибелью Сарумана и освобождением Шира завершилась Война Кольца.

Согласно Алой книге, валары возбранили феа Сарумана возвращение в Палаты Мандоса: «К удивлению и ужасу всех, кто находился рядом, тело Сарумана начала обволакивать серая мгла; мало-помалу, словно дымок от костра, эта мгла поднялась в воздух, и из нее сложилось подобие бледной, размытой человеческой фигуры. Она на мгновение зависла над головами хоббитов, обратившись лицом к западу, потом с запада дохнуло студеным ветром, призрачная фигура исказилась и со вздохом распалась».

На синдарине Сарумана называли Курунир — «искусник».

См. ***Гэндальф Серый***, ***Истари***.

Киновоплощение: Кристофер Ли (Christopher Lee).

САУРОН (SAURON)

В переводе с квенийского «ужасный». Айнур, один из майаров, служивших Аулэ. В начале Первой эпохи поддался на уговоры Мелькора, принял его сторону и стал его правой рукой. Именно Саурон был правителем Ангбанда — крепости, преграждавшей путь к Утумно, твердыне Мелькора.

В 457 году Первой эпохи Саурон захватил остров Тол-Сирион, который стал оплотом Тьмы в Западном Белерианде. В 466 году в темницы Тол-Сириона (который стал называться Тол-ин-Гаурхот — «остров волколаков») были брошены Берен и Финрод. Саурон победил Финрода в колдовском поединке и бросил его в темницу, но Берена ему убить не удалось, ибо на помощь возлюбленному пришла Лютиэн Тинувиэль, а с ней был волкодав Хуан. Хуан задавил всех волколаков острова, и тогда Саурон, приняв волчий облик, сам сразился с ним — и был побежден. Обратившись в гигантского нетопыря, он бежал в леса Таур-ну-Фуин (бывшего Дортониона) и оставался там до Великой Битвы.

После Великой Битвы Саурон сдался победителям и услышал, что ему предстоит вернуться в Аман, где его будут судить валары. Гордый и своенравный, он предпочел унижению бегство и снова укрылся в Средиземье.

Около 1000 года Второй эпохи Саурон проник в Мордор и начал возводить

Барад-дур, ибо к нему постепенно возвращалось его могущество. Под именем Аннатар — «даритель» — и приняв дружественный, приятный глазу облик, он вошел в доверие к Гвайт-и-Мирдайн. Нолдоры Эрегиона дорожили его дружбой, однако около 1500 года, когда они начали ковать Кольца Власти, им открылись истинные замыслы Саурона. Поняв, что личина сорвана, Саурон в открытую выступил против нолдоров, и началась его война с эльфами (1693—1700 Второй эпохи).

После войны Саурон стал называть себя Властелином людей и тем самым пробудил жгучую ревность в сердцах правителей Нуменора. В 3262 году король Ар-Фаразон высадился в Умбаре и пошел на Мордор во главе поистине неисчислимого воинства. Покинутый своими приспешниками, разбежавшимися в страхе, Саурон сдался на милость победителя, и Ар-Фаразон взял его с собой в Нуменор, где заключил в темницу. Лживыми речами Саурон завоевал доверие короля и в конце концов убедил Ар-Фаразона вторгнуться в Аман. Когда же Нуменор скрылся в пучине вод, Саурон лишился прежней телесной оболочки, и с тех пор его облик уже никого не мог ввести в заблуждение.

Он возвратился в Мордор, откуда в 3429 году напал на Гондор и захватил Минас-Итил. В 3441 году рати Последнего Союза разбили полчища Саурона на склонах Ородруина, а сам Саурон лишился Кольца Всевластья — вместе с пальцем, который отрубил ему Исилдур.

Потеря казалась невосполнимой, и Саурон надолго укрылся в дебрях восточных лесов, где ему ничто не угрожало. В Третью эпоху могущество вновь начало к нему возвращаться, и приблизительно в 1000 году он появился в Южном Лихолесье, в крепости Дол-Гулдур, под именем Некроманта. После Великой Чумы, когда гондорцы перестали наблюдать за мордорскими землями, в Мордор проникли назгулы. В 2002 году они снова завладели крепостью Минас-Итил, и Саурону достался палантир, через который он впоследствии поработил Сарумана Белого и смутил разум гондорского наместника Дэнетора Второго. В 2941 году Светлый совет изгнал Саурона из Дол-Гулдура, и Саурон перебрался в Мордор.

К тому времени он знал наверняка, что Кольцо Всевластья не уничтожено, ибо иначе ему недостало бы сил и могущества совершить все то, что он совершил. Саурон приступил к поискам Кольца, но эти поиски не увенчались успехом. 25 марта 3019 года Кольцо Всевластья кануло в пламень Ородруина, и Саурон мгновенно лишился всего своего могущества; фактически он ослабел настолько, что утратил способность принимать зримую форму.

Среди деяний Саурона (не забудем, что как майар он был способен творить; другое дело, на что он обращал свою способность) создание Кольца Всевластья, изобретение Черного наречия, выведение ологхай и урукхай и многое, многое другое.

На синдарине Саурона называли Гортхаур — «внушающий ужас». Кроме того, в Третью эпоху его называли Черным Властелином, Властелином Колец и Великим Оком (именно эту форму — огромного огненного ока — он чаще всего принимал в Третью эпоху).

СВЕТИЛЬНИКИ ВАЛАРОВ (LAMPS OF VALAR)

Два огромных Светильника, воздвигнутых валарами для освещения Арды. Изготовил Светильники Аулэ, Варда наполнила их сиянием, а Манвэ установил Светильники на высоких каменных столпах. Первый Светильник назывался Иллуин — «голубой»; он находился на Севере, там, где потом образовалось внутреннее море Хелкар. Второй Светильник звался Ормал — «золотой»; на его месте возникло внутреннее море Рингол. Светильники валаров были уничтожены Мелькором, и с их уничтожением завершилась Весна Арды.

СВЕТЛЫЙ СОВЕТ (WHITE COUNCIL)

Совет Мудрых — пятерых истари и мудрейших эльдаров, среди которых были Галадриэль, Элронд и Кирдан. Этот Совет был образован в 2463 году Третьей эпохи по настоянию Галадриэль, и главой его выбрали Сарумана. В ту пору Мудрых беспокоила прежде всего истинная суть Некроманта, обосновавшегося в крепости Дол-Гулдур; уже тогда некоторые подозревали, что на самом деле это Саурон. Однако Некромант ничем себя не проявлял, и тогда Совет отложил бесплодные поиски и стал выжидать. В следующий раз Совет собрался в 2851 году, и на нем Саруман, уже помышлявший о том, чтобы завладеть Единым Кольцом, высмеял предложение Гэндальфа Серого напасть на Дол-Гулдур. Однако в 2941 году Саруман, преследуя собственные цели, согласился на это предложение, и Некроманта-Саурона изгнали из Лихолесья. В последний раз Совет собрался в 2953 году, и речь тогда шла о Кольцах Власти; Саруман заявил, что Единое утонуло в Море, тем самым преуменьшив на время подозрения Гэндальфа относительно кольца, найденного хоббитом Бильбо Торбинсом.

Достижения Светлого совета невелики; вполне возможно, это объясняется именно происками Сарумана, который едва ли не с самого образования Совета вел двойную игру.

СВЕТОЗАР (SHADOWFAX)

Конь из породы меаров, лучший из коней Рохана в годы Войны Кольца. Его всадником был маг Гэндальф Серый.

См. ***Меары.***

СВОБОДНЫЕ НАРОДЫ (FREE PEOPLE)

Свободными народами Средиземья зовутся люди (в особенности дунаданы), эльфы, гномы и хоббиты. Иногда к ним также причисляют энтов. Свободные народы — заклятые враги прислужников Моргота и Саурона.

СЕМЕРО ПРАОТЦЕВ (SEVEN FATHERS)

Первые гномы, созданные Аулэ. Илуватар погрузил их в сон до той поры, пока не пробудятся эльфы. Все праотцы очнулись ото сна в разных пещерах

(в каких именно предания умалчивают, известно лишь, что Дарин очнулся в Кхазад-Думе). От Семи праотцев ведут свой род семь колен гномов.

СЕМЬ КОЛЕЦ (SEVEN RINGS)

Кольца Власти, принадлежавшие гномам. По всей вероятности, их получили представители всех семи гномьих колен – каждый по кольцу. Саурон, выковав Кольцо Всевластья, пытался подчинить себе в том числе и Семь Колец, но добился лишь того, что пробудил в гномах алчность и жажду золота. Ко злу же их обратить не удалось, и Саурон возненавидел гномов сильнее прежнего.

Он попытался завладеть Семью Кольцами и отчасти в том преуспел: ему достались три из семи, четыре других захватили и уничтожили драконы, которых издавна привлекали сокровища гномов. В Алой книге довольно подробно рассказано о старшем из Семи Колец — кольце Дарина. Поскольку оно было старшим, Саурон охотился за ним особенно настойчиво и потому столь люто преследовал гномов из рода Дарина.

В конечном счете он добился своего и отнял это кольцо у Траина около 2845 года Третьей эпохи.

СЕРАЯ ДРУЖИНА (GREY COMPANY)

Спутники Арагорна Второго, прошедшие за ним в годы Войны Кольца Стезей Мертвецов. Это были эльф Леголас, гном Гимли, сыновья Элронда Элладан и Элрохир, а также тридцать Следопытов Севера.

СЕРЕБРИСТЫЕ ГАВАНИ (GREY HAVENS)

Порт в заливе Лун, владение Кирдана Корабела. Этот порт был основан в 1 году Второй эпохи; легенда гласит, что Серебристые гавани опустели в начале Четвертой эпохи, когда Кирдан покинул Средиземье на борту последнего эльфийского челна.

СЕРЕГОН (SEREGON)

В переводе с синдарина «кровь камней». Кустарник с алыми цветами, растущий в изобилии на вершине Эмон-Хен.

СЕРП ВАЛАРОВ (SICKLE OF THE VALAR)

Принятое в Средиземье наименование созвездия Валакирка. Это созвездие также называли Плуг.

СЕРЫЕ ГОРЫ (GREY MOUNTAINS)

Горная цепь к северу от Лихолесья, на западе примыкающая к Мглистым горам и горам Ангмара. В начале второго тысячелетия Третьей эпохи в Серых горах поселились гномы из народа Дарина, однако в 2589 году они

вынуждены были покинуть свои пещеры, ибо им стали сильно досаждать драконы. Кроме того, в Серых горах появились орки (владения орков находились у горы Гундабад, расположенной на стыке Мглистых и Серых гор). Часть гномов ушла к Железному взгорью, а остальные подались на запад, к Голубым горам.
От предгорий Серых гор берет свое начало Андуин — Великая река. На синдарине Серые горы зовутся Эред-Митрин.

СИЛИМА (SILIMA)

В переводе с квенийского «блистающий рукотворный камень». Очень прочный материал, состав которого был утрачен еще в Первую эпоху. Из силимы Феанор сотворил сильмарилы.

СИЛЬМАРИЛЫ (SILMARILS)

В переводе с квенийского «блистающая силима». Три самоцвета, в которых был заключен свет Древ валаров, изготовленные Феанором вскоре после освобождения Мелькора от цепей. Наружная оболочка самоцветов была из силимы, а внутри них, как уже говорилось, был заключен свет Древ, благодаря чему сильмарилы лучились собственным сиянием. Варда взяла их под свое покровительство, и с той поры сильмарилы обжигали руку любого, кто прикасался к ним с дурными помыслами.
Величайшее творение нолдоров и вообще Детей Илуватара, сильмарилы стали причиной многих горестей. Феанор настолько прикипел к ним сердцем, что отказался отдать сильмарилы на восстановление Древ валаров, погубленных Мелькором и Унголиантой (ведь в сильмарилах был свет Древ и этим светом Древа можно было возродить). А пока Феанор спорил с валарами, Мелькор похитил сильмарилы и бежал с ними в Средиземье.
Алчба Мелькора и гордыня Феанора, приведшая к мятежу нолдоров, запятнали сильмарилы, и с той поры обладание ими неизбежно приносило разлад и муку. Феанор дал клятву, и эта клятва Феанора обернулась многочисленными бедами для нолдоров; как сказано в «Квента Сильмариллион», «...Феанор поклялся ужасной клятвой. Семеро его сыновей бросились к нему и... дали тот же обет... Этой клятвы никто не может нарушить, и никто не должен произносить ее: именем Илуватара клялись они, призывая на свои головы Извечный Мрак, если не сдержат обета; и Манвэ призывали в свидетели, и Варду, и благую гору Таникветиль, клянясь ненавидеть и преследовать до конца мира валара, эльфа, или нерожденного еще человека, или иную тварь, большую или малую, добрую или злую, когда бы ни пришла она в мир, — любого, кто захватит, или получит, или попытается укрыть от Феанора или его наследников сильмарилы». Из-за сильмарилов Мелькор сразился с Унголиантой и победил бывшую союзницу, а затем, укрывшись в Утумно, вделал сильмарилы в свою Железную корону. Один из сильмарилов впоследствии вырезал из короны Моргота Берен; позднее этот камень

проглотил волк Кархарот. Убив Кархарота, Берен отдал сильмарил князю Тинголу — как выкуп за его дочь.

С того времени и в Средиземье начало осуществляться лежавшее на сильмарилах проклятие нолдоров. Тингол отказался отдать камень сыновьям Феанора и вскоре после этого погиб от рук гномов Ногрода, которых нанял, чтобы они вделали сильмарил в ожерелье Наугламир. Но Берен отомстил гномам за смерть своего тестя и вернул сильмарил; Лютиэн Тинувиэль носила камень, пока они с Береном жили на острове Тол-Гален. После смерти Лютиэн сильмарил достался ее сыну Диору, погибшему в 509 году Второй эпохи от рук сыновей Феанора. Эльвинг, дочь Диора, счастливо избежала гибели и сумела сохранить сильмарил. Позднее именно сильмарил привел Эльвинг и ее возлюбленного Эарендила в Аман — свет камня позволил Эарендилу благополучно преодолеть Сумрачные моря и заручиться милостью валаров. Сильмарил извлекли из ожерелья Наугламир и увенчали им Эарендила, и Эарендил вознесся в небо звездой надежды для эльдаров и аданов Средиземья.

Два других сильмарила после Великой Битвы также были вырезаны из Железной короны Моргота, но сыновья Феанора, Маэдрос и Маглор, похитили их у майара Эонвэ. Сильмарилы обжигали им руки, ибо клятва Феанора очернила помыслы братьев; не в силах вынести мучений Маэдрос кинулся со своим камнем в огненную бездну, а Маглор зашвырнул свой сильмарил в Море.

Подробно история сотворения и похищения сильмарилов, а также все обстоятельства, так или иначе связанные с этими событиями, изложены в «Квента Сильмариллион».

СИМБЕЛЬМЕЙН (SIMBELMYNË)

В переводе с рохирримского «вечно живые». Белые цветы, растущие на курганах над могилами королей Рохана и цветущие круглый год.

СИНДАРИН (SINDARIN)

Язык синдаров.

Подробнее см. ***Языки и наречия Арды****.*

СИНДАРЫ (SINDAR)

В переводе с квенийского «серые». Прозвище, данное нолдорами тем тэлери, которые остались в Белерианде, отказавшись от Великого Похода. Первоначально к синдарам относили спутников Эльвэ-Тингола и фалатримов, которых Оссэ убедил остаться в Средиземье; позднее к синдарам стали причислять лаиквенди и нандоров. Правили синдарами Кирдан Корабел, Эльвэ-Тингол и его супруга Мелиан. Многие из них обитали в Митриме и Фаласе, а сердцем державы синдаров в Белерианде было княжество Дориат.

В конце Первой эпохи многие синдары уплыли за Море; те же, кто задержался, обитали в Линдоне и в лесах к востоку от Мглистых гор. Говорили син-

дары на синдарине; они изобрели рунический алфавит, известный как Кирт. Менее сведущие в тайных знаниях, нежели калаквенди, менее искусные в мастерстве, нежели нолдоры, синдары были замечательными музыкантами и певцами.
Впоследствии синдаров стали считать «полноправными» эльдарами. Их называли также серыми и сумеречными эльфами.

СИРАННОН (SIRANNON)

В переводе с синдарина «привратный поток». Река в Эрегионе, бравшая начало в подземельях Мори. В последнее тысячелетие Третьей эпохи на этой реке возвели запруду, в результате чего перед западными воротами Мории разлилось рукотворное озеро.

СИРИОН (SIRION)

В переводе с синдарина «могучий поток». Главная река Белерианда, протяженность которой с севера на юг составляла свыше 130 лиг (около 630 километров). Сирион брал начало в горах Эред-Ветрин и впадал в залив Балар. Возникла река после Битвы Стихий, а уничтожена была, как и весь Белерианд, за исключением Линдона, в Великой Битве. Главными притоками Сириона были Тейглин, Нарог, Эсгалдуин, Арос и Миндеб. На протяжении трех лиг, от Водопадов до Врат Сириона, река текла под землей, точнее, под горным хребтом Андрам. У истоков Сириона, у подножия гор Эред-Ветрин, лежал остров Тол-Сирион — твердыня князя Финрода, в 457 году Первой эпохи захваченная Сауроном, который переименовал остров в Тол-ин-Гаурхот.

СКАТА (SCATHA)

Один из величайших драконов Средиземья, обитавший в Серых горах. Ската принадлежал к племени ледяных драконов. В 2589 году Третьей эпохи он сразил короля гномов Даина Первого и изгнал народ Дарина из подземных чертогов Эред-Митрин.
См. ***Драконы.***

СКИПЕТР АННУМИНАСА (SCEPTRE OF ANNUMINAS)

Главный символ королевской власти в нуменорском Северном королевстве-в-изгнании, первоначально (во Вторую эпоху) — Серебряный жезл владык Андуниэ. После смерти Элендила, который и привез этот жезл в Средиземье, скипетр хранился в Аннуминасе (отсюда его второе название). После падения Северного королевства был доверен Элронду, который по окончании Войны Кольца передал скипетр вместе с другими реликвиями дома Элендила государю Элессару.

СЛЕДОПЫТЫ СЕВЕРА (RANGERS OF THE NORTH)

Северные дунаданы, оберегавшие Эриадор от орков и диких животных. Под особой опекой у Следопытов был Шир, потому что об этом просил маг Гэндальф Серый. Почти все северные дунаданы мужского пола с возрастом становились Следопытами, а их вожди все были из рода Исилдура.

Как правило, Следопыты носили темно-зеленые плащи с застежкой в форме шестиконечной звезды. Вооружены они были мечами, копьями и луками.

Хоббиты, не подозревавшие о том, что их охраняют, относились к Следопытам настороженно и подозрительно.

Первым вождем Следопытов был Аранарт, после которого сменилось еще четырнадцать вождей; последним, шестнадцатым, вождем был государь Элессар, он же Арагорн Второй, в годы скитаний известный как Бродяжник.

СМЕАГОЛ (SMËAGOL)

Хоббит из племени струков. Это имя переводится как «роющий», истинное имя Смеагола — Трахальд, но более всего он известен под прозвищем Голлум.

См. ***Голлум****.*

СМИАЛЫ (SMIALS)

Длинные и глубокие норы, в которых проживали зажиточные хоббиты. Типичным примером смиала является Торба-на-Круче — нора Бильбо Торбинса. Отличительная особенность смиалов — закругленные своды туннелей и многочисленные окна в стенах. Некоторые смиалы, к примеру Баковины в Бакленде, весьма внушительны по размерам; в них могут проживать до ста хоббитов.

СМОГ ЗОЛОТОЙ (SMAUG THE GOLDEN)

Крылатый дракон, родившийся в горах Эред-Митрин. В 2770 году Третьей эпохи прилетел в Эребор, привлеченный молвой о сокровищах гномов Одинокой горы. Смог уничтожил город Дол, прогнал гномов и залег в пещере под горой на захваченных сокровищах. В 2941 году, разгневанный появлением в его владениях гномов (это были двенадцать гномов под водительством Торина Дубовый Щит и хоббит Бильбо Торбинс), Смог решил уничтожить Эсгарот — город людей на Долгом озере — и был сражен стрелой, выпущенной Бардом Лучником.

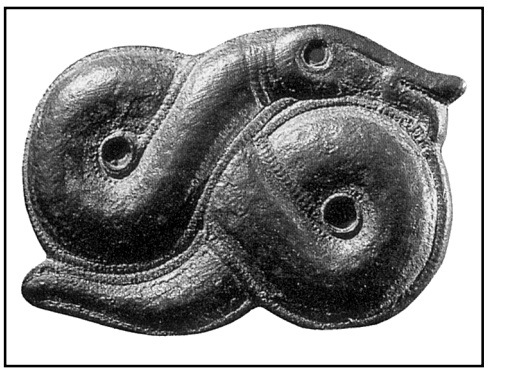
См. ***Драконы****.*

Комментарий. *Дракон Смог — один из многих персонажей, «проникших» в мир Толкиена из англосаксонской эпической поэмы «Беовульф», причем не только*

как наименование, но и как «сюжетная единица». Третий подвиг Беовульфа — победа над драконом, который разорял подвластные конунгу земли.

В те поры дракон,
змей, исчадье тьмы,
там явился, хранитель
клада, скрытого
в неприступных горах
среди каменных круч,
где дорога
человеку заказана;
лишь однажды
к тем богатствам языческим
некий смертный
посмел проникнуть,
и покуда уставший
страж беспечно спал,
вор успел золоченую
чашу выкрасть,
умыкнуть из сокровищницы
драгоценный сосуд, —
вот начало злосчастья,
вот причина
людских печалей!

Перевод В. Тихомирова



Мировой змей Йормунганд. Брошь. VII в.

Обнаружив пропажу, дракон разъярился и стал нападать на людские поселения.

Дракон проснулся
и распалился,
чуждый учуяв
на камне запах:
не остерегся
грабитель ловкий —
слишком близко
подкрался к чудовищу...
Златохранитель
в подземном зале
искал пришельца,
в пещеру проникшего,
покуда спал он;
потом и пустыню
вблизи кургана
змей всю исползал,
но ни единой
души не встретив,
он, ждущий битвы,
сражения жаждущий,
вернулся в пещеру
считать сокровища —
и там обнаружил,

что смертный чашу
посмел похитить,
из зала золото!
Злоба копилась
в холмохранителе,
и ждал он до ночи,
горящий мщением
ревнитель клада,
огнем готовый
карать укравших
чеканный кубок.
Едва дождавшись
вечерних сумерек,
червь огнекрылый
палящим облаком
взлетел с кургана —
тогда-то над краем
беда и грянула,
напасть великая,
а вскоре и конунг
с жизнью расстался,
нашел кончину.
Огонь извергая,
жизнекрушитель
зажег жилища;
пламя взметнулось,
пугая жителей,
и ни единого
не пощадила
тварь огнекрылая,
и негде было
в стране обширной
от злобы змея,
от пагубы адской
гаутам скрыться,
когда безжалостный
палил их жаром;
лишь на рассвете
спешил он в пещеру
к своим сокровищам,
а ночью снова
огнедыханием
людей обугливал.

Перевод В. Тихомирова

Кроме того, в Смоге есть нечто от драконов «Эдды», в частности, от дракона Фафнира. Диалог Смога и Бильбо Торбинса выстроен Толкиеном в полном формальном соответствии с диалогом Сигурда и дракона в «Речах Фафнира».

Само имя Смога образовано от германского глагола smugan — «протискиваться в нору». Этот глагол, в частности, встречается в древнеанглийском заклинании wid smeogan wyrme – «от червя проникающего».

СМУГЛИНГИ (SOUTHRONS)

Люди, обитатели земель к югу от Гондора, данники Саурона. К смуглингам принадлежат харадримы, варьяги и отчасти умбарские пираты.

СНАГА (SNAGA)

В переводе с Черного наречия «раб». Распространенное среди более крупных орков (таких, как урукхай) к менее крупным.
См. ***Орки***.

СОВЕТ ЭЛРОНДА (COUNCIL OF ELROND)

Совет, состоявшийся в Ривенделле 25 ноября 3018 года Третьей эпохи. В этом Совете принимали участие сам Элронд, маг Гэндальф Серый, Арагорн Второй, Боромир из Гондора, эльфы Леголас, Глорфиндел, Гэлдор и Эрестор; гномы Глоин и Гимли; хоббиты Бильбо и Фродо Торбинсы. На Совете много говорилось о Кольцах Власти и в особенности о Едином Кольце. Участники Совета узнали об измене Сарумана Белого, о бегстве Смеагола-Голлума из Лихолесья, о попытках Саурона вернуть Кольцо Всевластья. Главным итогом Совета стало решение уничтожить Кольцо в пламени Ородруина, и сделать это вызвался Фродо Торбинс.

СОГЛЯДАТАИ (SILENT WATCHERS)

Каменные изваяния, охранявшие ворота башни Кирит-Унгол. Эти изваяния находились на надвратной стене и представляли собой трехтелые фигуры с тремя головами, обращенными в три стороны — к воротам, за ворота и вдоль стены. Пройти мимо них мог только тот, кто обладал волей более сильной, нежели воля Соглядатаев; если кому-либо удавалось пройти, Соглядатаи криками будили стражу. Хоббит Сэммиум Гужни сумел миновать Соглядатаев при помощи фиала Галадриэль.

СОРОНУМЭ (SORONUMË)

В переводе с квенийского «орел запада». Созвездие на небосводе Арды.
См. ***Арда***.

СРЕДИЗЕМЬЕ (MIDDLE-EARTH)

Земли Арды к востоку от моря Белегаэр, от Харада на юге до Серых гор на севере и от озера Рун на востоке до Линдона на западе. В Первую и Вторую эпохи Средиземье простиралось до залива Куйвиэнен и включало земли к северу от Белерианда; на востоке же лежали внутренние моря, отделявшие континент от Пустых земель. Остров Нуменор частью Средиземья не являлся. Катаклизм, известный как Великое Смещение и вызванный падением Нуменора, Средиземье практически не затронул, лишь немного изменив очертания побережий.

На квенийском Средиземье называлось Эндорэ — «срединная земля», а на синдарине — Эннор, что означало то же самое.

Владения в Средиземье

	Первая эпоха	Вторая эпоха	Третья эпоха
Эльфы	Белериand (*нолдоры*) Дориат (*синдары*)	Линдон Серебристые гавани Имладрис (*Элронд*) Эрегион (*Гвайт-и-Мирдайн*)	Лориэн (*Галадриэль*) Линдон Серебристые гавани Имладрис Северное Лихолесье (*Трандуил*)
Люди	Белериand (аданы)	Нуменор (*дунаданы*) Озеро Рун (*вастаки*) Харад (*харадримы*) Умбар (*черные нуменорцы*)	Арнор Гондор Умбар Эйотеод Рохан Долина Андуина Эребор Харад Умбар Кханд
Гномы	Кхазад-Дум (*народ Дарина*) Белегост Ногрод	Кхазад Дум	Эребор Кхазад Дум Железное взгорье Серые горы
Хоббиты			Шир Бри Долина Андуина
Энты	Великая Пуща Белериand	Великая Пуща Фангорн	Фангорн Заповедный лес(?)
Мелькор	Утумно Ангбанд		
Саурон	Ангбанд	Мордор	Дул Гулдур Мордор Ангмар Минас-Моргул

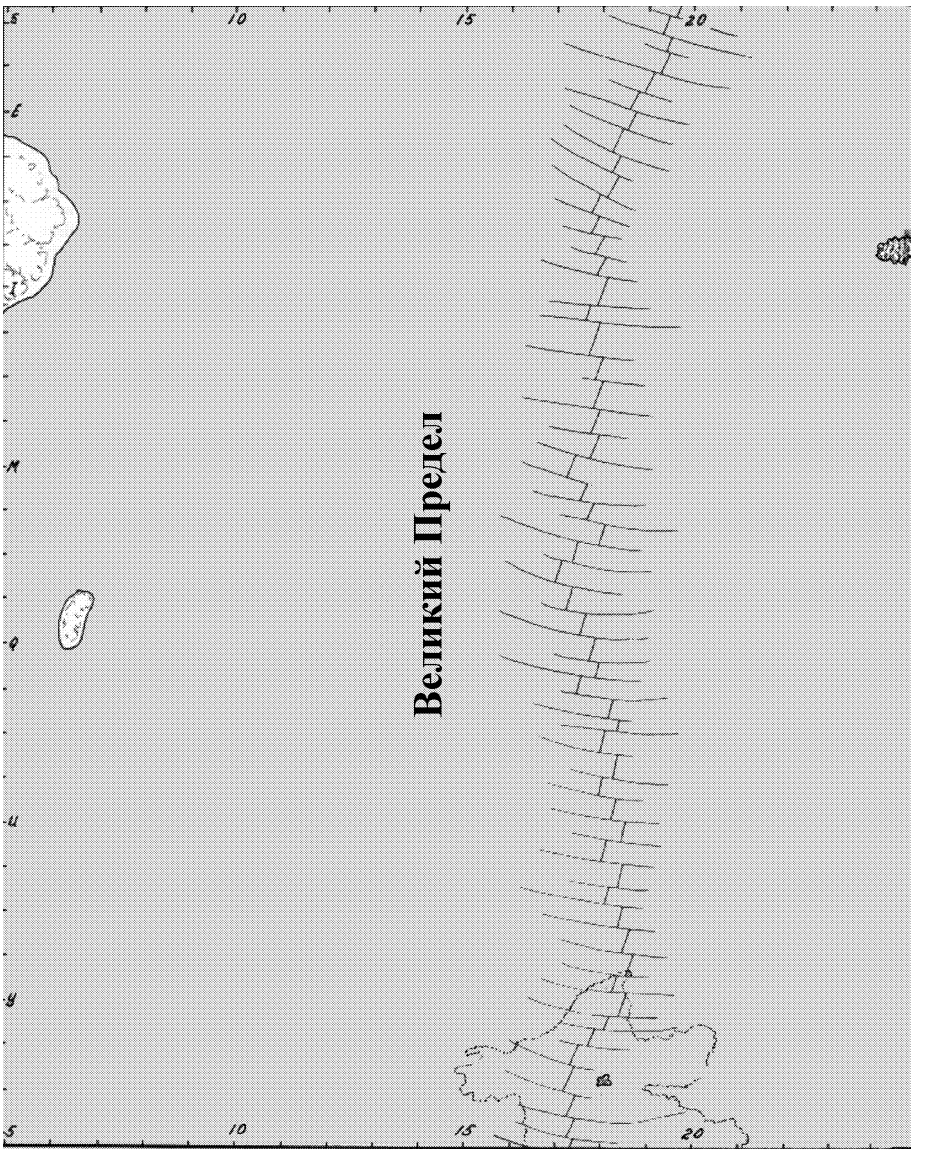
Комментарий. *«Срединный двор (мир)» — центральный элемент германо-скандинавской мифологической структуры. Филологическая эволюция очевидна: Midgardr — Myddan-geard — Middle-ersthe — Middle-Earth. Что касается эволюции «содержательной», здесь Толкиен вполне осознанно несколько отступил от «оригинала».*

В мифологических исследованиях принято различать две модели мироздания — горизонтальную и вертикальную. Для первой характерно обозначение центра и четырех (или восьми) сторон света и представление мира как земли, со всех сторон окруженной водой — мировым океаном. В случае скандинавской мифологии центром является срединный мир Мидгард (со своим центром — Асгардом), стороны света олицетворяют четыре карлика-цверга, имена которых соответствуют «географическим координатам» (Нордри — северный, Судри — южный, Аустри — восточный, Вестри — западный), а вокруг Мидгарда и расположенного на востоке Утгарда простирается мировой океан, в котором плавает хтоническое чудовище — змей Йормунганд, иначе называемый «змеем Мидгарда». Эта модель статична. У Толкиена мы наблюдаем своего рода «смещение центра»: в Предначальную эпоху центром является Аман, затем, в последующие эпохи, последовательно — Средиземье, Нуменор и снова Средиземье. Подобное «смещение центра» обусловлено «наследованием сил»: пока в мире определяющую роль играют валары, центром остается Аман; когда валары устраняются от мирских дел, уступая эльфам, центр вместе с последними перемещается в Средиземье и т. д.

Вертикальная проекция мифологического мироздания, как правило, описывается через образ мировой горы (шумерская и индийская Меру или японская Фудзи) или через образ мирового древа, соединяющего небо, землю и подземный мир. В скандинавской традиции вертикальная проекция мироздания представлена именно мировым древом — ясенем Иггдрасиль. В «Младшей Эдде» сказано, что Иггдрасиль «больше и прекраснее всех деревьев. Сучья его простерты над миром и поднимаются выше неба. Три корня поддерживают дерево, и далеко расходятся эти корни. Один корень — у асов, другой — у инеистых великанов, там, где прежде была Мировая Бездна. Третий же тянется к Нифльхейму...».

А «Старшая Эдда» описывает Иггдрасиль так:

Тремя корнями
тот ясень-древо
на три страны пророс:
Хель — под первым,
хримтурсам — второй,
под третьим род человеков.
Белка по имени
мысь Востроузбка
снует по Иггдрасиль-древу,
сверху она
слово орла
вниз темному Нидхеггу носит.
Две пары оленей
вершину древа
гложут, вытянув выи:
Туротрор, Умерший,
Мешкий и Чуткий.



Средиземье:
1 — Форлиндон; 2 — Митлонд; 3 — Ледяной залив; 4 — Ангмар; 5 — Серые горы; 6 — Эребор; 7 — Лихолесье; 8 — Железное взгорье; 9 — залив Лун; 10 — Харлиндон; 11 — Эрегион; 12 — Дунланд; 13 — Рохан; 14 — Мглистые горы; 15 — Гондор; 16 — Белые горы; 17 — Умбар; 18 — Мордор; 19 — Лориэн; 20 — море Рун; 21 — Дорвинион; 22 — Рун


30
35
40
45
Средиземье
Эриадор
Арнор
Рованион
Кханд
залив Белфалас
Харад
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22

И змей немало
под Иггдрасиль-древом —
больше, чем думают дурни иные:
Пустожил и Подземельник —
волкодлачьи чада,
тоже Серый и Скрытень,
Снотворец и Витень;
мне же ведомо: ветви
Древа им вечно грызть.

Иггдрасиль-ясень
терпит страсти,
коих не знают люди:
олень объедает,
ствол подгнивает,
Нидхегг терзает снизу.

«Речи Гримнира»
Перевод В. Тихомирова

В мире Толкиена вертикальная модель практически отсутствует: и Древа валаров, и горы Таникветиль, Менельтарма и другие выполняют исключительно «служебную роль». Толкиеновский мир остается «плоским», развернутым исключительно в горизонтальной проекции, вследствие чего в нем отсутствует и традиционная для мифологии трехчастная структура: небо —земля — преисподняя.

СТЕЗЯ МЕРТВЕЦОВ (PATHS OF THE DEAD)

Подземная тропа, ведущая от Дунхарроу к истоку реки Мортонд, под хребтом Эред-Нимрайс. Пройти Стезей Мертвецов могли только призраки и наследники Исилдура, чем в годы Войны Кольца и воспользовался Арагорн Второй, возглавивший шествие Серой Дружины.

СТЕНЫ НОЧИ (WALLS OF THE NIGHT)

Внешние пределы Арды в Первую и Вторую эпохи, горный хребет, окружавший океан Эккайа. В этих горах существовало два прохода — Врата Ночи на Западе и Рассветные Врата на Востоке.

СТЕНЫ СОЛНЦА (WALLS OF THE SUN)

Один из континентов Арды, о котором известно лишь то, что он существовал во Вторую эпоху.

СТРУКИ (STOORS)

Племя хоббитов.
См. ***Хоббиты****.*



СУЗА (SÛZA)

Исконное хоббитское название местности между рекой Барандуин и Башенным взгорьем, владение Хоббитана, согласно декрету короля Аргелеба Второго от 1600 года Третьей эпохи.
См. ***Шир***.

СУЛИМО (SÚLIMO)

В переводе с квенийского «веятель».
См. ***Манвэ***.



ТАЛАН (TALAN, мн. число TELAIN)

В переводе с синдарина «плоский». Помост, который лориэнские эльфы использовали в качестве жилища. Талан помещался в развилку у макушки мэллорна; поднимались на него по лесенке, уходившей вниз сквозь отверстие в центре помоста. Когда дул сильный ветер, «жилое пространство» талана закрывали легкими ширмами.
На Всеобщем языке талан назывался плоскиной.
См. ***Мэллорны, Лориэн***.

ТАЛИОН (THALION)

В переводе с синдарина «крепкий, неуступчивый».
См. ***Хурин***.

ТАЛИСКА (TALISKA)

Язык Первого рода аданов.
Подробнее см. ***Языки и наречия Арды***.

ТАНГОРОДРИМ (THANGORODRIM)

В переводе с синдарина «давящие горы». Трехглавая гора (точнее, террикон), возведенная Мелькором над Ангбандом по возвращении в Средиземье с похищенными у Феанора сильмарилами. Мелькор возвел эту гору из шлаков и отходов, оставшихся после строительства Ангбанда; Тангородрим представлял собой действующий вулкан, часто извергавший дым и пламя. Диаметр подножия центрального пика составлял по меньшей мере 5 миль (свыше 8 километров), а его высота равнялась 35 000 футов, то есть 10 500 километрам. В ходе Великой Битвы на Тангородрим пал сраженный Эарендилом дракон Анкалагон Черный, и вулкан был разрушен, что послужило одной из причин катаклизма, уничтожившего Белериand.
См. ***Битвы за Белериand***.

ТАНИКВЕТИЛЬ (TANIQUETIL)

В переводе с квенийского «высокая белая гора». Высочайший пик Пелоров, тем самым — высочайшая гора Арды. На вершине этой горы находятся чертоги Манвэ и Варды, у склонов же ее живут ваниары.
См. ***Аман, Валинор, Варда, Манвэ****.*

ТАР- (TAR-)

В переводе с квенийского «высокий». Квенийский корень, использовавшийся в качестве префикса к имени правителями Нуменора (за исключением тех, кто предпочитал префикс «Ар-» из адунаика). Этот корень также встречается в эльфийских именах наподобие Элентари и Кементари и в именах правителей Арнора и Гондора — Атанатар, Тарондор, Тараннон и т. д.

ТАРАС (TARAS)

Гора в Неврасте, на склоне которой князь нолдоров Тургон возвел первую обитель нолдоров с Средиземье – чертог Виньямар.
См. ***Белериand, Тургон****.*

ТАРКВЕСТА (TARQUESTA)

В переводе с квенийского «высокое наречие». Квенья.
См. ***Языки и наречия Арды.***

ТАРГЕЛИОН (THARGELION)

В переводе с синдарина «земля за Гелионом». Имя, данное нолдорами местности между рекой Гелион и Голубыми горами. Этой местностью владел Карантир, один из сыновей Феанора; отсюда ее второе название – Дор-Карантир. После битвы Нирнаэт Арноэдиад в Таргелион проникли прислужники Моргота.
См. ***Белериand.***

ТАРКИЛ (TARKIL)

Наименование гондорцев на вестроне. В речи орков это наименование превратилось в усеченную форму «тарк».

ТАРКУН (THARKUN)

См. ***Гэндальф Серый****.*

ТАРЭЛЬДАРЫ (TARELDAR)

В переводе с квенийского «высшие эльдары». Эльдары, после Великого Похода осевшие в Амане и никогда его не покидавшие.
См. ***Эльдары****.*

ТАУРЕМОРНА (TAUREMORNA)

В переводе с квенийского «черный лес».
См. ***Фангорн***.

ТАУРЕМОРНАЛОМЭ (TAUREMORNALÓMË)

В переводе с квенийского «лес черных теней».
См. ***Фангорн***.

ТАУР-НА-НЕЛДОР (TAUR-NA-NELDOR)

В переводе с синдарина «лес буков».
См. ***Нелдорет***.

ТАУР-НУ-ФУИН (TAUR-NU-FUIN)

В переводе с синдарина «лес, окутанный тьмой». Другое название Дортониона.
См. ***Белериand***.

ТАУРОН (TAURON)

В переводе с квенийского «лесной». Одно из распространенных среди эльфов прозваний валара Оромэ.

ТАУР-Э-НДАЭДЕЛОС (TAUR-E-NDAEDELOS)

В переводе с синдарина «лес великого страха».
См. ***Лихолесье***.

ТЕЙГЛИН (TEIGLIN)

Река в Западном Белерианде, приток Сириона. Тейглин разделял леса Бретил и Талат-Дирнен.
См. ***Белериand, Нарготронд***.

ТЕЙОДЕН (THÉODEN EDNEW)

Семнадцатый король Рохана (2980—3019 Третьей эпохи). Родился в 2948 году. Обольщенный магом Саруманом Белым, Тейоден пал духом и забыл о клятве Эйорла, однако в 3019 году другой маг — Гэндальф Серый — разрушил чары Сарумана и вернул Тейодену бодрость духа и крепость тела. Во главе рохирримов Тейоден сражался с войском Сарумана в битве при Хорнбурге, а позднее привел свою конницу в битву на Пеленнорской равнине. В этой битве он погиб от руки главаря назгулов. Наследовал Тейодену его племянник Эйомер.
Киновоплощение: Бернард Хилл (Bernard Hill).

ТЕЛКОНТАР (TELCONTAR)

В переводе с квенийского «бродяга, скиталец». Династическое имя, принятое Арагорном Вторым по вступлении на престол Воссоединенного королевства в 3019 году Третьей эпохи.
См. ***Элессар***.

ТЕЛУМЕНДИЛ (TELUMENDIL)

В переводе с квенийского «возлюбленный небес». Созвездие, сотворенное Вардой на небосводе Арды.
См. ***Арда***.

ТЕЛУМЕХТАР (TELUMEHTAR)

См. ***Менельмакар***.

ТЕЛХАР (TELCHAR)

Гном из Ногрода, замечательный оружейник, выковал клинки Нарсил и Ангрист.
См. ***Оружие и доспехи***.

ТЕЛЬПЕРИОН (TELPERION)

В переводе с квенийского «серебряный». Старшее из Древ валаров. Из росы Тельпериона Варда сотворила звезды, а из последнего цветка этого Древа создала Луну. Легенда гласит, что в конце света Тельперион вновь поднимется над Валинором.
См. ***Аман, Валинор, Древа валаров, Мелькор, Унголианта***.

ТЕНГВАР (TENGWAR)

В переводе с квенийского «буквы». Алфавит, изобретенный Румилом и переработанный Феанором.
См. ***Письмена***.

ТИВ (TIW)

В переводе с синдарина «буквы». Другое название Тенгвара.
См. ***Письмена***.

ТИЛИОН (TILION)

В переводе с квенийского «рогатый». Майар, помощник Оромэ, вожатый луны.
См. ***Арда, Валары, Итил***.

ТИНГОЛ (THINGOL)

В переводе с синдарина «серый плащ». Эльф из племени тэлери, настоящее имя которого Эльвэ. Самый высокий среди Детей Илуватара, один из величайших владык эльфов. В числе немногих избранных Эльвэ посетил Валинор и узрел его красоту, а по возвращении в Средиземье убедил своих сородичей предпринять Великий Поход. Он и его брат Ольвэ вели тэлери. Однако на пути в Валинор, в Белерианде, Эльвэ встретил Мелиан и, пораженный любовью, на долгие годы погрузился в подобие транса. Тэлери уплыли за Море с Ольвэ, и лишь немногие остались в Белерианде дожидаться пробуждения Эльвэ (впоследствии именно их прозвали синдарами).

Очнувшись от наваждения, Эльвэ взял Мелиан в жены, основал в Белерианде княжество Дориат и принял имя Элу Тингол — «князь в серой мантии». Гномы Белегоста по велению Тингола возвели чертоги Менегрота; около того же времени у Тингола и Мелиан родилась дочь Лютиэн, которую Берен позднее назвал Тинувиэль.

Узнав о том, что Моргот возвратился в Средиземье, Тингол окружил свои владения Завесой Мелиан, а когда ему стало известно о резне в Альквалондэ (где нолдоры перебили тэлери), отказался поддерживать какие бы то ни было отношения с домом Феанора и запретил употреблять в Дориате квенийский язык. Кроме того, он велел не впускать в Дориат ни единого из аданов и долгие годы жил в мире и спокойствии.

Однако именно Тинголу суждено было навлечь на Дориат Жребий нолдоров. Желая разлучить свою дочь Лютиэн с аданом Береном, он потребовал в качестве выкупа за невесту сильмарил из Железной короны Моргота. Берен выполнил это требование, но как только сильмарил оказался в руках у Тингола, спокойствию Дориата пришел конец. Впрочем, некоторое время княжество успешно противостояло лазутчикам Моргота и свирепости сыновей Феанора, притязавших на сильмарил. После падения Нагоротронда Тингол получил в дар ожерелье Наугламир, и ему захотелось вставить в это ожерелье сильмарил. Его желание осуществилось, но счастье обладания силмарилом было недолгим: гномы Ногрода, давно завидовавшие богатству Дориата, убили Тингола и похитили сильмарил. Это произошло около 505 года Первой эпохи Средиземья.

Тингол, единственный из синдаров, воочию видел Древа валаров, а потому его причисляют к калаквенди. На квенийском его называли Эльвэ Синголло.

ТИНТАЛЛЭ (TINTALLË)

В переводе с квенийского «зажигающая». Одно из прозваний Варды. На синдарине это прозвание звучит как Гилтониэль.

См. ***Варда***.

ТИНУВИЭЛЬ (TINÚVIEL)

В переводе с синдарина «дочь сумерек», то есть «соловей». Прозвание Лютиэн, дочери Тингола.
См. ***Берен Эрхамион, Лютиэн****.*

ТИРИОН (TIRION)

В переводе с квенийского «великая дозорная башня». Главный город Эльдамара, возведенный на холме Тун в ущелье Калакирия. Самой высокой башней Тириона была башня Миндон-Эльдалиэва, у подножия которой росло древо Галатилион. Тирион стал первым поселением ваниаров в Эльдамаре; там же обитала и часть нолдоров, подданных Финвэ и Финарфина. Стены этого города белы, а лестницы выточены из хрусталя.
Первым правителем Тириона был ваниар Ингвэ, которому «наследовал» нолдор Финвэ. После мятежа Феанора и ухода большинства нолдоров в Средиземье правителем Тириона стал младший сын Финвэ Финарфин.

ТОЛ-БРАНДИР (TOL BRANDIR)

Высокий остров в русле реки Андуин, между холмами Эмон-Хен и Эмон-Лхау. Как гласит гондорская легенда, ни один человек не ступал на его берега.

ТОЛ-ИН-ГАУРХОТ (TOL-IN-GAURHOTH)

В переводе с синдарина «остров волколаков». Имя, данное острову Тол-Сирион после того, как это остров был захвачен Сауроном.
См. ***Тол-Сирион****.*

ТОЛ-СИРИОН (TOL SIRION)

В переводе с синдарина «остров на Сирионе». Остров на реке Сирион, на котором Финрод возвел дозорную башню Минас-Тирит. Приблизительно в 457 году Первой эпохи, вскоре после битвы Дагор Браголлах, этот остров перешел во владение Саурона, который назвал его Тол-ин-Гаурхот — «остров волколаков». Десять лет спустя Лютиэн Тинувиэль изгнала Саурона и разрушила крепость. На этом острове был похоронен Финрод. Тол-Сирион был уничтожен катаклизмами, которые привели к гибели Белерианда.
См. ***Белериand, Волколаки, Лютиэн Тинувиэль, Саурон****.*

ТОЛ-ЭРЕССЕА (TOL ERESSËA)

В этом названии сочетаются слова квенийского языка и синдарина: тол — «остров», эрессеа — «одинокий». Большой остров, поднявшийся с морского дна в результате природных катаклизмов, к которым привело уничтожение Светильников валаров. Первоначально этот остров находился посреди моря Белегаэр, но затем валар Ульмо привел его в залив Балар, чтобы на нем переправить эльфов в Аман. Тогда же от Тол-Эрессеа откололся кусок суши, ставший впоследствии островом Балар.

Переправив в Аман ваниаров и нолдоров, Ульмо возвратился за тэлери. Оссэ умолил своего владыку не уводить тэлери далеко от Моря, и Ульмо оставил Тол-Эрессеа в заливе Эльдамар.

Тол-Эрессеа — восточный рубеж Благословенного края, на него, как и на Валинор, падал свет Древ. В конце Первой эпохи остров заселили эльдары Белерианда, которые возвели на восточном побережье порт Аваллонэ и посадили там Келеборн, сеянец Галатилиона. Во Вторую эпоху именно эльдары Тол-Эрессеа посещали Нуменор.

После Великого Смещения остров Тол-Эрессеа оказался вне кругов мироздания.

ТОРБИНС БИЛЬБО (BAGGINS BILBO)

Хоббит из Шира, из племени бельчуков, путешественник, поэт, писатель и переводчик с эльфийского, один из авторов Алой книги Западных пределов. Родился в 2890 году Третьей эпохи. В 2941 году по настоянию мага Гэндальфа Серого присоединился к гному Торину Дубовый Щит и его спутникам, шедшим в Эребор возвращать себе Подгорное королевство. Это путешествие «туда и обратно», изобиловавшее приключениями и опасностями, полностью изменило жизнь Бильбо, не в последнюю очередь благодаря тому, что в пещере под Мглистыми горами он отыскал Кольцо Всевластья.

В Шир Бильбо Торбинс вернулся с долей сокровищ из драконьего клада, и эти сокровища впоследствии стали настоящей притчей во языцех: в Шире были уверены, что Бильбо обладает поистине несметным богатством (хотя на самом деле его доля была не столь уж велика). В 2980 году он усыновил своего осиротевшего племянника Фродо и объявил того своим наследником — на зависть всем остальным родственникам, прежде всего семейству Лякошель-Торбинсов. В 3001 году Бильбо решил покинуть Шир и устроил Долгожданное угощение по случаю своего сто одиннадцатого дня рождения; после угощения он ушел, оставив все имущество — и Кольцо в том числе — Фродо. Следующие двадцать лет Бильбо провел в Ривенделле, изучая эльфийские Книги Премудрости. В 3021 году он вместе с Фродо и Гэндальфом уплыл за Море.

Среди трудов Бильбо Торбинса — первая часть Алой книги, известная как «Путешествие Туда и Обратно», и три тома переводов с эльфийских языков; кроме того, он является автором ряда стихотворений и поэм.

Большую часть жизни Бильбо провел в Торбе-на-Круче. К тому времени, когда он покинул Средиземье, ему исполнилось 131 год и 8 дней; дольше его никто из хоббитов не жил. Возможно, долгожительство Бильбо отчасти объясняется тем, что он некоторое время владел Кольцом Всевластья (следует отметить также, что в остальном Кольцо не оказало на него практически никакого влияния — ведь и отдал он Кольцо Фродо в общем-то добровольно).

Что касается самого семейства Торбинсов, оно состояло в родстве со многими зажиточными семействами Шира, но особым уважением не пользовалось — отчасти потому, что в жилах Торбинсов текла и кровь Туков; Туки же

издревле отличались склонностью к авантюрам, а подобная склонность большинству хоббитов представлялась предосудительной.
Говоря о Торбинсах, нельзя не упомянуть семейство Лякошель-Торбинсов, последний представитель которого, Лото, на короткий срок (в 3019 году Третьей эпохи) стал в Шире Большим начальником. Отец Лото, Ото Лякошель-Торбинс, приходился Бильбо Торбинсу двоюродным братом. Лякошель-Торбинсы отчаянно завидовали мнимому богатству Бильбо и потому распускали о нем в Шире самые невероятные слухи. Лото, последний в роду, был убит прислужником Сарумана Белого, и на сем история семейства Лякошель-Торбинсов оборвалась.
Киновоплощение: Иэн Холм (Ian Holm).

ТОРБИНС ФРОДО (BAGGINS FRODO)

Хоббит из Шира, племянник и приемный сын Бильбо Торбинса, один из Хранителей Кольца, поэт и писатель, перу которого принадлежит вторая часть Алой книги Западных пределов. Родился в 2968 году Третьей эпохи. В 2980 году, после смерти родителей, Фродо был усыновлен Бильбо Торбинсом и переселился к нему в Торбу-на-Круче, а в 3001 году унаследовал все имущество Бильбо, включая Кольцо.
В 3018 году по совету мага Гэндальфа Серого, который узнал, что в Шире вот-вот должны появиться назгулы, Фродо отправился в Ривенделл. По пути он встретил Бродяжника, как называли в те годы в Шире Арагорна Второго, и едва не погиб от руки главаря назгулов. В Ривенделле он принял участие в Совете Элронда и сам вызвался отнести Кольцо Всевластья в Мордор и бросить его в пламень Ородруина. Преодолев множество опасностей, Фродо, сопровождаемый Сэммиумом Гужни, в конечном счете достиг Ородруина, но в решающий миг Кольцо возобладало над его волей, и он объявил Кольцо Всевластья своей собственностью. Когда бы не Смеагол-Голлум, откусивший Фродо палец, на который было надето Кольцо, трудно даже предположить, чем бы все завершилось.
После Войны Кольца Фродо некоторое время был Головой Шира, но уступил этот пост Сэммиуму Гужни и в 3021 году вместе с Гэндальфом, Элрондом и Бильбо Торбинсом отплыл за Море. По легендам, до сих пор популярным в Шире, за Морем он исцелился от всех своих ран.
Фродо едва ли не ближе всех остальных (за исключением Саурона, разумеется) «познакомился» с Кольцом Всевластья, но оно не слишком изменило его натуру. Да, оно удлинило срок жизни Фродо и в конце концов подчинило его себе, однако Фродо, на удивление, упорно сопротивлялся зловещему могуществу Кольца.
В Четвертую эпоху указом государя Элессара было объявлено, что раз в четыре года к месяцу йаванниэ добавляется еще один день — кормарэ, и в этот день празднуется день рождения Фродо Торбинса.
Киновоплощение: Элайджа Вуд (Elijah Wood).

ТОРЕХ-УНГОЛ (TORECH UNGOL)

В переводе с синдарина «паучье логово». Известное в Гондоре наименование высшей точки перевала Кирит-Унгол, откуда начинается подземный проход в Мордор. Именно в этом проходе обитала гигантская паучиха Шелоб.

ТОРИН ДУБОВЫЙ ЩИТ (THORIN OAKENSHIELD)

Гном из рода Дарина, король в изгнании (2845—2941 Третьей эпохи), сын Траина Второго и внук Трора. Родился в 2746 году. Еще совсем юным Торин участвовал в битве при Азанулбизаре (2799), после которой и получил свое прозвище, ибо, когда у него раскололся щит, он срубил секирой дубовый сук и заслонялся этим суком, как щитом. В 2845 году, после исчезновения Траина, Торин стал королем народа Дарина, обитавшего в ту пору в горах Эред-Луин. В 2941 году, встретив мага Гэндальфа Серого, который подвиг его на решительные действия, Торин отправился к Одинокой горе, намереваясь убить дракона Смога и восстановить Подгорное королевство. Этот поход закончился успехом, однако сам Торин погиб в Битве Пяти Воинств. Он похоронен под Одинокой горой, и вместе с ним погребен Завет-камень, а на могиле Торина стоит меч Оркрист.

В походе к Одинокой горе Торина сопровождали двенадцать гномов — Балин, Двалин, Оин, Глоин, Дори, Нори, Ори, Бифур, Бофур, Бомбур, Фили и Кили (двое последних приходились Торину племянниками). Кроме того, с ними шел хоббит Бильбо Торбинс, которого Гэндальф рекомендовал гномам как опытного добытчика.

См. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

Комментарий. *Прозвище Торина представляет собой буквальный перевод на Всеобщий язык одного из имен гномов в перечне из «Прорицания вельвы»: скандинавский Эйкинскьяльди тождествен английскому Oakenshield и русскому Дубовый Щит.*

ТОРОГИ (TOROG, мн. число TEREG)

В переводе с синдарина «тролли».

См. ***Тролли***.

ТОРОНГИЛ (THORONGIL)

В переводе с синдарина «орел звезды». Имя, под которым Арагорн Второй был известен в Гондоре во время своей службы у наместника Эктелиона Второго. Имя связано с брошью в форме звезды, которую он носил на груди не снимая.

См. ***Арагорн Второй***.

ТОРОНДОР (THORONDOR)

В переводе с синдарина «глава орлов». Повелитель племени орлов, преданный друг нолдоров и аданов. Помог Финроду спасти Маэдроса; в битве Дагор Браголлах ранил Мелькора и вынес с поля брани тело Финголфина; выручил Берена и Лютиэн Тинувиэль, бежавших из Ангбанда. В Великой Битве повел своих подданных на крылатых драконов.

После Великой Битвы летописи более о Торондоре не упоминают.

См. ***Битвы за Белериланд, Орлы****.*

ТРАИН (THRÁIN)

Это имя носили два короля гномов из рода Дарина. Траин Первый в 1999 году Третьей эпохи привел своих подданных из Кхазад-Дума в Эребор и основал Подгорное королевство. Траин Второй был королем в изгнании. Он возглавлял рать гномов в войне с орками. В 2841 году Третьей эпохи он покинул горы Эред-Луин и двинулся в Эребор, намереваясь восстановить Подгорное королевство, но попал в плен к Саурону и в 2850 году скончался под пытками в темнице Дол-Гулдура. Перед самой смертью он успел передать ключ от двери потайного хода в Одинокую гору магу Гэндальфу Серому, тайком проникшему в Дол-Гулдур.

Сыном Траина Второго был Торин Дубовый Щит.

См. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»****.*

ТРАЙГИРН (THRYHIRNE)

Трехглавый пик в горах Эред-Нимрайс. В склон Трайгирна вдается Хельмово ущелье.

См. ***Рохан, Хельмова крепь, Хорнбург****.*

ТРАНДУИЛ (THRANDUIL)

Эльф из племени синдаров, правитель эльфийских владений в Северном Лихолесье, отец Леголаса. Пересек Мглистые горы вместе с Келеборном, владыкой Лориэна. Королевство Трандуила было основано около 1000 года Второй эпохи, причем подданными короля стали как прешедшие с ним синдары, так и лесные эльфы, уже обитавшие на севере Великого Зеленого леса. Местонахождение королевства было таково, что Трандуилу постоянно приходилось отражать нападения врагов. В 2941 году Третьей эпохи войско Трандуила сошлось с полчищами орков в Битве Пяти Воинств, а в годы Войны Кольца Трандуил и его подданные сражались с армией Дол-Гулдура. С гибелью Кольца Всевластья Трандуил расширил границы своих владений на юг до гор Лихолесья.

Из Алой книги известно, что Трандуил был жаден до золота и самоцветов, и эта его жадность нередко приводила к стычкам с гномами Эребора.

ТРИ КОЛЬЦА (THREE RINGS)

Эльфийские Кольца Власти, выкованные без участия Саурона, а потому не осквернённые его злобой и коварством. Однако эти кольца также были покорны Единому Кольцу, и потому эльфийские кольца во Вторую эпоху были надежно спрятаны, а в Третью ими пользовались с великой осторожностью. Владельцем Вильи — Кольца с сапфиром — был Элронд, получивший это кольцо в дар от Гил-Гэлада. Нарьей — Огненным Кольцом — владел маг Гэндальф Серый. Третье кольцо, Нэнья — Кольцо Вод — принадлежало Галадриэль Лориэнской. С истреблением Единого Кольца эльфийские кольца утратили свою силу.

В конце Третьей эпохи эти кольца были увезены за Море.

В отличие от Семи и Девяти Колец, Три Кольца внушали своим владельцам стремление творить и исцелять, а не повелевать и подчинять.

ТРОЛЛИ (TROLLS)

Злобные существа, выведенные Морготом в Первую эпоху Средиземья, возможно, в подражание энтам и в насмешку над ними. Тролли отличались огромным ростом и силой, а еще были уродливы и соображали чрезвычайно туго. Шкура у них была толстой и грубой, кровь имела черный цвет; любой тролль, кроме ологхай, на солнечном свету превращался в камень. Они употребляли в пищу сырое мясо, убивали ради забавы и собирали в своих логовах награбленное добро. Как следует из Алой книги, именно в пещере троллей были найдены клинки Оркрист и Гламдринг.

В Средиземье встречались тролли четырех разновидностей: каменные тролли Эриадора (те самые, с которыми, как рассказано в Алой книге, столкнулся хоббит Бильбо Торбинс); пещерные тролли Мории, на лапах у которых не было пальцев; скальные тролли Горгорота, тела которых покрывала чешуя, и ологхай.

С истреблением Единого Кольца тролли укрылись в глухих местах и, по-видимому, со временем вымерли.

На синдарине троллей называют торогами.

ТРОР (THRÓR)

Гном из рода Дарина, правитель Подгорного королевства. В 2770 году Третьей эпохи был вынужден покинуть Эребор, разоренный драконом Смогом. После двадцати лет скитаний пришел в Кхазад-Дум, где и погиб мучительной смертью.

Трор был отцом Траина Второго и дедом Торина Дубовый Щит.

См. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

ТРУБОЧНОЕ ЗЕЛЬЕ (PIPE-WEED)

Трубочным зельем в Средиземье называли табак. Его завезли в Средиземье из Нуменора, рос он и на юге, в Гондоре, и на северо-западе, в Бри, где за

ним ухаживали и растили по всем правилам. Гондорский табак ценился за благоухание цветов, но курить его не курили; впервые курить табак начали хоббиты. В 2670 году Третьей эпохи Тобольд Громобой посадил табак у себя на огороде в Длинноподье. Как сказано в «Травнике Шира», принадлежащем перу Мериадока Брендибака, «...искусство курения подлинного зелья, несомненно, берет свое начало в Бри; оттуда оно распространилось среди гномов и других мимоходцев — Следопытов, магов...».

Самые знаменитые сорта трубочного зелья — «Длинноподская травка», «Старый Тоби» и «Южная звезда».

На синдарине трубочное зелье называлось галенас, а на Всеобщем языке — западной травкой.

ТУК БАНДОБРАС (TOOK BANDOBRAS)

Согласно ширским летописям, один из самых высоких хоббитов в истории (4 фута 5 дюймов). По преданиям, Бандобрас Тук умел ездить верхом на лошади; за свою склонность к авантюрам получил прозвище Лихой Тук. В 2747 году Третьей эпохи возглавил хоббитское ополчение в сражении с шайкой орков с горы Грам и убил их предводителя Голфимбула.

ТУК ПЕРЕГРИН (TOOK PEREGRIN)

Хоббит из Шира, родился в 2990 году Третьей эпохи. Тридцать второй хоббитан (14—64 Четвертой эпохи), советник при дворе Северного королевства (14—64 Четвертой эпохи). Близкий друг Фродо Торбинса и Мериадока Брендибака. Друзья обычно называли его Пиппин; в Гондоре во время Войны Кольца к нему обращались Эрил-и-Перианнат, что означало «князь хафлингов».

Перегрин сопровождал Фродо, когда тот отправился в Ривенделл в 3018 году. Там, на Совете у Элронда, его и Мериадока Брендибака по настоянию мага Гэндальфа Серого включили в число Хранителей. Все вместе Хранители добрались до Парт-Галена, где Перегрин и Мериадок попали в плен к оркам; позднее хоббитам удалось бежать и укрыться под сенью Фангорна. Там они повстречали энта по имени Древобрад и своими рассказами убедили энтов напасть на Айсенгард. В Айсенгарде Перегрин подобрал палантир, сброшенный с Ортханка, и, будучи от природы весьма любопытным, заглянул в него — и подвергся мысленному допросу Саурона. Позднее Гэндальф взял Перегрина с собой в Гондор, где хоббит поступил на службу к наместнику Дэнетору Второму и стал Стражем цитадели. Благодаря Перегрину, вовремя предупредившему Гэндальфа, маг успел помешать Дэнетору и спасти жизнь сыну наместника Фарамиру. Перегрин также участвовал в битве у Врат Мордора и сразил огромного тролля.

С окончанием Войны Кольца Перегрин, удостоенный в Гондоре рыцарского звания и назначенный на должность королевского посланца, вернулся в Шир и вместе с Мериадоком возглавил восстание хоббитов, завершившееся

победоносным сражением в Приречье. В 7 году Четвертой эпохи Перегрин женился на Светлинке из Северных Туков. В 14 году он унаследовал должность Хоббитана. В 64 году они с Мериадоком отказались от всех должностей и отправились в путешествие — сначала в Рохан, затем в Гондор. Через год оба умерли и были похоронены в Королевской усыпальне.

В историю Шира, помимо прочих заслуг, Перегрин и Мериадок вошли как два самых высоких хоббита. Их рост, благодаря чудесному напитку энтов, достигал 4,5 фута (около 140 сантиметров).

Что касается семейства Туков, оно пользовалось в Хоббитании большим влиянием. Родовые земли Туков находились в Западном Четверике; впрочем, те Туки, которые состояли в ближнем родстве с Хоббитаном, жили в огромной норе — Обширных Смиалах (так повелось с Айсенгрима Тука Второго). Титул Хоббитана со времени Изумбраса Первого (2340 Третьей эпохи) передавался среди Туков по наследству. Отношение к Тукам в Шире было двойственным: их ценили, но не слишком уважали, поскольку от Туков в любой миг можно было ожидать какой-либо проделки или отчаянной выходки — им ничего не стоило покинуть нору и отправиться в странствие; поговаривали даже, что среди Туков водились мореходы. Бильбо Торбинс признавался, что в поход к Одинокой горе его погнала унаследованная от Туков (по материнской линии) тяга к путешествиям и жажда приключений.

Киновоплощение: Билли Бойд (Billy Boyd).

ТУЛКАС (TULKAS)

Айнур, последним пришедший в Эа, самый доблестный из валаров, супруг Нессы. В первой войне Арды Тулкас сошелся с Мелькором и победил его. Он также одолел Мелькора в Битве Стихий. В «Валаквенте» о Тулкасе сказано, что он «любит борьбу и состязания в силе; верхом он не ездит, ибо и пешим может обогнать любого. Он неутомим. Волосы и борода у него золотистые, а тело — медно-красное, и его оружие — руки. Его не заботит ни прошлое, ни будущее, и он плохой советчик — но верный друг».

На квенийском его также называют Астальдо — «доблестный».

ТУМЛАДЕН (TUMLADEN)

В переводе с синдарина «широкая долина».

См. ***Гондолин****.*

ТУМУНЗАХАР (TUMUNZAHAR)

Название Ногрода на кхуздуле.

См. ***Гномы****.*

ТУМХАЛАД (TUMHALAD)

Долина между реками Гинглит и Нарог в Западном Белерианде. В этой долине состоялось сражение, исход которого привел к гибели Нарготронда. См. ***Турин Турамбар***.

ТУНА (TÚNA)

Холм в проходе Калакирия. На этом холме стоит город Тирион.
См. ***Аман***, ***Валинор***, ***Калакирия***, ***Эльдамар***.

ТУОР (TUOR)

Человек, адан из Третьего рода, единственный сын Хуора. Родился в 473 году Первой эпохи. Шестнадцатилетним юношей попал в плен к вастакам, но три года спустя бежал и укрылся в пещерах Андрота в Митриме, откуда время от времени в одиночку нападал на вастаков. В 496 году по велению валара Ульмо (как выяснилось впоследствии, давно избравшего Туора своим посланцем) Туор пришел в Невраст, где и отыскал меч и доспехи, оставленные там без малого четыреста лет назад Тургоном. Окутав Туора плащом Тьмы, Ульмо привел его в Гондолин, и Туор передал Тургону предупреждение валаров. Однако Тургон в своей гордыне отказался внять предупреждению и покинуть Гондолин, и Туор остался с ним. В 503 году Туор взял в жены Идриль, дочь Тургона, и год спустя она родила ему сына, которого назвали Эарендилом.
Когда Гондолин пал под натиском полчищ Моргота, Туор спас жену и сына и вместе с уцелевшими эльфами Гондолина двинулся к гаваням Сириона. Оттуда они с Идриль отплыли за Море. Легенда гласит, что валары допустили Туора в Эльдамар, и он стал единственным из смертных, удостоившимся подобной чести.

ТУРГОН (TURGON)

В переводе с квенийского «повелитель камней». Нолдор, сын Финголфина, князь Гондолина и верховный князь нолдоров (473—511 Первой эпохи). Вынужденный покинуть Эльдамар из-за проклятия нолдоров (хотя он был среди тех, кто открыто возражал Феанору), Тургон с дочерью Идриль пришел в Невраст, где возвел чертог Виньямар. В этот чертог со временем стеклось немало синдаров и около трети нолдоров Финголфина.
В 51—52 годах валар Ульмо привел Тургона в долину Тумладен и повелел основать там новый город — Гондолин. В 104 году подданные Тургона переселились в Гондолин, и Тургон стал князем Гондолина. Долгое время Тургон не принимал участия не только в междоусобицах нолдоров, но и в войне с Морготом. Лишь после битвы Дагор Браголлах, когда правитель орлов Торондор принес в Гондолин тело Финголфина, Тургон осознал, что долее оставаться бесстрастным наблюдателем уже невозможно. Приблизительно в конце пятого столетия Первой эпохи он втайне отправил за Море несколько челнов, надеясь вымолить у валаров прощение нолдорам. (Из посланцев

Тургона вернулся только один, Воронвэ, достигший Сумрачных морей, но не сумевший их преодолеть. Все остальные сгинули без следа. Кстати сказать, именно Воронвэ по воле Ульмо привел в Гондолин Туора.) В 473 году Тургон также присоединился к Союзу Маэдроса и сражался рядом с Фингоном в битве Нирнаэт Арноэдиад; благодаря доблести аданов ему удалось отступить с поля брани так, что враги не заметили, куда он ушел, и местонахождение Гондолина осталось сокрытым от Моргота.

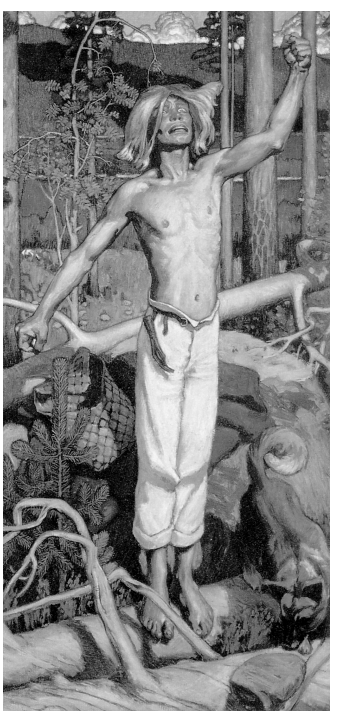
В 496 году в Гондолин пришел Туор, принесший предостережение валаров, но Тургон в своей гордыне отказался внять этому предупреждению и уйти к гаваням Сириона. Между тем Гондолин остался последним владением нолдоров в Белерианде, и вся злоба Моргота сосредоточилась на нем. Предательство Маэглина открыло врагам местоположение княжества, и в 511 году Гондолин пал, а Тургон погиб.

Внуком Тургона был Эарендил, который добился того, что не удалось деду, — умолил валаров даровать нолдорам прощение.

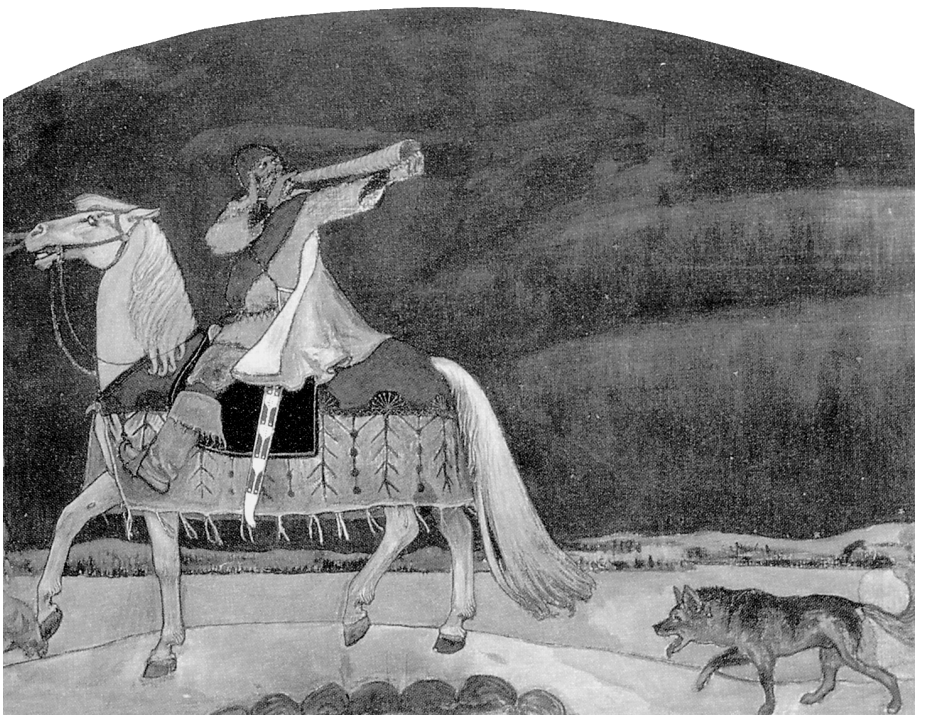
Во дворе чертогов Тургона стояли Глингал и Белтил — искусственные деревья, копии Древ валаров, Лаурелин и Тельпериона. Мечом Тургона был Гламдринг, которым впоследствии владел маг Гэндальф Серый.

ТУРИН ТУРАМБАР (TÚRIN TURAMBAR)

Человек, адан Третьего рода, сын Хурина. Воспитывался в Дориате у князя Тингола. После ссоры и поединка с Саэросом, одним из советников Тингола, Турин бежал из Дориата, опасаясь, что его обвинят в смерти Саэроса (тот в поединке оступился и упал с утеса). В 486 году Турина отыскал Белег Могучий Лук и предложил ему вернуться в Дориат, но Турин отказался. Год спустя Турин попал в плен к оркам, но Белег вновь разыскал его и освободил; однако Турин нечаянно убил Белега и в отчаянии укрылся в горах Эред-Ветрин, у истоков реки Нарог. Оттуда он позднее пришел в Нарготронд и стал советником князя Ородрета; по совету Турина Ородрет открыто выступил против Моргота — и потерпел поражение. Нарготронд был разрушен, а Турин, вернувшийся в пещеры с битвы на равнине Тумхалад, столкнулся с драконом Глаурунгом и не устоял перед драконьими чарами. По наущению дракона он отправился на поиски матери, вместо того чтобы преследовать орков, захвативших его возлюблен-



А. Галлен-Каллель. Проклятие Куллерво. Ок. 1850 г.



А. Галлен-Каллель. Куллерво. Ок. 1850 г.

ную Финдуилас. Только в Хитлуме он понял, что с ним произошло, впал в ярость и в одиночку перебил множество вастаков.

Турин решил вернуться в Нарготронд, но узнал о смерти Финдуилас и остался у халадинов, которые охраняли броды реки Тейглин. В 500 году он взял в жены Ниниэль, не подозревая, что это его родная сестра Ниэнор. На следующий год Турин вновь встретился с Глаурунгом и убил дракона, однако умирающий дракон поведал, кто такая Ниниэль на самом деле. Пораженный этой вестью в самое сердце, Турин бросился на свой меч Гуртанг. Его похоронили в кургане близ ущелья Кабед-Наэрамарт, и этот курган называли Камнем Несчастного.

Судьба Турина во многом была определена проклятием, которое Моргот наложил на его отца, Хурина, за то, что тот, захваченный в плен в битве Нирнаэт Арноэдиад, отказался открыть местонахождение Гондолина и не молил о пощаде. Проклятие Моргота легло не только на самого Хурина, но и на его детей — сына Турина и дочь Ниэнор.

Турина знали в Средиземье под многими именами. Бежав из Дориата, он принял имя Нейтан — «оскорбленный». Когда его впервые отыскал Белег,

он звался Гортол — «шлем, наводящий ужас», ибо в ту пору носил драконий шлем Дор-Ломина. В Нарготронде Турин именовал себя Агарваэном, сыном Умарта, то есть «запятнанный кровью, сын обреченного». Эльфы Нарготронда называли его Аданеделом — «человеком-эльфом» — и Мормегилом — «черным мечом» (последнее прозвище объяснялось тем, что Гуртанг, меч Турина, был выкован из черного железа). Среди халадинов же Турин звался Турамбаром — «властелином судьбы».

Комментарий. *В одном из своих писем Толкиен писал: «Меня восхитила и очаровала "Калевала". Свод моих легенд, частью которых (заключительной) является трилогия, возник из стремления "переписать" "Калевалу", в первую очередь трагическую историю Куллерво». Именно история Куллерво и послужила прототипом для истории Турина Турамбара.*
Согласно «Калевале», род Куллерво был истреблен его дядей Унтамо. Повзрослев, Куллерво случайно узнал, что его родители и сестра еще живы. Он отправился на их поиски и по дороге встретил сестру, но не узнал ее и соблазнил. Когда же выяснилось, что соблазненная им девушка – его родная сестра, то девушка бросилась в реку, а сам Куллерво попытался покончить с собой. Однако, вняв уговорам матери, он решил отомстить Унтамо, сжег и разорил его владения; вернувшись домой, Куллерво обнаружил, что его дом пуст, и отправился в лес добыть себе пропитание. Ноги сами привели его на то место, где он обесчестил свою сестру, и на этом месте Куллерво бросился на меч.

Калервы сын, Куллервойнен,
Меч вытаскивает острый,
Повернул кругом железо;
У меча тогда спросил он,
Хочет знать его желанье:
Не захочет ли оружье
Мяса грешного отведать
И напиться злобной крови?
Понял меч его желанье,
Он учуял мысли мужа...
Калервы сын, Куллервойнен,
Юноша в чулочках синих,
Рукояткой меч втыкает,
Глубоко вонзает в землю,
Острие на грудь направил,
Сам на меч он повалился,
Поспешил навстречу смерти
И нашел свою кончину.
Перевод Л. Бельского

Историю Куллерво Толкиен переложил стихами в 1914 году и впоследствии не раз к ней возвращался. Наиболее известны и закончены по форме и по содержанию повесть «О Турине Турамбаре» в составе «Сильмариллиона» и «Песнь о детях Хурина».
Сравнивая разные версии сказания о Турине, Том Шиппи пишет: «Трагедии Тури-

на молчаливо противопоставляются деяния и судьба его двоюродного брата Туора... Один полагается на самого себя, другой — на валаров. Один, через своего потомка Эарендила, приносит Средиземью надежду, другой ничего после себя не оставляет... Злоба превращает сражение в убийство, несчастный случай в преступление. Чувствуется, что обстоятельства жизни Турина в любом случае были бы примерно одинаковы... Как и Макбет, Турин угодил в ловушку пророчества, переплетенного с его собственной внутренней слабостью, превратился из человека в чудовище, в убийцу. Самая лучшая эпитафия, какую он мог бы для себя выбрать, — это горделивые слова Макбета:

Мой разум тверд. Крепка рука моя.
Перед лицом судьбы не дрогну я.
Перевод Ю. Корнеева

ТУРИНГВЕТИЛЬ (THURINGWETHIL)

В переводе с синдарина «женщина в сокровенной тени». Злобное существо, возможно, одна из тех майаров, кого совратил Мелькор. Турингветиль была посланницей Саурона, владевшего островом и крепостью Тол-ин-Гаурхот; отправляясь с поручениями, она принимала облик гигантской летучей мыши с железными когтями на суставах крыльев. Превращаться ей позволял чудесный плащ, которым впоследствии завладела Лютиэн Тинувиэль. В этом плаще Лютиэн, переняв обличье Турингветиль, проникла в Ангбанд.

ТЭЛЕРИ (TELERI)

В переводе с квенийского «последние». Самый многочисленный из трех эльдарских кланов. В Великом Походе они шли позади остальных, откуда и взялось их прозвище. Вели тэлери Эльвэ и Ольвэ; у Мглистых гор от клана откололась небольшая группа, ушедшая на юг, — позднее этих отступников назвали *нандорами*.

В Белериande тэлери встретились с майарами Оссэ и Уинен и полюбили Море. Оссэ уговорил часть тэлери остаться в Фаласе; позднее этих тэлери и тех, кто разыскивал Эльвэ, ушедшего с Мелиан, назвали *синдарами*. Остальных тэлери валар Ульмо переправил в Аман на острове Тол-Эрессеа.

По просьбе Оссэ Ульмо остановил Тол-Эрессеа у побережья Эльдамара, в одноименном заливе. Там тэлери и обитали долгое время, рядом с Морем и в свете Древ валаров. С годами этот свет все сильнее зачаровывал тэлери, и они стремились к нему, и Оссэ научил их строить корабли.

На своих кораблях тэлери пересекли воды, отделявшие Тол-Эрессеа от Амана, и возвели на побережье Благословенного Края город-порт Альквалондэ. Тэлери жили уединенно и мирно, и распри нолдоров обходили их стороной.

Но однажды покой тэлери был нарушен: Феанор, явившись в Альквалондэ во главе мятежных нолдоров, потребовал у тэлери корабли, чтобы переправиться в Средиземье. Ольвэ, правитель тэлери, отказался уступить ему, и

тогда Феанор забрал корабли силой; впоследствии его деяние стало известно как Резня в Альквалондэ, ибо в тот день погибли многие тэлери (их доспехи были куда менее прочными, нежели нолдорские).
В конце Первой эпохи тэлери присоединились к воинству Валинора, двинувшемуся на Великую Битву с Морготом. Они поступили так отнюдь не из любви к нолдорам, а потому, что хотели помочь своим сородичам-синдарам, страдавшим в Средиземье от козней Моргота. После возвращения из Средиземья тэлери уже не покидали своих владений на Западе.
Сами себя тэлери называли *линдарами* — певцами (музыке и пению тэлери научил Ульмо, их покровитель). Кроме того, их также звали *фалмарами*, что в переводе с квенийского означает «живущие у воды».

ТЭЛЕРИН (TELERIN)

Язык тэлери.
Подробнее см. ***Языки и наречия Арды***.



УДУН (UDÛN)

В переводе с синдарина «плоская земля». Плоскогорье в Мордоре, на стыке Эфел-Дуат и Пепельных гор. На северо-западной оконечности Удуна находился Мораннон — Врата Мордора.
Кроме того, так иногда называли Утумно — твердыню Мелькора на севере Средиземья. Также по легендам, из Удуна, который в этом случае толкуется как «темное пламя», были созданы балроги.

УИНЕН (UINEN)

В переводе с квенийского «пребывающая в воде». Майа, супруга Оссэ и помощница Ульмо. Вместе с Оссэ она повелевает всеми морями Арды, кроме океана Эккайа.

УЛАИРИ (ÚLAIRI)

В переводе с квенийского предположительно «лишенные». Прозвище, данное нуменорцами тем девяти людям, которые предались Саурону и стали его верными слугами.
См. ***Назгулы****.*

УЛУМУРИ (ULUMÚRI)

В переводе с квенийского «рога Ульмо». Вырезанные из белой раковины рога, пение которых не может забыть никто из слышавших его. По эльфийскому преданию, эти рога вырезал майар Салмар.
См. ***Ульмо****.*

УЛЬМО (ULMO)

В переводе с квенийского «проливающий влагу». Айнур, один из владык валаров, второй среди них по могуществу после Манвэ. В «Валаквенте» сказано, что Ульмо живет во Внешнем океане и «направляет течение всех вод, правит приливами, реками и вешним половодьем, росами и дождями... Для тех, кто терялся во мраке и блуждал вдали от света валаров, слух Ульмо всегда открыт; он никогда не отворачивался от Средиземья и, какие бы



беды и перемены ни случались после, не переставал думать о нем и не перестанет до конца дней». Радениями Ульмо сотворены все воды Арды. Он издревле покровительствовал Детям Илуватара; именно Ульмо в Первую эпоху нередко советовал князьям эльдаров в Белерианде, именно он являлся в снах Финроду и Тургону.

В годы войн за Белерианд он охранял долины рек Сирион и Гелион, он же направлял Туора, и он же спас от гибели Эльвинг, дочь Диора и возлюбленную Эарендила.

От Илуватара Ульмо гораздо более других айнуров узнал о Музыке, и впоследствии он научил Музыке и пению тэлери. Ульмо принадлежат рога Улумури, вырезанные из раковин майаром по имени Салмар; как сказано в «Валаквенте», пение этих рогов «не может забыть никто из слышавших его». Пение Улумури — тот самый зов Моря, который влек эльдаров на запад, в Аман.

УМАНИАРЫ (ÚMANYAR)

В переводе с квенийского «не из Амана». Те из эльфов, кто отказался от Великого Похода. В Средиземье к уманиарам относят нандоров, лаиквенди и синдаров; всех их, кроме Эльвэ-Тингола, также называют мориквенди.

УМАРТ (ÚMARTH)

В переводе с синдарина «злосчастный, обреченный». Часть одного из имен Турина Турамбара – Агарваэн, сын Умарта, то есть «запятнанный кровью, сын обреченного».

См. ***Турин Турамбар***.

УМБАР (UMBAR)

В переводе с квенийского «судьба». Название прибрежной местности на юго-востоке Средиземья. В конце Второй эпохи Умбар заселили нуменорцы, к 2280 году Второй эпохи там была построена гавань. Впоследствии Умбар сделался прибежищем черных нуменорцев, а Верные основали новую гавань в Пеларгире.

В Третью эпоху король Гондора Эарнил Первый захватил Умбар (933), однако с началом гражданской войны (Распри Родичей) эта территория вновь откололась. В Умбаре после поражения Кастамира Узурпатора укрылись его сыновья; вскоре уцелевшиме мятежники организовали пиратское государство Умбар.

В 1810 году Третьей эпохи корсары Умбара были разбиты королем Телумехтаром, однако немного позднее местность перешла во владение харадримов, которые изгнали дунаданов с побережья. В годы Войны Кольца Умбар представлял собой постоянную угрозу Гондору, вследствие чего южные провинции Гондора вынуждены были держать наготове многочисленные сторожевые отряды. В канун битвы на Пеленнорской равнине Арагорн Второй

захватил значительное число корсарских кораблей и переправил на них свой отряд на помощь осажденной крепости Минас-Тирит.
После Войны Кольца умбарских корсаров усмирили, и со временем Умбар вновь стал одной из гаваней Гондора.
См. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

УНГОЛИАНТА (UNGOLIANT)

В переводе с синдарина «паук». Порождение Тьмы, изначально — одна из майаров, совращенных Мелькором; в Арде Унголианта служила только самой себе. Она обитала в пустыне Аватар на юге Амана, приняв обличье гигантской паучихи. Свет был ей ненавистен, и она согласилась помочь Мелькору и погубить Древа валаров. Окутанные Бессветием, Унголианта и Мелькор подобрались к холму Эзеллохар, и Унголианта отравила Древа и осушила Чаши Варды. По-прежнему под покровом Бессветия Мелькор и Унголианта бежали в Средиземье, и там Унголианта потребовала у Мелькора самоцветы, которые тот похитил у нолдоров. Пожирая самоцветы, она становилась все больше и набросилась на Мелькора, когда он отказался отдать ей сильмарилы. Мелькор призвал на помощь балрогов, и Унголианта укрылась в ущелье Нан-Дунгортеб. Там она спаривалась с огромными пауками; ее потомство — и Шелоб, и пауки Лихолесья, с которыми, как рассказано в Алой книге, сражался хоббит Бильбо Торбинс. Впоследствии Унголианта ушла на юг и там, в пустыне, изнемогая от голода и злобы, пожрала сама себя.

УРУКИ (URUKS)

См. ***Орки, Урукхай***.

УРУКХАЙ (URUK-HAI)

В переводе с Черного наречия «племя орков». Порода орков, выведенная Сауроном в Мордоре в Третью эпоху Средиземья. Впервые об урукхай упоминается в повествовании о захвате Итильских земель и взятии Осгилиата в 2475 году. В годы Войны Кольца урукхай сражались не только в рядах мордорского войска, но и в армии мага Сарумана Белого.
Эти орки ростом почти не уступали людям и не боялись солнечного света. Сами себя они считали привилегированными особами и не упускали случая покомандовать прочими орками.

УРУЛОКИ (URULÓKI)

В переводе с квенийского «змеи, пышущие жаром». Огненные драконы, выведенные Морготом в Первую эпоху Средиземья. Это первые из драконов Арды; они выдыхали пламя, но летать не умели. Величайшим из Урулоки был Глаурунг.
После Великой Битвы об Урулоки в летописях более не упоминается.

УТУМНО (UTUMNO)

В переводе с квенийского «бездна». Первое обиталище Мелькора в Арде, подземная твердыня на севере Средиземья, за Железными горами. В Утумно Мелькор собрал балрогов, там же он вывел орков и гигантских пауков. В Битве Стихий крепость была разрушена, но не до конца. Как сказано в «Квента Сильмариллион», «...валары не обшарили всех бездн и пещер, хитроумно скрытых под бастионами Утумно. Много лиходейских тварей затаилось там, а иные были рассеяны, бежали во тьму и скитались в пустотах мира, дожидаясь более лихих времен; и Саурона валары не нашли». Однако, хотя Утумно можно было отстроить заново, Мелькор туда более не возвращался.

Ф

ФАЛАС (FALAS)

В переводе с синдарина «берег». Побережье Белерианда к югу от Невраста, владение фалатримов. Главными портами Фаласа были Бритомбар и Эгларест.
См. ***Белериand, Кирдан Корабел***.

ФАЛАТРИМЫ (FALATHRIM)

В переводе с синдарина «народ побережья». Эльфы-синдары, жившие в Фаласе.
Подробнее см. ***Белериand, Синдары***.

ФАЛМАРЫ (FALMARI)

В переводе с квенийского «те, что из волн». Одно из прозвищ тэлери.
См. ***Тэлери***.

ФАНГОРН (FANGORN)

Древний лес на южной оконечности Мглистых гор; его рубежи проходят по рекам Энтава и Кристалимка. Этот лес представляет собой остаток первобытного леса, некогда покрывавшего Эриадор. В Третью эпоху в лесу Фангорн — и только там — обитали энты. В годы Войны Кольца айсенгардские орки нанесли лесу немалый ущерб, но с разрушением Айсенгарда истребление деревьев прекратилось.
Свое название лес получил от имени старейшего из энтов, хранителя леса. Этого энта также называли Древобрад, поскольку Фангорн на синдарине означает «бородатое дерево». В 3019 году с Древобрадом в лесу Фангорн встретились хоббиты Мериадок Брендибак и Перегрин Тук.
Рохирримы называли Фангорн Энтвальдом. Сами энты называют этот лес Амбарона, Альдаломэ, Тауреморна и Тауреморналомэ.

ФАНУИДОЛ (FANUIDHOL)

В переводе с синдарина «тучеглавый». Пик в Мглистых горах.
См. ***Мглистые горы, Мория***.



ФАНУИЛОС (FANUILOS)

В переводе с синдарина «вечнобелая».
См. ***Варда***.

ФАРАМИР (FARAMIR)

Это имя носили двое дунаданов Гондора.
Первый, Фарамир, сын короля Ондохера, пал в 1944 году Третьей эпохи в сражении с Людьми Повозок.
Второй, Фарамир, сын наместника Гондора Дэнетора Второго и военачальник Гондора, известен куда более своего тезки. Он родился в 2983 году Третьей эпохи. В отличие от своего старшего брата, Боромира, Фарамир с детства тянулся к знаниям и любил музыку. Он не пренебрегал ратными делами, однако никогда не совершал подвигов ради подвигов (чего нельзя сказать о его брате). Из-за своего характера, а также из-за дружбы с магом Гэндальфом Серым Фарамир был в немилости у отца. В годы Войны Кольца Фарамир прикрывал отступление гондорцев от Осгилиата к Минас-Тирит. Сраженный Черной немочью, он был доставлен в цитадель и едва не погиб на костре по воле обезумевшего Дэнетора. Фарамира спас Гэндальф, а позже его исцелил Арагорн (исцелил наложением рук, доказав тем самым, что является истинным государем). В Палатах врачевания Фарамир встретил Эйовин, племянницу роханского короля Тейодена, которую после войны взял в жены. Государь Элессар назначил Фарамира наместником Гондора и пожаловал ему во владение Итильские земли и Эмин-Арнен. Скончался Фарамир в 82 году Четвертой эпохи.
Киновоплощение: Дэвид Венэм (David Wenham).

ФАСТИТОКАЛОН (FASTITOKALON)

Огромное существо, гигантская черепаха, которую неосторожные мореходы нередко принимали за остров. Они высаживались на этот «остров» и погибали, когда фаститокалон внезапно погружался под воду. Это существо упоминается в одноименном хоббитском стихотворении, обнаруженном на полях Алой книги.

ФЕА (FËA)

В переводе с синдарина «дух».
См. ***Дар Илуватара***.

ФЕАНОР (FËANOR)

В переводе с синдарина «пламенный дух». Эльф, князь нолдоров, старший сын Финвэ (единственный от первой жены). Легенды гласят, что Феанор был величайшим из нолдоров и едва ли не из всех Детей Илуватара; ему удавалось все, за что бы он ни брался. Именно он, наставляемый валаром Аулэ, изобрел алфавит Тенгвар и создал сильмарилы.

Вдобавок Феанор был горяч и скор на расправу, и этими чертами его характера коварно воспользовался Мелькор, желавший завладеть сильмарилами. Стараниями Мелькора между Феанором и его сводным братом Финголфином возникла неприкрытая вражда, и однажды Феанор возроптал на валаров и обнажил на брата меч. За это валары изгнали Феанора из Тириона, и двенадцать лет он провел в Форменосе, по-прежнему не доверяя валарам. Когда Унголианта погубила Древа валаров, Феанор отказался отдать сильмарилы, светом которых Древа еще можно было спасти, а узнав о смерти своего отца и похищении сильмарилов, поднял мятеж против валаров и принес клятву отыскать и вернуть сильмарилы во что бы то ни стало (впоследствии эта клятва легла тяжким бременем не только на потомков Феанора, но и на остальных нолдоров). Он повел нолдоров в Средиземье, в своей гордыне не остановившись перед тем, чтобы устроить резню в Альквалондэ и бросить Финголфина на побережье Арамана.

В Средиземье Феанор сразился с полчищами Мелькора в битве Дагор-нуин-Гилиат — второй из битв за Белерианд — и так увлекся погоней, что попал в окружение; в бою с балрогами он получил смертельную рану и, спасенный сыновьями от гибели на поле брани, скончался у истоков Сириона. Это произошло в 1 году Первой эпохи.

Его настоящее имя было Куруфинвэ — «умелец». Феанором назвала его мать, первой заметившая в сыне неукротимый дух. У Феанора было семь сыновей — Амрас, Амрод, Карантир, Келегорм, Куруфин, Маглор и Маэдрос.

Сыновья Феанора

Все семеро сыновей Феанора принесли вместе с отцом его клятву и все погибли в Первую эпоху. Никто из них не отличался уравновешенностью, зато нельзя отказать им в доблести, а Маглору с Маэдросом — и в благородстве.

АМРАС И АМРОД

Младшие сыновья Феанора, близнецы, владевшие землями в Восточном Белериандe. Погибли при попытке силой отобрать у Эльвинг сильмарил, похищенный ее дедом Береном у Моргота.

КАРАНТИР

В переводе с синдарина «рыжий». Четвертый сын Феанора, правитель Таргелиона. После битвы Дагор Браголлах, когда Таргелион был захвачен орками, Карантир бежал к Амрасу и Амроду. Позднее он сражался в битве Нирнаэт Арноэдиад, был ранен и укрылся в Оссирианде. Карантир был убит Диором, когда сыновья Феанора проникли в Менегрот, чтобы силой забрать сильмарил.

КЕЛЕГОРМ

Третий сын Феанора, вместе со своим братом Куруфином державший Химлад. После битвы Дагор Браголлах оба они нашли прибежище в Нарготронде и препятствовали Финроду, собравшемуся на помощь Берену. Позднее Келегорм полюбил Лютиэн Тинувиэль, силой заставил ее прийти в Нарготронд и известил Тингола о том, что хочет взять его дочь в жены. Когда козни Келегорма и Куруфина были раскрыты, их изгнали из Нарготронда, и они отправились на поиски Маэдроса. По пути им встретился Берен, и они попытались убить его, но доблесть адана и ярость Хуана, пса Келегорма, обратившегося против хозяина, вынудили братьев отступиться.

Раненный в битве Нирнаэт Арноэдиад, Келегорм укрылся в Оссирианде. Погиб он от руки Диора в Менегроте, куда пришел с братьями, чтобы завладеть сильмарилом.

КУРУФИН

В переводе с синдарина «искусный». Пятый сын Феанора, отец Келебримбора. В Средиземье Куруфин вместе со своим братом Келегормом держал Химлад и содействовал брату во всех его стремлениях. Погиб Куруфин в Менегроте.

Его клинком был Ангрист. Адан Берен, которого Куруфин и Келегорм пытались убить, отобрал этот кинжал у Куруфина и впоследствии вырезал им сильмарил из Железной короны Моргота.

МАГЛОР

Второй сын Феанора, державший в Средиземье равнину между холмом Химринг и горами Эред-Луин (эта равнина звалась в его честь Маглоровы врата). После битвы Дагор Браголлах Врата были захвачены прислужниками Мелькора, и Маглор бежал к своему брату Маэдросу. Впоследствии он стал опекуном Элроса и Элронда. По завершении Великой Битвы Маглор хотел отказаться от клятвы Феанора, но поддался уговорам Маэдроса и похитил один из двух сильмарилов в короне Моргота. Камень обжигал ему руки, и Маглор бросил его в море, а сам ушел куда глаза глядят. Дальнейшая судьба Маглора неизвестна.

Маглор был величайшим после Даэрона певцом среди нолдоров. Именно он сложил «Нолдолантэ» — «Песнь о падении нолдоров».

МАЭДРОС

Старший сын Феанора, после смерти отца ставший главой дома. Вскоре после прихода нолдоров в Средиземье Маэдрос попал в плен к Морготу, и его приковали за запястье к одному из пиков Тангородрима в назидание и устрашение другим эльфам. Спасли Маэдроса Фингон и правитель орлов Торондор, и в благодарность за свое спасение Маэдрос передал старшинство над нолдорами дому Финголфина. Долгие годы он держал окрестности Хим-

ринга, а около 472 года Первой эпохи, вдохновленный подвигом Берена и Лютиэн, созвал Союз Маэдроса, намереваясь взять штурмом Ангбанд. Но Маэдроса предали его союзники-вастаки, и после битвы Нирнаэт Арноэдиад он укрылся в Оссирианде. Со временем клятва Феанора подчинила Маэдроса себе, и он участвовал в набеге на Менегрот и в разорении гаваней Сириона. По завершении Великой Битвы Маэдрос убедил Маглора похитить два оставшихся сильмарила из короны Моргота. Терзаемый болью, ибо сильмарил обжигал ему руку, Маэдрос бросился вместе с камнем в огненную бездну.

ФЕАНТУРИ (FËANTURI)

В переводе с квенийского «повелители духа». Валары Мандос и Лориэн.
См. ***Лориэн, Мандос.***

ФЕЛАГУНД (FELAGUND)

В переводе с кхуздула «повелитель пещер». Прозвище, данное гномами эльфийскому князю Финроду.
См. ***Нарготронд, Финрод.***

ФЕЛАРОФ (FELARÓF)

Первый конь из породы меаров. Его всадником был Эйорл Юный. Легенда гласит, что Фелароф сбросил наземь Лейода, отца Эйорла, и тот разбился насмерть. Чтобы искупить вину, Фелароф обрек себя на служение Эйорлу.
См. ***Меары, Рохан.***

ФИАЛ ГАЛАДРИЭЛЬ (PHIAL OF GALADRIEL)

Хрустальный сосуд, наполненный водой из Зеркальной заводи в Лориэне (в этой воде, как сказано в Алой книге, отразился свет Вечерней звезды). Он светился в темноте, придавал сил своему владельцу, и чем крепче духом был владелец, тем ярче светился сосуд. Этот фиал получил в дар от Галадриэль хоббит Фродо Торбинс. Легенда гласит, что именно фиал Галадриэль долгое время оберегал Фродо от искушений, которыми пытало его Кольцо Всевластья; спутник Фродо, Сэммиум Гужни, ослепил светом фиала Шелоб. Также свет фиала, как рассказано в Алой книге, разрушил заклинания, наложенные на ворота башни в ущелье Кирит-Унгол. Отплывая за Море, Фродо Торбинс взял фиал с собой.

ФИЛИ (FILI)

Гном из рода Дарина, племянник Торина Дубовый Щит, участник похода к Одинокой горе в 2941 году. Пал в Битве Пяти Воинств, защищая Торина.
См. ***Битва Пяти Воинств, Гномы, Торин Дубовый Щит, Торбинс Бильбо.***



ФИНАРФИН (FINARFIN)

Эльф, князь нолдоров, третий сын Финвэ. Когда нолдоры подняли мятеж в Эльдамаре, Финарфин отговаривал их идти в Средиземье, однако вынужден был присоединиться к тем, кто последовал за Феанором (ибо не желал бросать родичей). Но, устрашенный резней в Альквалондэ и проклятием, которое наложили на нолдоров валары, он возвратился в Тирион. Валары даровали ему прощение, а вскоре Финарфин по праву наследования стал верховным князем эльдаров Амана. Как верховный князь, он вел рати Эльдамара на Великую Битву.

Среди детей Финарфина были Финрод Фелагунд и Галадриэль, владычица Лориэна.

ФИНВЭ (FINWË)

Эльф, князь нолдоров, один из тех, кто по настоянию Оромэ побывал в Амане, а затем вел эльфов в Великий Поход. После того как эльфы переселились в Аман, Финвэ стал правителем Тириона. Из любви к своему старшему сыну Феанору он разделил с ним двенадцатилетнее изгнание и тоже ушел в Форменос; в Форменосе Финвэ и погиб, защищая сильмарилы от Мелькора. Феанор был сыном Финвэ от первой жены. Вторая родила Финвэ еще двоих сыновей — Финголфина и Финарфина.

ФИНГОЛФИН (FINGOLFIN)

Эльф, князь нолдоров, второй сын Финвэ. Один из немногих, кто отговаривал нолдоров слушать Феанора. Когда же нолдоры двинулись в Средиземье, Финголфин не пожелал бросать сородичей и присоединился к ним. Как сказано в «Квента Сильмариллион», Финголфин «шел против воли, по просьбе своего сына Фингона, и еще потому, что не хотел оставлять свой народ, страстно желавший уйти, на произвол поспешных решений Феанора». Преданный Феанором, который первым переправился в Средиземье и сжег корабли, вместо того чтобы отправить их за нолдорами, оставшимися в Амане, Финголфин повел тех, кто был с ним, через вздыбленные льды пролива Хелкараксе. Совершить этот беспримерный переход ему помогла луна, как раз в ту пору вставшая над миром по велению валаров.

В Средиземье Финголфин обосновался в Хитлуме. После смерти Феанора он стал верховным князем нолдоров Средиземья и носил этот титул до самой гибели. Он руководил осадой Ангбанда, и он же благосклонно принял аданов, пришедших в Белерианд. В битве Дагор Браголлах Финголфин был вынужден отступить к горам Эред-Ветрин. Видя, что нолдоры терпят поражение, он впал в ярость, усугубленную отчаянием, которое, как известно, сродни безумию, и вызвал Моргота на поединок. В этом поединке Финголфин сумел нанести врагу восемь ран, но силы все же были не равны, и верховный князь пал. Это произошло в 455 году Первой эпохи. Правитель орлов Торондор принес тело Финголфина в Гондолин, где правил его сын Тургон.

Меч Финголфина звался Рингил. Детьми Финголфина были сыновья Тургон и Фингон и дочь Аредэль.

ФИНГОН (FINGON)

Эльф, князь нолдоров, сын Финголфина и отец Гил-Гэлада, после смерти Финголфина — верховный князь нолдоров Средиземья. Как и сыновья Финарфина, Фингон присоединился к мятежу нолдоров не потому, что любил Феанора, а потому, что стремился догнать Мелькора и вернуть похищенные сильмарилы. Отряд Фингона участвовал в резне в Альквалондэ (как сказано в «Квента Сильмариллион», воины Фингона, «увидев, что идет бой и родичи их погибают, кинулись в битву прежде, чем узнали, что было причиной резни»).

В Средиземье владением Фингона был Дор-Ломин. Стремясь утишить распри между нолдорами, Фингон героически спас Маэдроса, одного из сыновей Феанора, но разрушить проклятие валаров ему было не под силу. В Нирнаэт Арноэдиад, пятой битве за Белерианд, Фингон пал, сраженный балрогами. Это произошло в 473 году Первой эпохи.

ФИНДЕГИЛ (FINDEGIL)

Гондорский писец, скопировал по указанию государя Элессара Алую книгу перианов, каковая сама являлась копией ширской «Книги Хоббитана». Эта копия была торжественно вручена потомкам Перегрина Тука и с тех пор хранилась в Больших Смиалах.

ФИНРОД ФЕЛАГУНД (FINROD FELAGUND)

Эльф, князь нолдоров, старший сын Финарфина. К мятежу нолдоров Финрод присоединился лишь потому, что не желал расставаться со своим другом Тургоном, сыном Финголфина. В Средиземье он поселился на острове Тол-Сирион и возвел там дозорную башню Минас-Тирит; позднее, ведомый валаром Ульмо, Финрод пришел на реку Нарог и основал Нарготронд — столицу одноименного княжества, крупнейшего из нолдорских княжеств в Белериланде. Сам он, разумеется, стал правителем Нарготронда.

Финрод первым из эльдаров встретился с аданами. Он доблестно сражался в битвах за Белериланд; в битве Дагор Браголлах окруженного орками Финрода спас от смерти адан Барахир, и Фингон поклялся в дружбе роду Барахира. Эту клятву он сдержал, когда к нему за помощью пришел Берен, сын Барахира. Вместе с Береном они двинулись к Ангбанду, но по дороге были перехвачены орками и доставлены в крепость Саурона на острове Тол-ин-Гаурхот (бывшем Тол-Сирионе). В этой крепости произошел знаменитый поединок в колдовском могуществе между Финродом и Сауроном (об этом поединке повествуется в «Песни о разрешении от уз»). Побежденный Сауроном, Финрод очутился в темнице, и вместе с ним туда же был ввергнут Берен. Когда на Берена напал волколак, посланный Сауроном, Финрод, как



того и требовала от него его клятва, встал на защиту адана и убил волколака, однако и сам получил смертельную рану. Это произошло в 466 году Первой эпохи. Освободившись из плена, Берен похоронил Финрода на острове, который прежде был его владением.
У Финрода было несколько имен. Гномы называли его Фелагунд — «строитель пещер», ибо, как уже говорилось, не кто иной, как Финрод, построил Нарготронд. Аданы звали Финрода Ном — «мудрый», а еще —«друг людей».

ФИРИМАРЫ (FIRIMAR)

В переводе с синдарина «смертные». Одно из прозваний, данных эльфами людям.

ФОРМЕНОС (FORMENOS)

В переводе с квенийского «северная твердыня». Крепость Феанора, возведенная на севере Валинора в те дни, когда Феанора изгнали из Тириона. Из сокровищницы Форменоса Мелькор похитил сильмарилы.
См. ***Мелькор, Сильмарилы, Феанор, Финвэ.***

ФОРН (FORN)

Имя, под которым Том Бомбадил был известен среди гномов.
См. ***Бомбадил Том.***

ФОРНОСТ (FORNOST ERAIN)

Полное название — Форност Эрайн, что в переводе с синдарина означает «северная крепость королей». Крепость в Арноре, главный город королевства в Третью эпоху. В 1974 году той эпохи был захвачен отрядами Ангмара.
Подробнее см. ***Арнор, Артедайн, Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов».***

ФОРОХЕЛ (FOROCHEL)

В переводе с синдарина «северный». Ледяная пустошь на севере Средиземья. В Третью эпоху там обитали лоссоты.
См. ***Арнор, Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов».***

ФУНДИН (FUNDIN)

Гном из рода Дарина, отец Балина и Двалина. Погиб в битве при Азанулбизаре.



ХАДОР ЛОРИНДОЛ (HADOR LORINDOL)

В переводе с адунаика «яркий». Адан, глава Третьего рода. В юности служил Финголфину; в награду за доблесть и верность тот даровал Хадору Дор-Ломин. В битве Дагор Браголлах Хадор погиб, прикрывая отход Финголфина. Прозвище Хадора означает «златовласый».
См. ***Аданы, Дагор Браголлах, Финголфин***.

ХАДХОД (HADHOD)

См. ***Гномы***.

ХАДХОДРОНД (HADHODROND)

В переводе с синдарина «пещера гномов» (от хадход — искаженное «кхазад»).
См. ***Мория***.

ХАЛАДИНЫ (HALADIN)

Второй род аданов, наименее воинственный и самый малочисленный среди трех родов. От аданов Первого и Третьего родов халадины отличались и языком, и внешностью (они были ниже и смуглее прочих аданов). В четвертом столетии Первой эпохи, вместе с другими родами, перевалили через Голубые горы и пришли в Белериад, где заняли Таргелион. После многочисленных сражений с орками и другими прислужниками Моргота халадины признали необходимость «единого руководства» (до прихода в Белериад у них не было общего вождя). Первым правителем халадинов стала Халет, дочь главы одного из кланов. Битвы за Белериад изрядно уменьшили число халадинов; тем немногие, кто уцелел, в начале Второй эпохи отправились за Море на поиски Нуменора.
Название «халадины» принято возводить к имени Халада, мифического первопредка этого рода аданов.

ХАРАД (HARAD)

В переводе с синдарина «южный». Принятое в Гондоре название всех земель к югу от реки Харнен. Эти земли обычно делили на Ближний и Дальний Харад. Население Харада – харадримы – непрестанно враждовало с Гондором.

ХАРАДРИМЫ (HARADRIM)

В переводе с синдарина «южные люди». Дикие племена, населявшие Харад — земли к югу от реки Харнен, берущей начало в горах Эфел-Дуат. В Третью эпоху харадримы стали данниками Саурона и непрерывно тревожили набегами южные рубежи Гондора. В 1944 году они присоединились к Людям Повозок, в 2885 году сражались с рохирримами на реке Порос, а в годы Войны Кольца участвовали в битве на Пеленнорской равнине. В боевых рядах харадримов сражались мумаки. В правление государя Элессара харадримы поклялись в верности Воссоединенному королевству.
У харадримов смуглая кожа, глаза и волосы черные; они любят яркие одежды и украшения, а у некоторых племен в обычае раскрашивать свои тела.
Харадримов также называют смуглингами — по оттенку кожи.

ХАРОНДОР (HARONDOR)

В переводе с синдарина «южный Гондор». Принятое в Гондоре название местности между реками Харнен и Порос. В Третью эпоху эта местность часто становилась предметом территориальных споров между Гондором и Харадом.

ХАФЛИНГИ (HALFLINGS)

См. ***Хоббиты****.*

ХЕЛЕВОРН (HELEVORN)

В переводе с синдарина «черное стекло». Озеро в Белерианде.
См. ***Арда****,* ***Белерианд****.*

ХЕЛКАР (HELCAR)

В переводе с квенийского «ледяной». Внутреннее море на востоке Средиземья, возникшее на месте Светильника Иллуин. На побережье Куйвиэнен, залива моря Хелкар, пробудились эльфы.

ХЕЛКАРАКСЕ (HELCARAXË)

В переводе с квенийского «ледяные клыки». Северный пролив между Аманом и Средиземьем; в этом проливе воды моря Белегаэр встречались с водами Внешнего океана Эккайа, поэтому над ним всегда стоял туман. Поверхность залива покрывали льды, так называемый вздыбленный лед; по этим торосам можно было перейти залив. Брошенный Феанором на побережье Арамана, Финголфин со своими отрядами пересек Хелкараксе по льду, потеряв едва ли не половину тех, кто вызвался идти в поход.

ХЕЛЛУИН (HELLUIN)

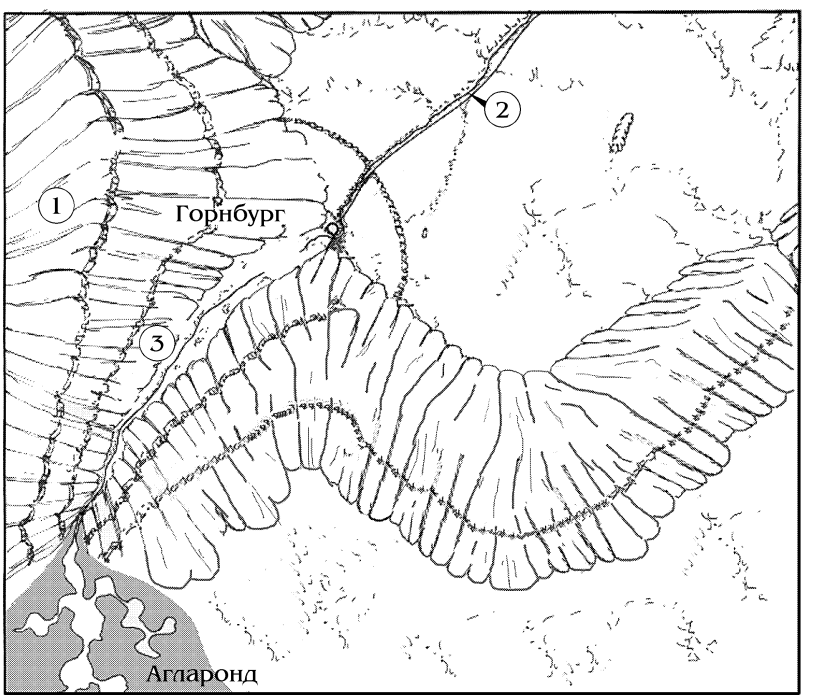
В переводе с синдарина «льдисто-голубой». Звезда на небосводе Арды.
См. ***Арда***.

ХЕЛЬМ (HELM)

Девятый король Рохана. Его именем названы ущелье у пика Трайгирн в Белых горах и крепость в этом ущелье. О его кончине ходят легенды, согласно которым Хельм, неся ночной дозор на стенах Хорнбурга, превратился в ледяную статую.
См. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

ХЕЛЬМОВА КРЕПЬ (HELM'S DEEP)

Крепость на западных рубежах Рохана, в ущелье у пика Трайгирн. В годы Войны Кольца войско Рохана во главе с королем Тейоденом выдержало в этой крепости осаду орков.



Хельмова крепь:
1 — г. Трайгирн; 2 — дорога; 3 — Хельмово ущелье

Крепью называлось и само ущелье, и собственно крепость, которую нередко называли также Хорнбург.
См. ***Рохан, Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

ХЕННЕТ-АННУН (HENNETH ANNÛN)

В переводе с синдарина «закатное окно». Гондорский аванпост в Итилиэне, одно из тайных укрытий, основанных по приказу наместника Турина Второго. Хеннет-Аннун – комплекс пещер, скрытый за водопадом, — представлял собой отличную базу для вылазок на захваченные мордорскими полчищами территории.

ХИАРМЕНТИР (HYARMENTIR)

В переводе с квенийского «страж юга». Вторая по высоте (после Таникветиль) вершина Пелоров.
См. ***Аман***.

ХИМЛАД (HIMLAD)

В переводе с синдарина «прохладная равнина». Равнина в Восточном Белериандe, между реками Келон и Арос. До битвы Дагор Браголлах находилась во владении сыновей Феанора – Куруфина и Келегорма.
См. ***Белериандe***.

ХИРИЛОРН (HIRILORN)

В переводе с синдарина «дерево девы». Главное дерево леса Нелдорет, огромный бук, росший поблизости от Менегрота. На его ветвях было выстроено узилище, в котором Тингол держал свою дочь Лютиэн Тинувиэль.
См. ***Берен Эрхамион, Лютиэн Тинувиэль, Хуан***.

ХИТАЭГЛИР (HITHAEGLIR)

В переводе с синдарина «гряда туманных пиков».
См. ***Мглистые горы***.

ХИТЛЕЙН (HITHLAIN)

В переводе с синдарина «нити тумана». Вещество, из которого эльфы Лориэна выделывали множество вещей, прежде всего плели веревки. Эти веревки, как засвидетельствовано в Алой книге со слов хоббита Сэммиума Гужни, отличались необычайной легкостью и крепостью.

ХИТЛУМ (HITHLUM)

В переводе с синдарина «земля тумана». Местность к северу от Белериандa, между горами Эред-Ломин и Эред-Ветрин. После битвы Дагор-нуин-Гилиат в Хитлуме обосновался Финголфин, который владел этой местностью до

своей гибели в Дагор Браголлах. После битвы Нирнаэт Арноэдиад Хитлум практически обезлюдел и потому был легко захвачен Морготом.
Подробнее см. ***Белерианд***.

ХЛЮПОГУБЫ (MEWLIPS)

Злобные существа, обитающие за «Мерлокскими горами» (возможно, имеются в виду Мглистые горы). Хлюпогубам посвящена песенка, записанная в Шире. Судя по всему, эту песенку сочинил некий хоббит, до которого дошли смутные слухи об орках. Ведь о ком еще, как не о них, эти строки:

Но скользкая рука
Вас хвать! — и косточки гремят
Уже на дне мешка!
Перевод В. Тихомирова

ХОББИТАН (THAIN)

В Шире правитель края; ему вменялось в обязанность главенствовать на сходах и собирать ополчение. Первым Хоббитаном был Букка с Болотищ, избранный на эту должность в 1979 году Третьей эпохи. В 2340 году Хоббитаном стал Изумбрас Тук, и с тех пор эта должность передавалась в семействе Туков по наследству. С 14 года Четвертой эпохи каждый вновь избранный Хоббитан становится советником Северного королевства.

ХОББИТЫ (HOBBITS)

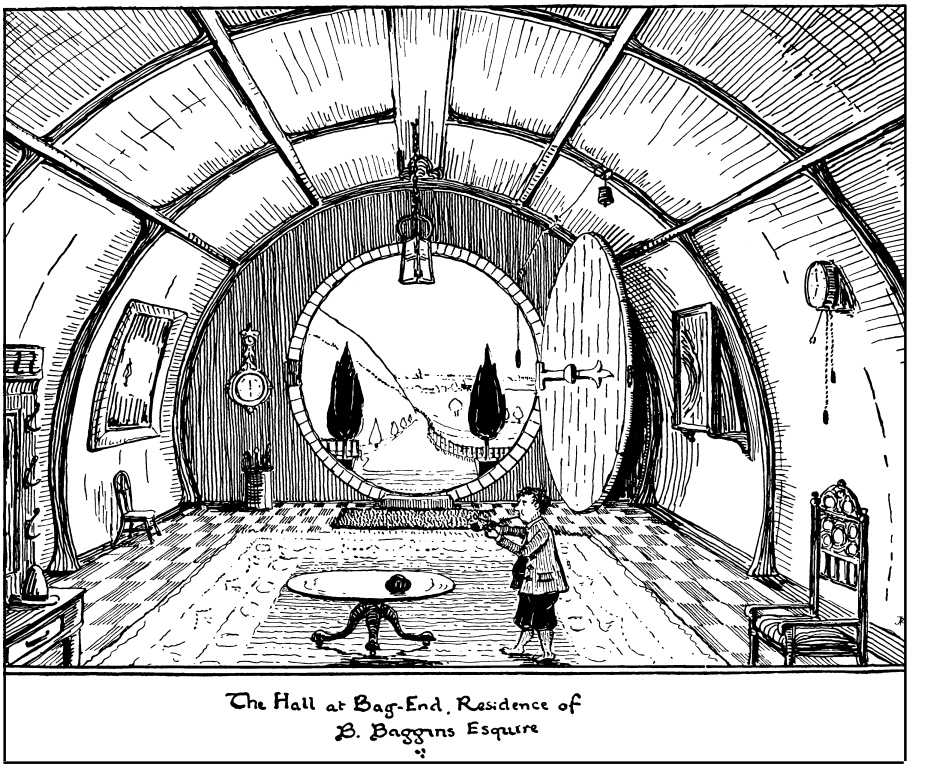
Один из Свободных народов Средиземья. Хоббиты пробудились еще в Первую эпоху и долгое время обитали в долине Андуина, ведя столь скромный, неприметный образ жизни, что о них не упоминается ни в одной из хроник и летописей той поры. В Третью эпоху они двинулись на Запад, спасаясь от Тени, простершейся над Лихолесьем; перевалили через Мглистые горы и обосновались в Эриадоре. В 1601 году они основали Шир — свое владение между рекой Барандуин и Северным нагорьем. Если не считать нашествия орков в 2747 году, хоббиты жили тихо и мирно, вдали от забот и тревог остального мира. Их покой охраняли Следопыты Севера.
Однако в годы Войны Кольца Шир выдержал и вторжение Черных Всадников, и правление мага Сарумана Белого, изгнанного из Ордена истари, и восстание хоббитов против Сарумана и его ставленника, Лото Лякошель-Торбинса. В Четвертую эпоху государь Элессар объявил Шир землей под покровительством короны и запретил людям появляться в его пределах.
Как сказано в Алой книге, «...хоббиты — неприметный, но очень древний народец, раньше их было куда больше, чем нынче; они любят тишину и покой, тучную пашню и цветущие луга, а сейчас в мире стало что-то очень шумно и довольно тесно. Умелые и сноровистые, хоббиты, однако, терпеть не могли — да не могут и поныне — устройств сложнее кузнечных мехов, водяной мельницы и прялки. Издревле сторонились они людей — на их языке

Громадин, — а теперь даже и на глаза им не показываются. Слух у них завидный, глаз острый; они, правда, толстоваты и не любят спешки, но в случае чего проворства и ловкости им не занимать. Хоббиты привыкли исчезать мгновенно и бесшумно при виде незваной Громадины, да так наловчились, что людям это стало казаться волшебством. А хоббиты ни о каком волшебстве и понятия не имели: от роду мастера прятаться, они чуть что — скрывались из глаз, на удивление своим большим и неуклюжим соседям. Они ведь маленькие, в полчеловека ростом, меньше даже гномов — пониже и не такие крепкие да кряжистые... Во дни мира и благоденствия хоббиты жили, как жилось, — а жилось весело. Одевались пестро, все больше в желтое и зеленое, башмаков не носили: твердые их ступни обрастали густой курчавой шерсткой, обычно темно-русой, как волосы на голове. Так что сапожное ремесло было у них не в почете, зато процветали другие ремесла, и длинные искусные пальцы хоббитов мастерили очень полезные, а главное — превосходные вещи. Лица их красотою не отличались, скорее добродушием — щекастые, ясноглазые, румяные, рот чуть не до ушей, всегда готовый смеяться, есть и пить. Смеялись до упаду, пили и ели всласть, шутки были незатейливые, еда по шесть раз на день (было бы что есть). Радушные хоббиты очень любили принимать гостей и получать подарки — и сами в долгу не оставались».

Все хоббиты относятся к одной из трех пород — к босоногам, струкам или бельчукам. Босоноги издавна обитали преимущественно в горах, струки предпочитали равнины, бельчуки же, превосходившие прочих ростом, облюбовали лесистые края. Первыми из хоббитов летописи Арды упоминают братьев-близнецов Марчо и Бланко, которые и основали Шир. В годы Войны Кольца повсеместно прославились также Бильбо и Фродо Торбинсы, Сэммиум Гужни, Мериадок Брендибак и Перегрин Тук. Средняя продолжительность жизни хоббитов составляет около ста лет; совершеннолетия они достигают к тридцати трем годам.

Сами себя хоббиты называли *кудук*; рохирримы звали их *хольбитла*, что означает «живущие в норах». На синдарине хоббитов называют *перианами* — коротышками, а на Всеобщем языке — *банакилями* и *хафлингами* (что также переводится как «коротышки»).

Комментарий. *Хоббиты — еще одно «собственное изобретение» профессора Толкиена. Относительно фактического происхождения этого слова приводилось и по сей день приводится множество предположений (от «людей-кроликов» — HOmo + raBBIT — до изысканных филологических версий, основанных на диалектных словечках английского языка). Сам Толкиен ни в письмах, ни в интервью не приоткрыл тайны происхождения этого слова, будто намеренно оставляя простор для фантазии почитателей и исследователей. Самое большее, что он себе позволял, — фразы наподобие следующей: «Все, что я помню о том, как начинался "Хоббит": я корпел над школьным аттестатом и вдруг отложил его в сторону и на чистом листе бумаги написал: "земле была нора, и в этой норе жил хоббит". До сегодняшнего дня не знаю, что меня подтолкнуло».*



Хоббитская нора изнутри. Рисунок Дж. Р. Р. Т.

В средневековом магическом трактате некоего Майкла Дэнема (так называемые The Denham Tracts), впрочем, хоббиты упоминаются в числе прочих «деревенских духов», однако Толкиен никогда и нигде не ссылался на это произведение, посему вряд ли возможно «возвести» толкиеновских хоббитов к хоббитам Дэнема.

Об одном из своих главных героев, хоббите Бильбо Торбинсе, Толкиен писал так: «Господина Торбинса я представляю себе как человека, а вовсе не как "чудесного кролика" — почему-то некоторые читатели мнят его именно кроликом. Это низенький человечек с короткими ногами и объемистым брюшком. Добродушное, круглое лицо; уши совсем чуть-чуть заострены "по-эльфийски", кверху; волосы — темно-русые, короткие и вьющиеся. Ноги от лодыжек до стоп покрыты коричневой шерсткой. Одежда: зеленые бархатные штаны, красный или желтый жилет, коричневая или зеленая куртка с золотыми (или медными) пуговицами, темно-зеленый плащ с капюшоном (подаренный гномами).

Рост хоббита — около трех футов или три фута шесть дюймов».

ХОБГОБЛИНЫ (HOBGOBLINS)

Злобные твари, обитавшие в горах Эред-Митрим. Возможно, это прозвище какой-либо разновидности орков, к примеру урукхай.
См. ***Орки***.

ХОЛЛИН (HOLLIN)

Принятое среди людей название Эрегиона.
См. ***Эрегион***.

ХОЛМОВИКИ (HILLMEN)

Люди, обитавшие в Эттенблате, у западного подножия Мглистых гор, союзники и данники Ангмара. Под натиском холмовиков одно за другим пали все три дунаданских княжества на северо-западе Средиземья — Рудаур, Кардолан и Артедайн (последнее княжество пало в 1974 году Третьей эпохи). Однако, будучи наголову разбиты в битве при Форносте год спустя, холмовики бежали и рассеялись по Эриадору, и с тех пор в летописях о них более не упоминается.

ХОЛЬБИТЛА (HOLBYTLA)

См. ***Хоббиты***.

ХОРНБУРГ (HORNBURG)

Главная крепость Хельмова ущелья, возведеная гондорцами в начале Третьей эпохи, а позднее перестроенная рохирримами. Она располагалась на отроге горы, доминировавшей над ущельем. В годы Войны Кольца Хорнбург выдержал нападение орков Сарумана Белого.
Подробнее см. ***Война Кольца***.

ХРАНИТЕЛИ (FELLOWSHIP OF THE RING)

Девять избранных, которым доверили на Совете Элронда в 3018 году судьбу Кольца Всевластья и судьбу Средиземья. От эльфов в число Хранителей вошел Леголас, сын Трандуила; от людей — Арагорн, сын Араторна, и Боромир, сын Дэнетора; от гномов — Гимли, сын Глоина. Хоббитов представляли Фродо Торбинс, Сэммиум Гужни, Мериадок Брендибак и Перегрин Тук. Девятым был маг Гэндальф Серый, а главным Хранителем избрали Фродо Торбинса, который добровольно вызвался бросить Кольцо Всевластья в пламя Огненной горы. Первым Хранители потеряли Гэндальфа, сгинувшего в рудниках Мории. У водопада Раурос погиб Боромир, Мериадока и Перегрина похитили орки, и Арагорн с Леголасом и Гимли пустился за ними в погоню. Фродо и Сэм вдвоем ушли в Мордор. Воссоединились Хранители только после низвержения Саурона, когда орлы спасли Фродо и Сэма и принесли их в Минас-Тирит. Некоторое время спустя Гэндальф и Фродо Торбинс поки-

нули Средиземье, впоследствии за Море отплыли также Леголас, Гимли и Сэммиум Гужни. Арагорн вступил на престол Воссоединенного королевства под именем Элессара Телконтара, Перегрин Тук стал Хоббитаном, а Мериадок Брендибак — правителем Бакленда (местность в Шире). Легенды гласят, что в конце мира Хранители встретятся вновь в Палатах Мандоса.

ХРОА (HROA)

В переводе с синдарина «тело».
См. ***Дар Илуватара***.

ХРОНИКИ АРДЫ И ИХ АВТОРЫ (CHRONICLES OF ARDA & ITS AUTHORS)

Общеизвестно, что важнейшим источником по истории Средиземья является Алая книга Западных пределов. Что же касается истории Арды в целом и особенно истории Предначальной и Первой эпох, здесь следует обращаться к другим источникам. Среди этих других источников — песни и легенды, а также Книги Премудрости.
Если авторство песен и легенд в большинстве случаев установить невозможно, то с Книгами Премудрости дело обстоит лучше. Известны, по крайней мере, четверо из тех, кто приложил руку к их составлению.

Румил

Эльф из рода нолдоров, после Великого Похода осевший в Амане и никогда не покидавший Тириона на холме Туна. Именно он изобрел первый алфавит — Сарати, впоследствии переработанный Феанором и ставший известным как Тенгвар. Перу Румила принадлежит множество сочинений, знаменитейшим из которых, вне сомнения, является «Айнулиндалэ» — Музыка айнуров. Кроме того, существует книга, называющаяся «И Эквесси Румило» — «Изречения Румила» и содержащая многолетние размышления Румила, в том числе и о языке валаров (эти сведения поистине бесценны для историка). Также Румил составил Анналы Амана — подробное хронологическое изложение событий в Амане от пришествия валаров в Арду вплоть до сотворения ими Луны и Солнца (вполне возможно, эти анналы легли в основу «Квента Сильмариллион»). Впрочем, по некоторым сведениям, Румил написал только начало анналов и остановился на 1496 году летосчисления Валинора — на мятеже нолдоров; далее писали другие. Установить наверняка, где здесь правда, а где вымысел, к сожалению, не представляется возможным. Еще перу Румила принадлежат несколько языковых штудий, посвященных эльфийским языкам, и «Амбаркanта» — повествование о сотворении мира.

Пенголод

Эльф, нолдор по отцу и синдар по матери, придворный гондолинского князя Тургона, один из ламбенголморов — «сведущих в языках» (так назывался учрежденный Феанором Орден мудрецов). Когда Гондолин пал, Пенголод вместе с Туором ушел к гаваням Сириона; именно там он узнал о руническом алфавите, изобретенном Даэроном, и зарисовал руны, благодаря чему современные историки могут изучать древнейшие символы Кирта. После Великой Битвы Пенголод остался в Средиземье: он ушел на восток, в Эриадор, и даже некоторое время жил в Мории, изучая язык гномов. Только когда на Эриадор пала тень Саурона, Пенголод уплыл за Море и поселился на острове Тол-Эрессеа. Там он написал два трактата по языкам — «Ламмас», то есть «Слово о языках», и «Ламмасэтен». Первый трактат был посвящен языкам эльфов, людей и других народов Средиземья, а второй — конкретно эльфийским языкам. Главным же трудом Пенголода вполне заслуженно считается «Квента Сильмариллион», написанная им на основе Анналов Амана, Анналов Белерианда (составленных синдарами Дориата), «Парма Кулуина», «Нарн и Хин Хурин» и иных источников. Именно от Пенголода впоследствии попавший на Тол-Эрессеа Эльфвин выучил «Айнулиндалэ», «Валаквенту» и «Квента Сильмариллион».

Квеннар-и-Онотимо

Об этом авторе известно лишь то, что он был эльфом и жил в Белерианде. Никаких других биографических сведений не сохранилось, зато сохранились его труды. Первая книга Квеннара, «О начале времен и летосчислении», представляет собой как бы вводную часть к Анналам Амана. Румил, автор анналов, несомненно, опирался на труд Квеннара. Кроме того, перу Квеннара принадлежат «Йенонотиэ» (летосчисление) и Летопись. Изложение событий в последней книге, посвященной истории Амана, обрывается в начале Первой эпохи Солнца, на пробуждении людей.

Дирхавел

Адан из Третьего рода, пришедший в гавани Сириона и встретивший там эльфа Маблунга, который многое поведал Дирхавелу о судьбе Турина Турамбара и его сестры Ниэнор (Маблунг видел собственными глазами, как Турин бросился грудью на меч). Потрясенный этим рассказом, Дирхавел сложил песнь, длиннее которой с тех пор не складывали. Это была знаменитая «Нарн и Хин Хурин» — «Песнь о детях Хурина».

К сожалению, ничего другого Дирхавел написать не успел — он погиб, когда сыновья Феанора ворвались в гавани, разыскивая Эльвинг, у которой был сильмарил Берена, и устроили кровопролитие.



ХУАН (HUAN)

В переводе с синдарина «могучий пес». Волкодав из охотничьей своры Оромэ, рожденный в Валиноре и подаренный Оромэ Келегорму, сыну Феанора. Хуан последовал за своим новым хозяином в Средиземье, и на него тоже пал Жребий нолдоров. Было предсказано, что он погибнет в сражении с величайшим из волков Арды. Хуан хранил верность Келегорму, пока не встретил Лютиэн Тинувиэль. Когда бы не он, Берен сгинул бы в темнице Саурона и ни за что не добыл бы сильмарил. Хуан убил всех волколаков Саурона, в том числе их вожака Драуглуина, одолел самого Саурона, принявшего волчий облик, и загрыз Кархарота — сильнейшего и свирепейшего из волков Моргота. Так сбылось предсказание: умирающий Кархарот смертельно ранил Хуана. Это произошло в 468 году Первой эпохи.

Подобно другим псам из своры Оромэ, Хуан не ведал усталости и не нуждался в сне. С годами он не старел и был неуязвим для колдовства.

Как сказано в «Квента Сильмариллион», Хуану «доступна была речь любого живого существа, обладающего голосом; самому же ему лишь трижды в жизни позволено было заговорить». В первый и второй раз он заговорил, чтобы дать совет Лютиэн и Берену, а в третий — чтобы перед смертью проститься с Береном.

Иногда Хуана называли также Псом Валинора.

ХУОР И ХУРИН (HUOR & HÚRIN)

Люди, аданы из Третьего рода, сыновья Галдора; Хурин родился в 440 году Первой эпохи, Хуор — в 444 году. Воспитывались в Бретиле, сражались с орками; спасенные валаром Ульмо от врагов, пришли в Гондолин. Вместе с нолдорами участвовали в битвах за Белерианд. Хуор возглавлял войско Хитлума, присоединившееся к Союзу Маэдроса. В битве Нирнаэт Арноэдиад ему выпало прикрывать отход рати Тургона. Он доблестно сражался до тех пор, пока не пал, пораженный в глаз стрелой с ядовитым наконечником. Это произошло в 475 году Первой эпохи. Хуор погиб в возрасте тридцати одного года.

Хурин намного пережил своего младшего брата. Он был единственным из отряда аданов, прикрывавших отход Тургона, кто уцелел в битве Нирнаэт Арноэдиад, и в одиночку сразил семьдесят троллей, прежде чем его пленили и доставили в Ангбанд. И там Моргот проклял его, ибо Хурин не стал молить о пощаде и отказался выдать местонахождение Гондолина. Это проклятие легло не только на самого Хурина, но и на его потомков. Разъяренный упорством Хурина, Моргот приковал его к одному из пиков Тангородрима. В «Квента Сильмариллион» сказано: «Горька была доля Хурина, ибо все, что узнавал Моргот о своих лиходейских свершениях, становилось ведомо и Хурину; только ложь мешалась с правдой, а все доброе скрывалось либо искажалось». Так минуло двадцать восемь лет. Год спустя после смерти сына Хурина, Турина Турамбара, Моргот отпустил Хурина, и тот оказался



изгоем, ибо прежние товарищи сторонились его, подозревая в нем предателя и лазутчика Моргота. Доведенный до отчаяния, Хурин воззвал к Тургону и тем самым все же открыл Врагу приблизительное местонахождение Гондолина. Позднее Хурин пришел в Нарготронд, где убил гнома Мима и забрал ожерелье Наугламир. Это ожерелье он принес в Менегрот князю Тинголу, и супруга Тингола Мелиан освободила Хурина от наложенных на него Морготом чар. «Квента Сильмариллион» гласит, что тогда «он узнал наконец правду обо всем, что было свершено, и испил до дна чашу горечи, что отмерил ему Моргот Бауглир». После этого Хурин ушел из Менегрота неведомо куда; легенды утверждают, что он бросился в Море. Это произошло в 503 году Первой эпохи.

Детьми Хурина были Турин, Лалайт и Ниэнор. Сыном Хуора был Туор.

Хурина также называли Хурин Талион и Хурин Стойкий.

ХУОРНЫ (HUORNS)

Деревья леса Фангорн, возможно — «одеревеневшие» энты. Как сказано в Алой книге, «...они родились и выросли в лесной глуши, в тенистых ложбинах Фангорна... Ненавидят они орков, а до эльфов и людей им дела нет...». Обычно хуорны неподвижны, однако, если потребуется, они могут передвигаться очень быстро. Они умеют говорить и покорны воле энтов. Именно хуорны появились в Хельмовом ущелье во время битвы при Хорнбурге и уничтожили всех до единого орков.

Комментарий. *В одном из своих писем Толкиен признавался, что в свое время его потряс шекспировский «Макбет». Единственно, чем он остался недоволен, — это тем, что Шекспир не наслал на Макбета настоящий лес: «Я страстно мечтал о том, чтобы деревья и вправду могли отправиться на войну». Свою мечту Толкиен реализовал в хуорнах.*

Ч

ЧЕРВОБОРОТНИ (WEREWORMS)

Злобные твари, обитающие где-то на востоке Средиземья. Поскольку ничего более о них не известно, можно предположить, что это существа вымышленные, персонажи фольклора.

ЧЕРНАЯ НЕМОЧЬ (BLACK BREATH)

Недуг, причиняемый (точнее, причинявшийся) назгулами. Как сказано в Алой книге, «...пораженные этим недугом засыпали все крепче и крепче и во сне цепенели и умирали». Исцелить пораженного Черной немочью может лишь настой княженицы.

ЧЕРНАЯ СМЕРТЬ (DARK PLAGUE)

См. ***Великая Чума***.

ЧЕРНЫЕ ВСАДНИКИ (BLACK RIDERS)

Прозвище назгулов, данное им в Шире и связанное с тем, что перед Войной Кольца они, облаченные в черное, разъезжали по Ширу и его окрестностям на черных конях.

ЧЕРНЫЕ НУМЕНОРЦЫ (BLACK NUMENOREANS)

Нуменорцы, приверженцы королей Нуменора, осевшие в Средиземье, прежде всего в Умбаре. Растленные Сауроном, они ненавидели всех — валаров, эльдаров, гномов, а пуще того — Верных. После изгнания Саурона в 3441 году Второй эпохи черные нуменорцы смешались с харадримами, и те унаследовали от них незатухающую ненависть к дунаданам Гондора, потомкам Верных. В начале Третьей эпохи черные нуменорцы нередко учиняли разбой на гондорском побережье, однако в 933 году король Гондора Эарнил Первый захватил Умбар, и могущество черных нуменорцев было подорвано. Правда, они пытались вернуть себе Умбар и даже осадили гавань, но после того, как король Хиармендасил в 1050 году прорвал осаду, черные нуменорцы бежали и рассеялись. С тех пор в летописях о них более не упоминается.

Ч

ЧЕРТОГИ БЕЗВРЕМЕНЬЯ (TIMELESS HALLS)

Чертоги Илуватара, находящиеся вне пределов Мира Сущего.
См. ***Арда***, ***Илуватар***, ***Эа***.

ЧЕРТОГИ ОЖИДАНИЯ (HALLS OF AWAITING)

Палаты Мандоса, расположенные на западе Валинора, на побережье океана Эккайа. Сюда попадают после смерти люди и эльфы (а возможно, и гномы). Со временем эльфы возвращаются в Аман, люди же покидают Арду навеки.
См. ***Дар Илуватара***.

Ш

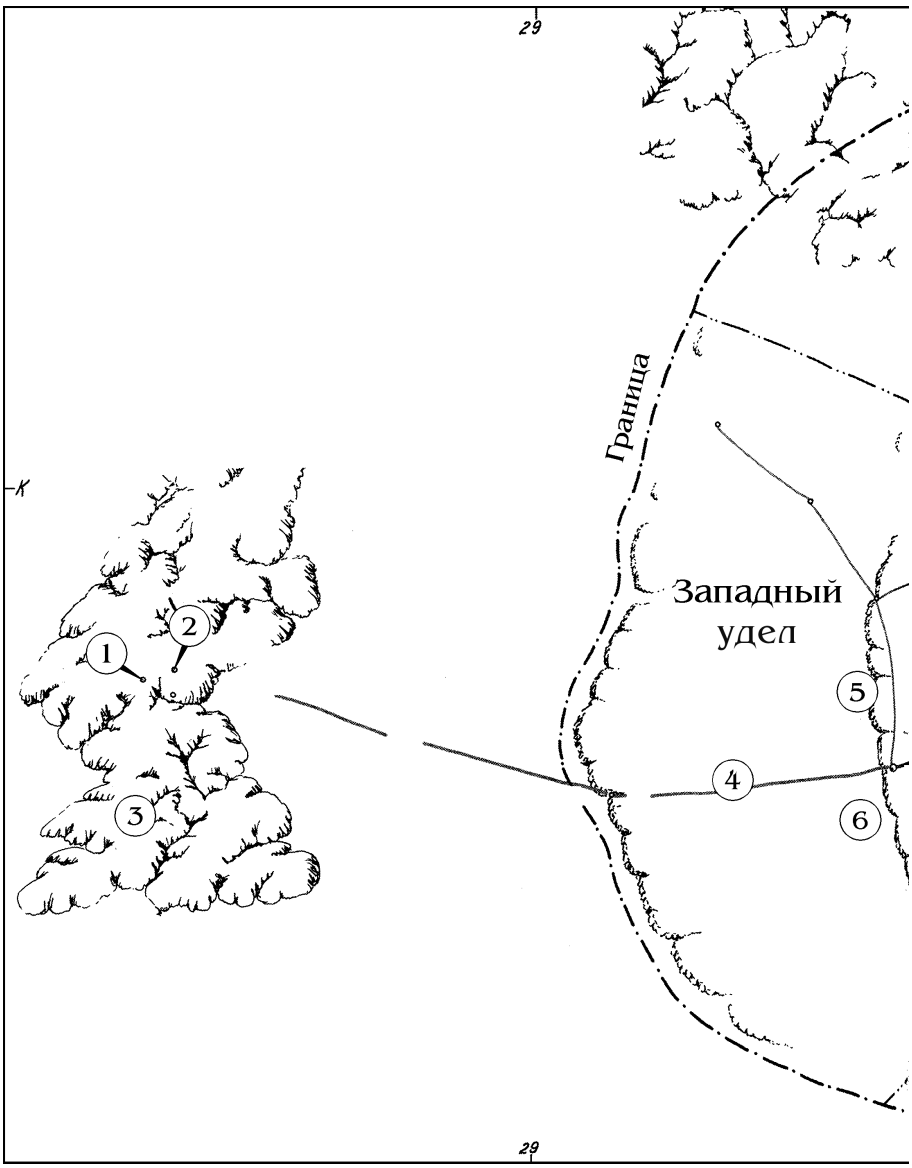
ШЕЛОБ (SHELOB)

Гигантская паучиха, возможно, потомок Унголианты и тех пауков, которые обитали в ущелье Нан-Дунгортеб на севере Белерианда. Поначалу Шелоб также обитала в этом ущелье. Она каким-то образом сумела уцелеть, когда начались природные катаклизмы, уничтожившие Белерианд, и бежала в Средиземье; ее новым домом стали горы Эфел-Дуат — западный рубеж Мордора. Шелоб устроила себе логово в подземном проходе на перевале Кирит-Унгол, и с тех пор, как она там появилась, никто уже не мог проникнуть в Мордор этой дорогой. Около 3000 года Третьей эпохи Шелоб поймала Смеагола-Голлума, однако отпустила его с условием, что он станет приводить ей добычу. И в 3019 году Голлум привел к логову Шелоб двоих Хранителей — хоббитов Фродо Торбинса и Сэммиума Гужни. Фродо чуть было не стал жертвой коварства Голлума и свирепости Шелоб; ему бы несдобровать, когда бы не Сэм Гужни, ранивший Шелоб и ослепивший ее светом фиала Галадриэль.

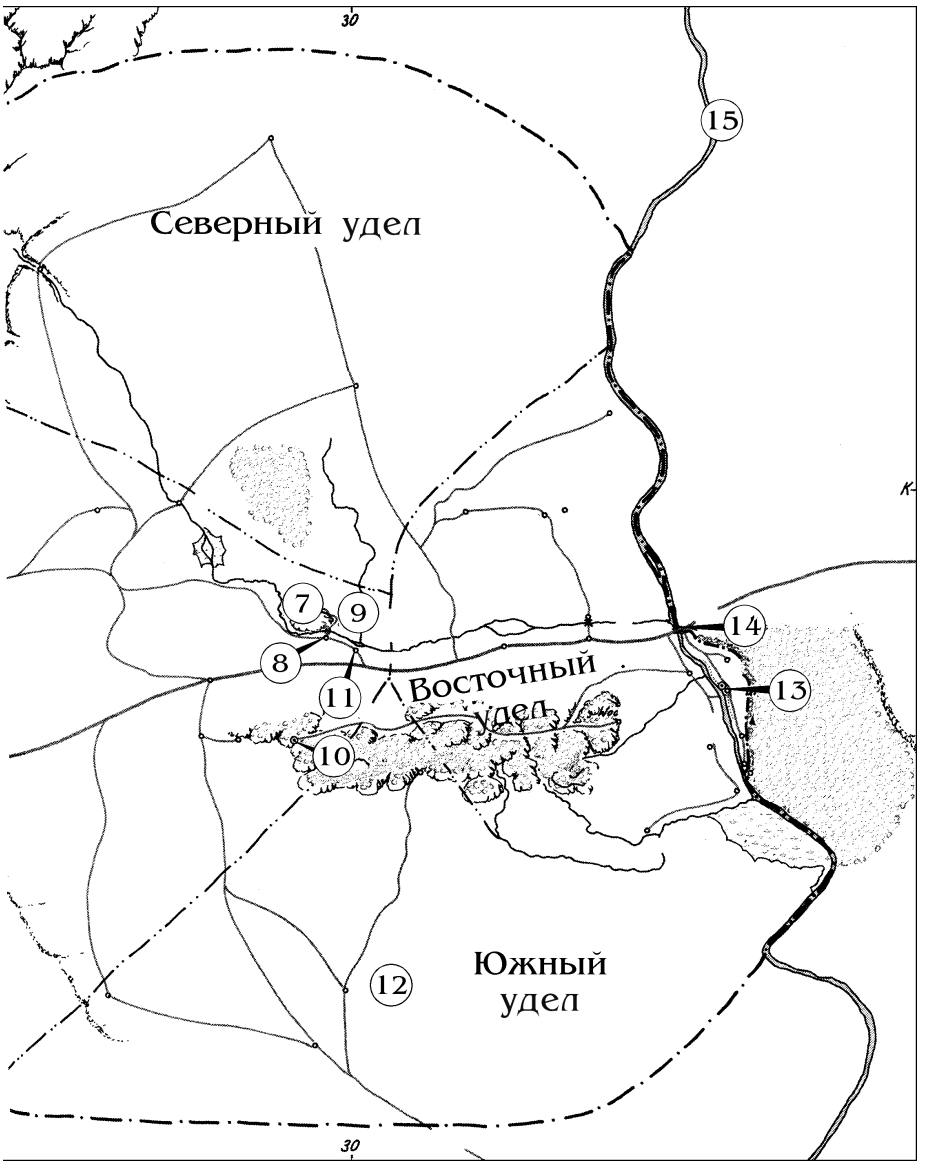
По некоторым сведениям, Шелоб издохла в начале Четвертой эпохи — то ли от полученных ран, то ли от голода, ибо охотиться вслепую она не могла. Впрочем, достоверных сведений о ее участи не имеется.

ШИР (SHIRE)

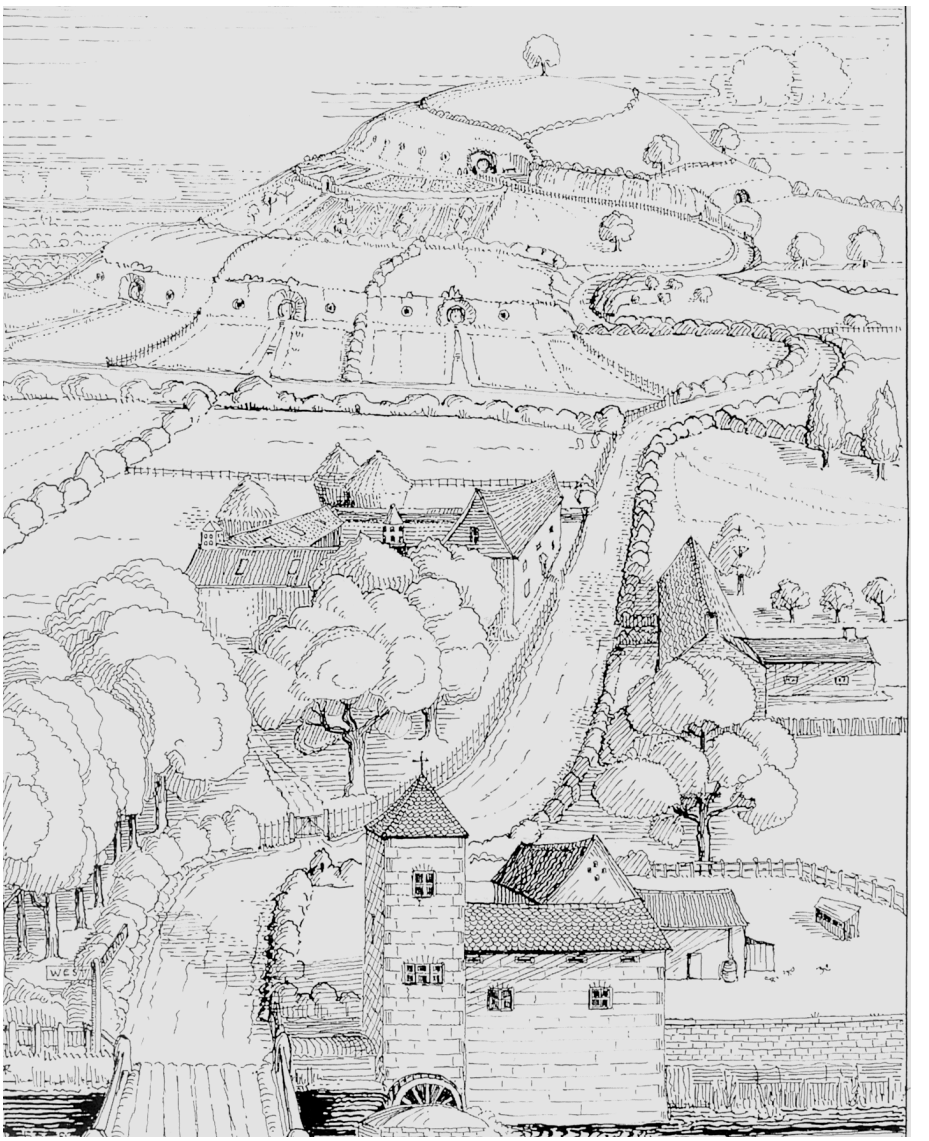
Плодородная местность в Эриадоре, прославившаяся в годы Войны Кольца. Изначально эта местность была частью территории Арнора, однако со временем опустела, и в 1601 году Третьей эпохи князь Артедайна Аргелеб Второй даровал эти земли хоббитам. К 1630 году в Шир переселилось большинство хоббитов, обитавших в Средиземье; остальные осели в Бри и в долине Андуина. Шир поделили на четыре удела (четверика); в 2340 году к нему присоединили Бакленд (впрочем, официально это произошло лишь в 32 году Четвертой эпохи). Протяженность Шира в его древних границах с севера на юг составляла 50 лиг (214 километров), а с запада на восток — 40 лиг (193 километра). С запада на восток Шир пересекает Великий Западный тракт, ведущий через Бри к Мглистым горам. В Алой книге о благоустройстве Шира сказано следующее: «Шир делился на уделы... а уделы — на округа, именовав-



Шир:
1 — Элостирион; 2 — Белые башни; 3 — Эмин-Берайд; 4 — Великий Западный тракт; 5 — Белые холмы; 6 — Мишел-Делвинг; 7 — Торба-на-Круче; 8 — Хоббитан; 9 — Круча; 10 — Тукборо; 11 — Приречье; 12 — Длинноподье; 13 — Бренди-холл; 14 — мост Каменных луков; 15 — р. Брендивин



шиеся в честь самых древних и почтенных местных родов, хотя потомки этих родов обитали порой совсем в другой части Шира... Помимо уделов, имелись еще Восточные и Западные Выселки».



Хоббитон в Шире. Рисунок Дж. Р. Р. Т.

Главным поселением Шира считался Мишел-Делвинг, глава которого (или Голова, как принято его называть у хоббитов), переизбиравшийся раз в семь лет, являлся также и Головой всего края. Впрочем, власть Головы была чисто

номинальной, так как каждый род подчинялся своему старейшине, будь то правитель Бакленда или Хоббитан Тук (в старину титулом Хоббитана наделяли воеводу ополчения, однако со временем этот титул стал всего лишь знаком почтения).

Шир выдержал немало напастей, в том числе Черную смерть 1636 года, битву с орками в Зеленополье (2747), Долгую Зиму и Дни нужды (2758—2760), а также захват края магом Саруманом Белым и его приспешниками в 3019 году. В 17 году Четвертой эпохи произошло событие не менее значимое, но куда более радостное для местных жителей: государь Элессар своим указом объявил Шир землей под покровительством короны и запретил людям появляться в его пределах.

На хоббитском языке Шир назывался Суза, что означает «родимый край».

ШИРРИФЫ (SHIRRIFS)

Представители закона и власти в Шире. Всего ширрифов насчитывалось двенадцать — по трое на каждый удел; звание Первого ширрифа носил Голова Мишел-Делвинга. От обычных хоббитов ширрифы отличались тем, что носили шляпы с перьями.



ЭА (ЕЁ)

В переводе с квенийского «да будет». Мироздание, зримое воплощение видения, сотворенного Музыкой айнуров по воле Илуватара. К Эа относятся Арда и небеса; ее одушевляет Тайное Пламя (вероятно, то же самое, что Негасимое Пламя), а властвуют над ней законы пространства и времени. За пределами Эа находится Мировая Бездна с Чертогами Безвременья.

ЭАРВЕН (EÄRWEN)

В переводе с квенийского «морская дева». Дочь Ольвэ, князя тэлери, и супруга Финарфина, правителя нолдоров; мать Финрода, Ородрета, Ангрода, Аэгнора и Галадриэль. «Через» нее дети Эарвен претендовали на родство с Эльвэ-Тинголом — Ольвэ, отец Эарвен, приходися Тинголу братом.

ЭАРЕНДИЛ (EÄRENDIL)

В переводе с квенийского «влюбленный в море». Адан из Третьего рода, сын Туора (и Идриль Келебриндал, следовательно, наполовину эльф). Родился в 504 году Первой эпохи. Эарендил воспитывался в Арверниэне, где близко сошелся с Кирданом Корабелом и полюбил Море. Со временем он построил челн Вингилот, на котором избороздил весь Белегаэр, но вынужден был отступить перед Сумрачными морями. Эарендил взял в жены Эльвинг, дочь Диора и внучку Берена. Именно Эльвинг разыскала Эарендила в Море, когда сыновья Феанора вторглись в Арверниэн и разорили княжество. Вдвоем Эарендил и Эльвинг сумели достичь Амана, ибо их вел свет сильмарила — того самого, похищенного Береном у Моргота. Валары снизошли к мольбам Эарендила и даровали прощение нолдорам. Сам же Эарендил — смертный, ступивший на побережье Благословенного Края, — вознесся вместе со своим челном и сильмарилом на небо и стал звездой, знаком надежды для тех, кто изнемогает в борьбе с Тьмой. Впоследствии эта звезда вела аданов в Нуменор. Спуститься с небес Эарендилу было дозволено лишь однажды — в Великой Битве, в которой он сразил крылатого дракона Анкалагона Черного. Что касается Эльвинг, она осталась в Амане и поселилась в башне

на северном побережье; там она встречает своего супруга, когда тот, в движении по небосводу, направляется к Арде.
Звезду Эарендила называли также Утренней и Вечерней звездой, а на синдарине она звалась Гил-Эстел — «звезда надежды».

ЭАРНИЛ (EÄRNIL)

В переводе с квенийского «любящий море». Тридцать второй король Гондора (1945—2043 Третьей эпохи), один из доблестнейших воинов Южного королевства. Одержав победу на вторгшимися в Гондор Людьми Повозок у бродов Пороса, Эарнил поспешил на выручку крепости Минас-Анор, которой угрожали вастаки, незадолго перед тем разгромившие войско короля Ондохера. Эарнил застал врагов врасплох и изгнал их за пределы Гондора. Поскольку у погибшего Ондохера не осталось наследников (сыновья короля пали вместе с ним), советники короны передали престол Эарнилу как ближайшему родичу погибшего короля (он был потомком Нармасила Второго).
Подробнее см. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

ЭАРНУР (EÄRNUR)

В переводе с квенийского «любящий море». Тридцать третий король Гондора (2043—2050 Третьей эпохи), сын Эарнила, последний из гондорских королей. В 1973 году Третьей эпохи король Эарнил отправил Эарнура во главе могучего флота на выручку Арведуи, правителю княжества Артедайн, которое подверглось нападению Ангмара. Год спустя армия Эарнура высадилась на побережье залива Лун и, объединившись с эльфами Линдона во главе с Кирданом Корабелом, двинулась к Форносту. Войско Ангмара выступило навстречу Эарнуру, но ангмарский король-чародей не сумел предугадать обходного маневра, предпринятого конницей противника: правый фланг ангмарского войска был изрублен, остальные ангмарцы бросились врассыпную. Эарнур, к которому подоспело и подкрепление из Ривенделла во главе с Глорфинделом, преследовал врагов по всему Эриадору. Короля-чародея он настиг у реки Митейтель и изгнал его с севера Средиземья.
В 2043 году, унаследовав от отца престол Гондора, Эарнур неожиданно получил вызов на поединок от правителя назгулов из крепости Минас-Моргул (этим правителем был не кто иной, как король-чародей). Наместник Мардил удержал Эарнура от принятия вызова, но семь лет спустя король-чародей повторно вызвал Эарнура на бой: как гласят легенды, владыка Гондора в сопровождении малочисленного эскорта въехал во Врата Минас-Моргул, и с тех пор его никто не видел.
Поскольку наследника Эарнур не оставил, наместник Мардил стал править государством от имени короля (при этом ни сам Мардил, ни его потомки никогда не называли себя королями и не садились на престол в тронной зале Минас-Тирит). Корона Гондора почти тысячу лет покоилась в гробнице

Эарнила, пока не был побежден Саурон и в Гондор не вернулся наследник Исилдура, государь Элессар Телконтар.
Подробнее см. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

ЭАРРАМЭ (EARRÁME)

В переводе с квенийского «морское крыло». Челн Туора, на котором он и его супруга отплыли на Запад.

ЭГЛАДОР (EGLADOR)

В переводе с синдарина «земля отверженных». Одно из первых наименований Дориата.
См. ***Эглат***.

ЭГЛАРЕСТ (EGLAREST)

Гавань в Фаласе, основанная Кирданом Корабелом в устье реки Ненинг в Белериандe в начале Первой эпохи. Разрушена полчищами Мелькора в 474 году Первой эпохи. Кирдан и уцелевшие фалатримы укрылись на острове Балар, а во Вторую эпоху перебрались в Серебристые гавани на побережье Линдона.
См. ***Белериандe, Битвы за Белериандe***.

ЭГЛАТ (EGLATH)

В переводе с синдарина «отверженные». Тэлери, оставшиеся в Средиземье дожидаться своего вождя Эльвэ-Тингола. Когда Эльвэ очнулся от забытья, они вместе с ним ушли в Дориат. Нолдоры впоследствии стали называть этих эльфов синдарами.
См. ***Дориат, Мелиан, Тингол, Тэлери, Синдары***.

ЭДЕЛЛОНД (EDHELLOND)

В переводе с синдарина «эльфийские гавани». Древняя гавань лесных эльфов в Дол-Амроте, на побережье Белфаласа. По легенде, именно в Эделлонде эльфы Лихолесья и Лориэна дожидались кораблей, которые должны были отвезти их на Запад.

ЭДОРАС (EDORAS)

В переводе с языка рохирримов «королевский двор». Столица Рохана, расположенная у подножия гор Эред-Нимрайс. В Эдорасе стоял королевский дворец Медусельд.
См. ***Рохан***.

ЭЗЕЛЛОХАР (EZELLOHAR)

Холм у восточных врат Валимара. На этом холме росли Древа валаров.
См. ***Аман, Валинор, Древа валаров***.

ЭЙОВИН (ÉOWYN)

Княжна Рохана, сестра Эйомера и племянница короля Тейодена. Родилась в 2995 году Третьей эпохи. В годы Войны Кольца Эйовин встретила и полюбила Арагорна Второго, будущего государя Элессара. Когда Арагорн ушел Стезей Мертвецов, Эйовин сочла его погибшим и, в отчаянии переодевшись в мужское платье, присоединилась к войску рохирримов, шедшему на выручку Гондору. В битве на Пеленнорской равнине она снискала себе великую славу, сразив главаря назгулов (и тем самым исполнив пророчество, гласившее, что главарю назгулов суждено пасть не от руки мужа). Однако Эйовин пострадала и сама: ее принесли в Палаты врачевания, пораженную Черной немочью. Арагорн исцелил Эйовин настоем княженицы и наложением рук; одновременно она самостоятельно исцелилась от любви к нему, в значительной мере воображаемой. Когда Война Кольца завершилась, Эйовин вышла замуж за Фарамира, которого государь Элессар назначил новым наместником Гондора.
Киновоплощение: Миранда Отто (Miranda Otto).

ЭЙОМЕР ЭАДИГ (ÉOMER ÉADIG)

Восемнадцатый король Рохана (3019 Третьей эпохи — 63 Четвертой эпохи), племянник короля Тейодена, брат Эйовин и близкий друг государя Элессара. В годы Войны Кольца командовал дозором рохирримов и носил титул третьего сенешаля Марки. Участвовал в битве при Хорнбурге и в сражении на Пеленнорской равнине. После смерти Тейодена, сын которого погиб ранее в стычке с орками, Эйомер был провозглашен королем.
Киновоплощение: Карл Урбан (Karl Urban).

ЭЙОРЕД (ÉORED)

В Рохане — конный отряд, дружина правителя.
См. ***Рохан, Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

ЭЙОРЛ ЮНЫЙ (EORL THE YOUNG)

Правитель Эйотеода (2501—2510 Третьей эпохи) и первый король Рохана (2510—2545 Третьей эпохи). Родился в 2485 году Третьей эпохи. В 2510 году конница Эйотеода во главе с Эйорлом наголову разгромила орков и балхотов в битве на Келебрантском поле. В награду за доблесть наместник Гондора Кирион даровал племени Эйорла земли на южной оконечности Мглистых гор, а именно равнину Каленардон (впоследствии названную Рохан). Эйорл же принес наместнику клятву, которую соблюдали все короли Рохана, и даже Тейоден, обольщенный магом Саруманом Белым, нашел в себе

силы, пускай и с посторонней помощью, вспомнить о клятве и прийти на подмогу Гондору.
Эйорл погиб в 2545 году в сражении с вастаками.
Юным Эйорла прозвали потому, что он наследовал своему отцу, будучи совсем еще молодым; вдобавок соломенного цвета волосы и в зрелые годы придавали ему мальчишеский вид.

ЭЙОРЛИНГИ (EORLINGAS)

Потомки Эйорла Юного, то есть люди Эйотеода.
См. ***Рохан, Рохирримы, Эйотеод***.

ЭЙОТЕОД (ÉOTHEOD)

Местность у истоков Андуина. В 1977 году Третьей эпохи, после гибели королевства Ангмар, к истокам Андуина пришли люди племени эйотеод (в переводе с рохирримского «коневоды»), прежде обитавшие в долине Андуина между Карроком и Ирисной низиной. Эти люди приходились дальними родичами Третьему роду аданов. Они изгнали орков, засевших в предгорьях Серых гор, и назвали свое новое владение Эйотеод — «земля коневодов». В 2510 году, ведомые Эйорлом Юным, конники Эйотеода разгромили орков и балхотов в битве на Келебрантском поле и переселились на равнину Каленардон, дарованную им наместником Гондора Кирионом. С той поры сами себя они называли Эйорлингами — потомками Эйорла, а в Гондоре их звали рохирримами.

ЭККАЙА (EKKAIA)

Внешний океан Арды, в Первую и Вторую эпохи Средиземья окружавший все земли Арды и плескавшийся у Стен Ночи. Через пролив Хелкараксе Эккайа сливалась с морем Белегаэр. После Великого Смещения Эккайа оказалась за пределами мироздания.
См. ***Арда***.

ЭККОРИАТ (ECHORIATH)

В переводе с синдарина «круговые горы». Горный хребет в Белерианде, между Дортонионом и рекой Сирион. В этих горах находилась долина Тумладен, а на южной оконечности Эккориата обитали орлы.
См. ***Белериand, Гондолин***.

ЭЛАНОР (ELANOR)

В переводе с синдарина «звездочка-солнце». Цветок, распускающийся зимой в Лориэне и имеющий форму звезды.

ЭЛБЕРЕТ (ELBERETH)

В переводе с синдарина «королева звезд». Титул валы Варды.
См. ***Варда***.

ЭЛЕММИРЕ (ELEMMÍRÉ)

В переводе с синдарина «звезда-самоцвет». Звезда на небосводе Арды. Это же имя носил менестрель из ваниаров, сложивший «Алдудэниэ» — «Плач о Древах валаров».
См. ***Арда, Песни и легенды***.

ЭЛЕНДИЛ ВЫСОКИЙ (ELENDIL THE TALL)

В переводе с квенийского «друг эльфов». Дунадан из Нуменора, сын Амандила, правителя Андуниэ, и вождь Верных.
Перед самым Падением Нуменора Элендил со своими сыновьями Исилдуром и Анарионом, а также с немногочисленными Верными покинул остров и отплыл в Средиземье на девяти кораблях. Буря, поднявшаяся вслед за погружением Нуменора в морскую пучину, выбросила корабли Элендила на побережье Линдона. В Средиземье Элендил основал королевство Арнор, а его сыновья — Гондор. Элендил был первым верховным королем Арнора и Гондора. Позднее он присоединился к Гил-Гэладу, и вдвоем они возглавили рати Последнего Союза. В 3441 году Второй эпохи Элендил погиб в битве на склонах Ородруина — в той самой битве, в которой Саурон был низвергнут и лишился Кольца Всевластья.
Меч Элендила звался Нарсил.

ЭЛЕНДИЛИ (ELENDILI)

В переводе с квенийского «друзья эльфов». Иное наименование Верных – сторонников Элендила Высокого в Нуменоре.
См. ***Элендил***.

ЭЛЕНДЭ (ELENDË)

В переводе с квенийского «звездная земля».
См. ***Эльдамар***.

ЭЛЕННА (ELENNA)

В переводе с квенийского «обращенный к звездам». Огромный остров, дарованный валарами аданам в конце Первой эпохи. Этот остров был крайним Западным пределом земель смертных. На нем аданы, уцелевшие после сражений с Морготом в Средиземье, основали новое королевство.
См. ***Нуменор, Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

ЭЛЕНТАРИ (ELENTARI)

В переводе с квенийского «королева звезд». Одно из имен Варды. На синдарине это имя звучит как Элберет.
См. ***Варда***.

ЭЛЕССАР (ELESSAR)

В переводе с квенийского «эльфийский камень». Имя, под которым вступил на престол Воссоединенного королевства Арагорн Второй. Это имя ему дали в Гондоре — из-за броши с изумрудом, которую он носил не снимая, ибо это был подарок Арвен Андомиэль.

ЭЛОСТИРИОН (ELOSTIRION)

Высочайшая из башен Эмин-Берайд, возведенная Гил-Гэладом во Вторую эпоху. В этой башне хранился палантир Элендила.
См. ***Палантиры***.

ЭЛРОНД (ELROND)

В переводе с синдарина «звездный купол». Полуэльф, сын Эарендила и Эльвинг Белой. В конце Первой эпохи Элронду и его брату Элросу по воле валаров пришлось выбирать свою судьбу и свой народ: Элрос предпочел остаться с аданами и сделался первым королем Нуменора, а Элронд выбрал эльфов и стал со временем одним из могущественнейших и мудрейших эльфийских князей.
В 1695 году Второй эпохи Элронд по велению Гил-Гэлада пришел в Эрегион и сражался против черных полчищ в войне эльфов с Сауроном. В 1697 году, когда Эрегион пал, Элронд укрылся в предгорьях Мглистых гор и возвел там Имладрис — «последнюю приветную обитель». С годами Имладрис стал одним из оплотов эльфов в Средиземье. В войне Последнего Союза Элронд сражался бок о бок с Гил-Гэладом, и тот погиб на его глазах.
В 100 году Третьей эпохи Элронд взял в жены Келебриан, дочь Галадриэль и Келеборна. Их детьми были Арвен (впоследствии супруга государя Элессара), Элладан и Элрохир.
На протяжении Третьей эпохи Элронд помогал дунаданам Севера; в Имладрисе воспитывались многие вожди Следопытов. В конце Третьей эпохи Элронд вместе с Галадриэль и магом Гэндальфом Серым уплыл за Море.
Ему принадлежала Вилья — величайшее из трех эльфийских колец.
Киновоплощение: Хьюго Уивинг (Hugo Weaving).

ЭЛРОС (ELROS)

В переводе с синдарина «звездная пена». Полуэльф, сын Эарендила и Эльвинг Белой, брат Элронда. В отличие от брата, выбрал людскую долю и стал первым королем дунаданов. От Элроса ведут свой род короли Нуменора, Арнора и Гондора.

Валары даровали Элросу необыкновенно длинную (по человеческим меркам) жизнь — он прожил пятьсот лет.
В Нуменоре Элрос правил под именем Тар-Миниатур.

ЭЛУ ТИНГОЛ (ELU THNGOL)

В переводе с синдарина «серый плащ».
См. ***Тингол***.

ЭЛЬВЭ СИНГОЛЛО (ELWË SINGOLLO)

В переводе с квенийского «серый плащ».
См. ***Тингол***.

ЭЛЬВИНГ БЕЛАЯ (ELWING THE WHITE)

В переводе с синдарина «звездная пена». Княжна Дориата, внучка Лютиэн Тинувиэль, дочь Диора, супруга Эарендила, мать Элроса и Элронда. После нападения сыновей Феанора на Менегрот и гибели родителей бежала на юг, в Арверниэн, где и встретила Эарендила. Когда сыновья Феанора подступили к арверниэнским гаваням, Эльвинг, спасая сильмарил, бросилась в Море. Валар Ульмо обратил ее в птицу, и птица-Эльвинг полетела вослед Эарендилу, который на своем челне Вингилот держал путь к Аману (возможно, благодаря этому превращению у Эльвинг открылся дар понимать птичий язык). Сильмарил, принесенный Эльвинг, рассеял тьму Сумрачных морей, и челн Эарендила благополучно достиг побережья Благословенного Края.
Эльвинг первой после Лютиэн выпало совершить выбор между участью эльфа и человека. Она выбрала эльфийскую долю (как и ее сын Элронд; другой сын Эльвинг, Элрос, предпочел человеческий удел). Когда Эарендил поднялся в небо, Эльвинг укрылась в башне на северном побережье Амана. Легенда гласит, что с вершины этой башни она устремляется навстречу супругу, когда тот, свершая путь по небосводу, приближается к Арде.

ЭЛЬДАЛИЭ (ELDALIË)

В переводе с квенийского «эльфийский народ».
См. ***Эльдары***.

ЭЛЬДАМАР (ELDAMAR)

В переводе с квенийского «обитель эльфов». Владения эльфов в Амане, включающие Калакирию, побережье к востоку от Пелоров и остров Тол-Эрессеа. Главные города Эльдамара — Тирион на холме Туна, гавань Альквалондэ и Аваллонэ на Тол-Эрессеа.
Эльдамар также звался Элендэ — «срединная земля эльфов».

ЭЛЬДАРИН (ELDARIN)

Язык эльдаров.
См. ***Языки и наречия Арды.***

ЭЛЬДАРИОН (ELDARION)

Единственный сын государя Элессара Телконтара и Арвен Андомиэль, вступил на престол Воссоединенного королевства после смерти отца, в 120 году Четвертой эпохи.
См. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов».***

ЭЛЬДАРЫ (ELDAR)

В переводе с квенийского «народ звезд». Эльфы, ушедшие в Великий Поход, — ваниары, нолдоры и тэлери. Призванные Оромэ в Аман, эльдары проделали долгий путь от залива Куйвиэнен в Белериand; по дороге часть эльдаров отделилась и осталась в долине Андуина — этих эльфов впоследствии прозвали *нандорами*. Ваниары и нолдоры затем переправились в Аман на плавучем острове Тол-Эрессеа; тэлери же задержались в Белерианде. Частью они затем также переселились в Аман, а тех тэлери, кто так и остался в Средиземье, прозвали *синдарами*.
В Амане ваниары осели в Валиноре, тэлери поселились на острове Тол-Эрессеа и на восточном побережье Амана, а нолдоры, ведомые Феанором, в начале Первой эпохи возвратились в Средиземье. Они обосновались в Белерианде, где им пришлось выдержать затяжную и кровопролитную войну с Морготом.
Эта война грозила обернуться полным истреблением нолдоров, однако адан Эарендил — единственный, кому удалось пересечь море Белегаэр и достичь Амана, — вымолил у валаров прощение для нолдоров. И в конце Первой эпохи большинство эльдаров Средиземья совершили обратный переход в Аман.
Во Вторую эпоху в Средиземье оставались в основном синдары и немногочисленные нолдоры, которыми правил Гил-Гэлад, сын Фингона. В лесах на востоке Средиземья обосновались Келеборн и Трандуил, на побережье Линдона правил Кирдан Корабел, а в Эрегионе трудились Келебримбор и другие Гвайт-и-Мирдайн. С падением Эрегиона эльдары стали стекаться в Имладрис, к Элронду. В конце Третьей эпохи опустели и Линдон, и Имладрис, и почти все эльфы Средиземья уплыли за Море.
Эльдары изначально говорили на квенийском языке, диалектом которого был линдарин — язык тэлери. В Средиземье же они приняли синдарин — язык синдаров, а для письма использовали оба алфавита — Тенгвар и Кирт (и тот и другой алфавиты были изобретены эльдарами).
За исключением златовласых ваниаров (и эльфов из дома Финарфина), все эльдары были темноволосыми. Те из них, кто узрел свет Древ валаров, обладали могуществом, отчасти даже превосходившим то, каким Моргот наде-

лил примкнувших к нему майаров. В сердцах эльдаров Средиземья звучали зов Оромэ и зов Ульмо, необоримо влекшие на Запад, в Аман.
Оба зова были сильны настолько, что долго сопротивляться им было попросту невозможно.
Первоначально эльдарами называли всех эльфов вообще, но после Великого Похода так стали именовать лишь ваниаров, нолдоров и тэлери. Еще их называли Вышними эльфами (на синдарине — Эдхил), а на языке аданов — Номин, то есть Мудрыми.
См. ***Белериand, Ваниары, Великий Поход, Нандоры, Нолдоры, Синдары, Тэлери, Эльфы.***

ЭЛЬФВИН (AELFWINE)

Британский мореход, родившийся около 869 года от Рождества Христова. Вдохновленный преданиями о плавании святого Брендана, в 915 году Эльфвин решил отплыть на Запад в поисках легендарных западных земель (он считал себя потомком неведомого народа, приплывшего в Ирландию с огромного острова, проглоченного морской пучиной). Плавание Эльфвина продолжалось много дней; мучимые голодом и тяготами морского пути, он и его спутники в конце концов впали «в сон, подобный смерти». Но прежде чем потерять сознание, Эльфвин успел заметить, что корабль оторвался от поверхности воды и стремится к небесам. Так совершенно случайно Эльфвин обнаружил Прямой путь.
Придя в себя, Эльфвин увидел, что лежит на берегу, а рядом стоят эльфы (он никогда раньше их не видел, но узнал с первого взгляда). Впоследствии выяснилось, что Эльфвин попал на остров Тол-Эрессеа. Тэлери, обитавшие на этом острове, дали Эльфвину новое имя — Эриол, что означает «спящий в одиночестве».
Научившись языку эльфов, Эльфвин отправился в глубь острова. В одном из поселений он встретил Пенголода, от которого впервые услышал «Айнулиндалэ» — Музыку айнуров — и многие другие легенды. Проведя на острове не один



Дж. Стивенс. Возвращение святого Брендана. Ок. 1920 г. Легенда гласит, что святой Брендан совершил путешествие на запад в поисках Островов блаженных

год, Эльфвин впоследствии возвратился в Британию и там записал и перевел те эльфийские легенды и предания, которые выучил наизусть на Тол-Эрессеа: это были «Квента Сильмариллион», Анналы Амана и Анналы Белерианда и «Нарн и Хин Хурин». Дальнейшая судьба Эльфвина неизвестна.

ЭЛЬФЫ (ELVES)

Один из Свободных народов Средиземья, старшие Дети Илуватара, Перворожденные, сотворенные Илуватаром вместе с людьми в третьей теме Музыки айнуров. Эльфы пробудились на берегах залива Куйвиэнен при свете звезд; первыми их встретили валары Оромэ и Мелькор, похитивший некоторых эльфов и выведший из них орков. Еще в Предначальную эпоху эльфы разделились на *эльдаров* — тех, кто ушел в Великий Поход и достиг Амана, — и *авари*, отринувших Зов валаров и оставшихся в Средиземье. В Первую эпоху эльфы были могущественны настолько, что на равных сражались с Мелькором-Морготом и его присными в Белерианде. Но с течением столетий их могущество в Средиземье слабело, они стремились на Запад, и в конце Третьей эпохи почти все эльфы покинули Средиземье (недаром Четвертая эпоха зовется также эпохой людей).

Эльфы — прекраснейшие среди всех живых существ Арды. Их слух и зрение гораздо острее, нежели у людей. Они никогда не спят, а чтобы отдохнуть,



Дж. Дункан. Всадники сида. 1911 г.

грезят наяву. Кроме того, они умеют общаться мысленно, без слов (по некоторым источникам, этим умением обладают лишь Вышние эльфы — эльдары). Более всего на свете эльфы почитают воды Ульмо и звезды Варды, под которыми они пробудились. Они жадно стремятся к знаниям и с годами достигли великой мудрости.

Именно эльфы изобрели оба алфавита — Тенгвар и Кирт. Они же научили говорить энтов и придумали летосчисление. Еще они — искусные мастера. Эльфы Эрегиона, Гвайт-и-Мирдайн, выковали Кольца Власти, а Феанор, которого иногда называют величайшим из Детей Илуватара, создал сильмарилы.

К людям эльфы относятся двойственно. В Первую эпоху они радушно приняли аданов и вастаков, однако после предательства вастаков в битве Нирнаэт Арноэдиад эльфы сохранили дружбу только с аданами и их потомками.

Истории известны три брака между эльфами и людьми (точнее, между эльдарами и аданами) — Лютиэн и Берен, Эльвинг и Эарендил, Арвен и Арагорн; впрочем, вполне возможно, были и другие браки, не упомянутые в летописях и хрониках.

Что касается гномов, эльфы взирают на них свысока и не склонны заводить с ними дружбу. И неудивительно: эти народы причинили друг другу слишком много горестей (достаточно вспомнить истребление ноэгит нибин или разорение Дориата и убийство Тингола), чтобы жить в мире и согласии. Вдобавок эльфы презирают гномов за алчность и упрямство, а те, в свою очередь, считают всех эльфов (за исключением нолдоров) бездельниками и болтунами.

Старость эльфам неведома, они умирают лишь от смертельной раны или от скорби. После смерти эльф, лишившийся телесной оболочки — хроа, отправляется в Палаты Мандоса; возвратиться оттуда в Средиземье он уже не может (если валары не рассудят иначе, подтверждением чему участь Глорфиндела). Судьба эльфов неразрывно связана с Ардой: после конца мира они присоединятся к айнурам и сольют с ними голоса во Второй музыке.

Сами себя эльфы называют квенди — «говорящие».

Комментарий. *Благодаря Толкиену в литературе и «общественном сознании» произошло возрождение образа эльфов как высоких, мудрых и прекрасных существ. В классической литературной традиции этот образ встречался в последний раз у английского поэта Эдмунда Спенсера, автора «Королевы фей», а затем появились сочинения таких поэтов, как Майкл Дрейтон, и шекспировские пьесы, в которых эльфы «уменьшились» как в размерах, так и в деяниях. Толкиен в одном из писем позволил себе высказаться достаточно резко: «Это слово я употребляю в первоначальном значении, которому следовал еще Спенсер, и чума на Уилла Шекспира с его пресловутыми крылатыми малютками!» Предшественником Толкиена в возрождении «истинного эльфийского облика» был Редьярд Киплинг, однако его усилия (сборники сказок «Пак с холма Пука» и «Награды и феи») не нашли отклика.*

Если вспомнить мифологическую традицию, эльфы — природные духи, «потомки» скандинавских альвов и ирландских сидов, унаследовавшие буйство нрава первых и величественность и красоту вторых. Подобно альвам, эльфы делятся на светлых, веселых и озорных, и темных — суровых и даже жестоких. У светлых эльфов золотистые волосы, чудесные мелодичные голоса, они частенько играют на волшебных арфах. Они ничуть не боятся солнечного света, но увидеть их может только ребенок, родившийся в воскресенье и ставший одной ногой в ведьмино кольцо. К темным эльфам относятся, к примеру, шотландские, которые похищают людей, насылают порчу на скот и жестоко мстят за причиненные им обиды.

«После Толкиена» впору даже говорить не о возрождении древней традиции, а о создании новой, во всяком случае, современная литература жанра фэнтези описывает эльфов, твердо следует образу, который воплотил Толкиен и который тем самым сделался в известной мере каноническим.

ЭМИН-АРНЕН (EMYN ARNEN)

В переводе с синдарина «королевские холмы». Горный кряж между рекой Андуин и горами Тени, отрог Белых гор, граница Северного и Южного Итилиэна. В Четвертую эпоху на Эмин-Арнен были построены дворцы правителей Итилиэна.

ЭМИН-БЕРАЙД (EMYN BERAID)

В переводе с синдарина «башенные холмы».
См. ***Подбашенные горы***.

ЭМИН-МЮИЛ (EMYN MUIL)

Гряда холмов на Андуине, поблизости от водопада Раурос.
См. ***Андуин***.

ЭМИН-НУ-ФУИН (EMYN-NU-FUIN)

Горы Лихолесья.
См. ***Лихолесье***.

ЭМОН-АМАРТ (AMON AMARTH)

В переводе с синдарина «гора судьбы».
См. ***Ородруин***.

ЭМОН-ЛХАУ (AMON LHÂW)

В переводе с синдарина «холм слуха». Один из трех холмов поблизости от заводи Нен-Хитоэль, на восточном берегу Андуина. На вершине этого холма находилось Сиденье Слуха.

ЭМОН-СУЛ (AMON SÛL)

В переводе с синдарина «холм ветра». Холм на южной оконечности Буреломного угорья — гряды холмов, по которой проходила граница между арнорскими княжествами Артедайн и Рудаур. На этом холме стояла сторожевая башня, в которой хранился главный палантир Северного королевства. В годы Войны Кольца на холме Эмон-Сул был ранен моргульским клинком хоббит Фродо Торбинс.
См. ***Арнор, Палантиры, Эриадор***.

ЭМОН-УИЛОС (AMON UILOS)

В переводе с синдарина «вечно белоснежная гора».
См. ***Таникветиль***.

ЭМОН-ХЕН (AMON HEN)

В переводе с синдарина «холм зрения». Один из трех холмов поблизости от заводи Нен-Хитоэль, на западном берегу Андуина. На вершине этого холма находилось Сиденье Зрения.

ЭНДОРЭ (ENDORË)

В переводе с квенийского «срединная земля».
См. ***Средиземье***.

ЭНТАВА (ENTWASH)

Река, вытекающая из леса Фангорн и впадающая в Андуин. Воды этой реки пьют энты.

ЭНТОМОЛВИЩЕ (ENTMOOT)

Сход энтов, на котором обсуждаются наиболее важные вопросы. На сходе 3019 года Третьей эпохи, как повествуется в Алой книге, было принято решение напасть на Айсенгард.

ЭНТЫ (ENTS)

Живые деревья, опекуны олвар и пастухи других деревьев. Пробудились одновременно с эльфами, у которых научились говорить на синдарине и квенийском. Выглядят энты как нечто среднее между деревом и человеком; каждый из энтов опекает свою породу деревьев и походит именно на эти деревья. Живут энты долго, и погубить их непросто: у них очень толстая кожа (кора), которую берет лишь огонь. Они долго размышляют и еще дольше собираются что-либо предпринять, но, приняв решение, уже не медлят. Свои силы энты подкрепляют водой, в которую подмешивают особый настой, освежающий и питательный. У них есть свой язык, но говорить они предпочитают на слегка измененном квенийском.

В Первую эпоху Средиземья энты странствовали по Белерианду и восточным землям и помогли истребить гномов Ногрода, разоривших Менегрот. В конце Первой или начале Второй эпохи энты и энтицы разделились: энтицы ушли за Андуин, на Бурые равнины, где стали заботиться о кустарниках, травах и цветах; энты же остались пасти деревья в лесах. Энтицы научили людей вести сельское хозяйство, но ближе к концу Второй эпохи их сады были уничтожены, а сами они исчезли. С тех пор энты тщетно стараются их отыскать.

В Третью эпоху энтов можно было встретить только в лесу Фангорн, на юго-восточной оконечности Мглистых гор. Как повествуется в Алой книге, некоторые энты «одеревенели» и перестали двигаться и говорить (кстати сказать, возможно, что Дядька-Ива в Заповедном лесу — одеревеневший и озлобившийся энт); некоторые же оставались по-прежнему подвижны и говорливы. Около 2950 года энты столкнулись с коварством мага Сарумана Белого, который поначалу притворялся их другом, а затем стал преследовать энтов и рубить деревья, которые они охраняли. В 3019 году (очень скоро, по энтовским меркам) разъяренные энты напали на Сарумана и разрушили Айсенгард.

В Четвертую эпоху энты обитали все в том же лесу Фангорн, и число их неуклонно уменьшалось.

На синдарине энтов называют онодримами.

ЭОЛ ТЕМНЫЙ ЭЛЬФ (EÖL THE DARK ELF)

Эльф из тэлери, родич Тингола, отец Маэглина, искусный оружейник, выковал мечи Англахел и Ангуирел. Кроме того, он изобрел галворн, секрет состава которого был утерян с его гибелью. Вслед за Маэглином пришел в Гондолин. Поставленный перед выбором — навсегда остаться в Гондолине или умереть, предпочел второе, но перед смертью попытался заколоть Маэглина. Попытка оказалась неудачной; Эола сбросили с утеса, и его последними словами было проклятие Маэглину.

См. ***Гондолин, Маэглин****.*

ЭОНВЭ (EONWË)

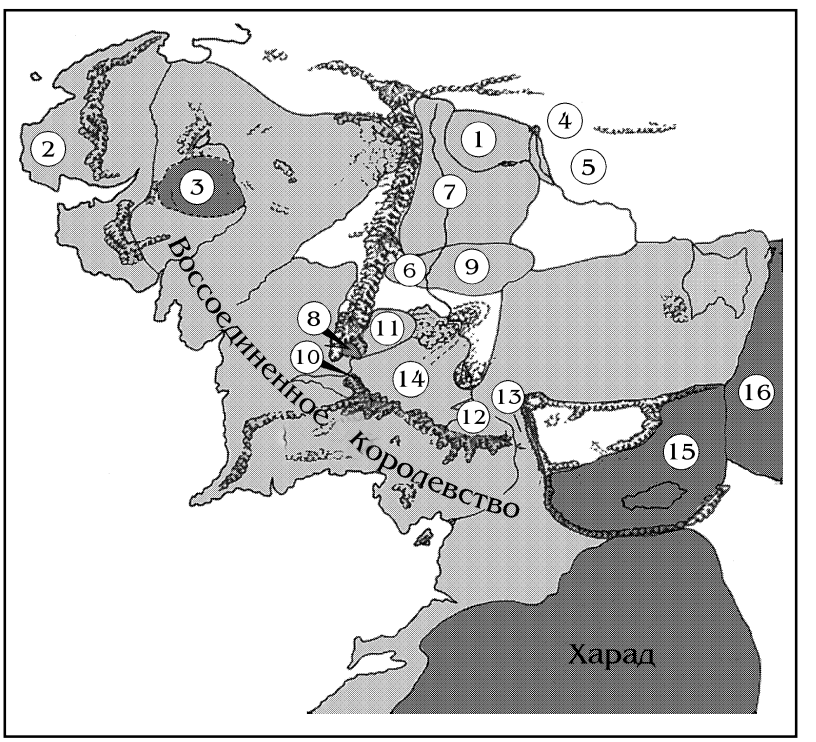
Майар, вестник валара Манвэ, самый могучий воин среди майаров.

ЭПОХИ СРЕДИЗЕМЬЯ (AGES OF MIDDLE-ARTH)

История Средиземья, в отличие от истории Арды, объединяет в себе всего пять эпох, как это видно из приведенной ниже таблицы.

Эпоха	Основные события
Предначальная эпоха	Сотворение Арды. Весна Арды. Уничтожение Светильников. Древа валаров. Пробуждение эльфов. Битва Стихий. Великий Поход. Освобождение Мелькора. Гибель Древ и

	похищение сильмарилов. Мятеж нолдоров и резня в Альквалондэ. Сотворение Луны и Солнца
Первая эпоха	Пробуждение людей. Войны за Белериланд. Великая Битва и уничтожение Белерианда
Вторая эпоха	Заселение Нуменора. Гвайт-и-Мирдайн выковывают Кольца Власти. Война эльфов с Сауроном. Падение Нуменора. Великое Смещение. Основание Арнора и Гондора
Третья эпоха	Возвращение Саурона. Война Арнора и Ангмара. Заселение Шира. Обнаружение Кольца Всевластья. Война Кольца и низвержение Саурона. Уход эльфов
Четвертая эпоха	Основание Воссоединенного королевства. Эпоха людей

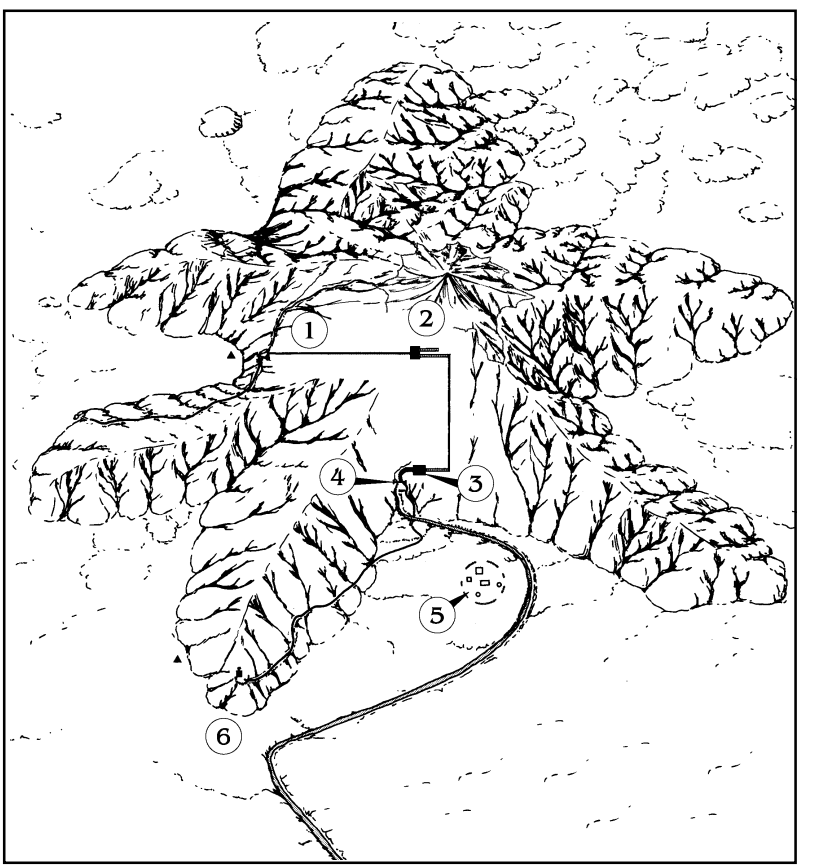


Средиземье в Четвертую эпоху:
1 — Трандуил; 2 — Кирдан; 3 — Шир; 4 — Эребор; 5 — Дол; 6 — Лориэн; 7 — Беорнинги; 8 — энты; 9 — Восточный Лориэн; 10 — Гимли; 11 — лес Фангорн; 12 — Друаданский лес; 13 — Леголас; 14 — Рохан; 15 — Нурн; 16 — вастаки

События Предначальной эпохи не поддаются точной датировке из-за отсутствия письменных источников. Поэтому хронология событий в Средиземье может быть восстановлена только начиная с Первой эпохи.
См. ***Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

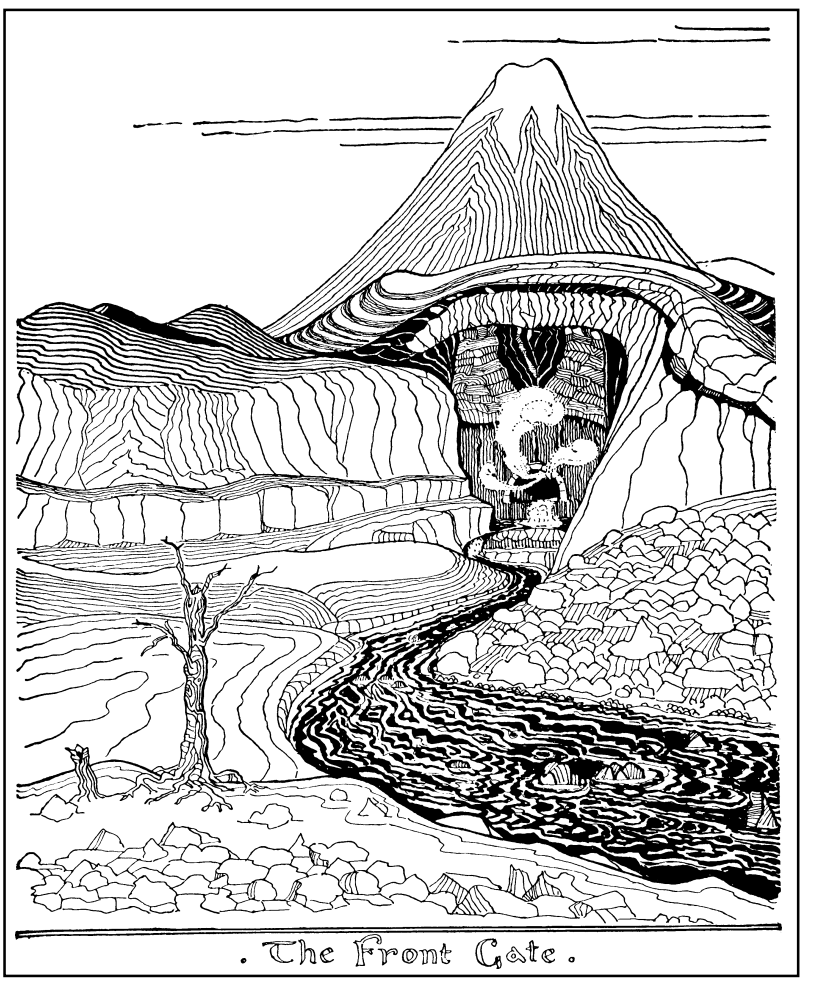
ЭРЕБОР (EREBOR)

В переводе с синдарина «одинокая гора». Местность к востоку от Лихолесья, а также королевство гномов, основанное в 1999 году Третьей эпохи Траином Первым. Это королевство называлось также Подгорным королевством, ибо гномы обосновались в чертогах, вырубленных в Одинокой горе (от которой и



Эребор (Одинокая гора):
1 — Потайная дверь; 2 — Логово Смога; 3 — Палата Трора; 4 — Парадные врата; 5 — Руины Дола; 6 — Враний пик

получил свое название Эребор). В 2770 году Подгорное королевство было разорено драконом Смогом Золотым; гномы бежали, а Смог залег под горой на захваченных сокровищах. В 2941 году дракон был убит Бардом Лучником, и гномы возродили свое королевство. Новым королем стал Даин Второй, прозванный Железной Пятой. В годы Войны Кольца Одинокую гору осадила орда вастаков, однако после низвержения Саурона гномы и люди Эсгарота прорвали осаду. В Четвертую эпоху Эребор перешел под протекторат Воссоединенного королевства.



Одинокая гора. Рисунок Дж. Р. Р. Т.

К востоку от Эребора лежит Железное взгорье. От Одинокой горы берет свое начало река Бегущая, впадающая в Долгое озеро, на котором стоит город Эсгарот.

ЭРЕГИОН (EREGION)

В переводе с синдарина «дубрава». Местность к западу от Мглистых гор, между реками Гландуин и Бруинен. Около 750 года Второй эпохи в Эрегионе поселились Гвайт-и-Мирдайн во главе с Келебримбором. Главным городом Эрегиона был Ост-ин-Эдхил. В 1697 году Второй эпохи, во время войны эльфов с Сауроном, Эрегион был разорен полчищами орков.
На Всеобщем языке Эрегион зовется Холлином.

ЭРЕД-ВЕТРИН (ERED WETHRIN)

В переводе с синдарина «горы тени». Горный хребет на севере Средиземья. Был стерт с лица земли катаклизмами, уничтожившими Белериад.

ЭРЕД-ГОРГОРОТ (ERED GORGOROTH)

В переводе с синдарина «горы ужаса». Горный хребет в Белериаде, у подножия которого, в долине Нан-Дунгортеб, обитали гигантские пауки. Был стерт с лица земли катаклизмами, уничтожившими Белериад.

ЭРЕД-ЛИНДОН (ERED LINDON)

В переводе с синдарина «горы Линдона».
См. ***Эред-Луин***.

ЭРЕД-ЛИТУИ (ERED LITHUI)

В переводе с синдарина «пепельные горы». Горный хребет на севере Мордора, протянувшийся на 400 миль к востоку от Мораннона.

ЭРЕД- ЛОМИН (ERED LÓMIN)

В переводе с синдарина «горы эха». Горный хребет в Белериаде, разделенный надвое заливом Дренгист. Был стерт с лица земли катаклизмами, уничтожившими Белериад.

ЭРЕД-ЛУИН (ERED LUIN)

В переводе с синдарина «голубые горы».
См. ***Голубые горы***.



Рукоять молота. Серебро

ЭРЕД-МИТРИН (ERED MITHRIN)

В переводе с синдарина «серые горы».
См. ***Серые горы****.*

ЭРЕД-НИМРАЙС (ERED NIMRAIS)

В переводе с синдарина «зубчатые белые горы».
См. ***Белые горы****.*

ЭРЕД-ЭНГРИН (ERED ENGRIN)

В переводе с синдарина «железные горы».
См. ***Железные горы****.*

ЭРИАДОР (ERIADOR)

В переводе с синдарина «владение». Обширная местность к западу от Мглистых гор; на юге рубежами Эриадора являются река Гландуин, на севере — Форохел, Ледяной залив. Западная граница Эриадора — Голубые горы, рассеченные заливом Лун. В Первую и Вторую эпохи Эриадор был малонаселенной местностью, подвластной Морготу и Саурону, однако в конце Второй эпохи (3320) на севере Эриадора было основано королевство Арнор. В Третью эпоху численность населения Эриадора вновь сократилась — в первую очередь из-за Великой Чумы и непрерывных войн с Ангмаром.
К концу Третьей эпохи основное население Эриадора было сосредоточено в Шире, Бри и Ривенделле. И даже в Четвертую эпоху Эриадор по-прежнему оставался в значительной степени пустынным.

ЭРИН-ЛАСГАЛЕН (ERYN LASGALEN)

В переводе с синдарина «лес зеленой листвы».
См. ***Лихолесье****.*

ЭРНИЛ-И-ПЕРИАННАТ (ERNIL I PERIANNATH)

В переводе с синдарина «принц перианов». Почетный титут хоббита Перегрина Тука, данный ему в Гондоре.

ЭРУ (ERU)

В переводе с квенийского «единый».
См. ***Илуватар****.*

ЭРУХИНИ (ERUHINI)

В переводе с квенийского «дети Эру». Эльфы и люди.
См. ***Илуватар, Люди, Эльфы****.*

ЭСГАЛДУИН (ESGALDUIN)

В переводе с синдарина «река за завесой». Зачарованная река Дориата, бравшая начало в горах Ужаса.

ЭСГАРОТ (ESGAROTH)

Город людей на Долгом озере, стоявший на возвышавшемся над водой большом деревянном помосте. Эсгарот был крупным торговым портом: с юга, из Дорвиниона и с побережий озера Рун, в него доставляли снедь и вина, а с севера, из Эребора и королевства эльфов в Лихолесье, везли оружие и украшения. В 2941 году Третьей эпохи Эсгарот был уничтожен драконом Смогом Золотым, однако вскоре его отстроили заново, уже на берегу, ибо никому из горожан не хотелось жить на озере, на дне которого покоился мертвый дракон.
См. ***Бард, Долгое озеро, Эребор, Смог Золотой***.

ЭСТЕЛ (ESTEL)

В переводе с синдарина «надежда».
См. ***Арагорн Второй, Приложение 2 «Комментарии к Алой книге Западных пределов»***.

ЭСТОЛАД (ESTOLAD)

В переводе с синдарина «привал». Местность в Восточном Белерианде, к востоку от реки Келон. Аданы дали это название местности, в которой они первоначально поселились, по совету Финрода Фелагунда. Первыми в Эстоладе обосновались аданы под водительством Беора Старого; немного позднее в Эстолад пришли аданы Третьего рода.
Подробнее см. ***Белериand***.

ЭСТЭ (ESTË)

В переводе с квенийского «отдохновение». Вала, супруга Ирмо, покровительница целительных вод в садах Лориэна Валинорского. Вместе со своим супругом она дарует отдых валарам и эльдарам.

ЭФЕЛ-БРАНДИР (EPHEL BRANDIR)

В переводе с синдарина «изгородь Брандира». Название укрепления, построенного халадинами по настоянию их вождя Брандира Хромого на вершине холма Эмон-Обел в лесу Бретил.

ЭФЕЛ-ДУАТ (EPHEL DÚATH)

В переводе с синдарина «темная наружная преграда». Горный хребет протяженностью около 800 миль, защищавший Мордор с юга и запада. Уступал по протяженности только Мглистым горам и представлял собой непреодолимую преграду для всех, кто хотел проникнуть в Мордор с запада или с юга.
В Гондоре Эфел-Дуат называли горами Тени.

Я

ЯЗЫКИ И НАРЕЧИЯ АРДЫ (LANGUAGES & SPEECHES OF ARDA)

Каждый из Свободных народов Средиземья говорил на своем языке (причем у некоторых народов таких языков было не один и не два). Кроме того, особый язык был у орков (точнее, у всех прислужников Саурона) и, разуме-



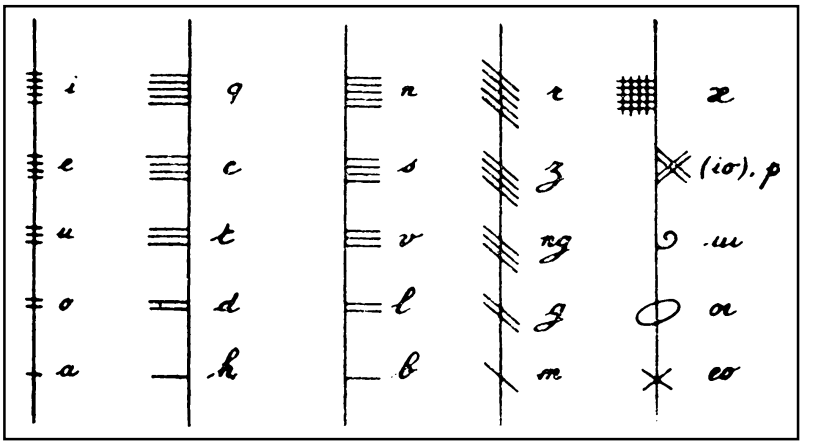
Резной кельтский крест. Ирландия



Резной кельтский крест Ирландия

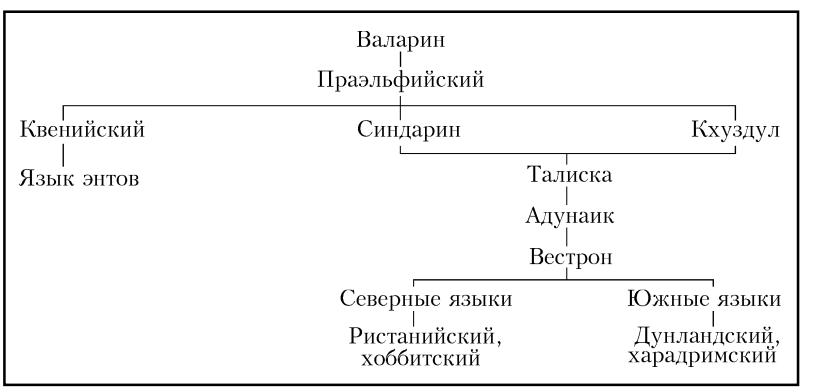


Дольмен с огамическим письмом. Ирландия



Огамическое письмо

ется, у валаров. При всем многообразии языков и наречий Арды между ними (или большинством из них) при внимательном рассмотрении несложно обнаружить родственные связи. По всей вероятности, упрощенная схема «языкового развития» Арды должна выглядеть следующим образом:



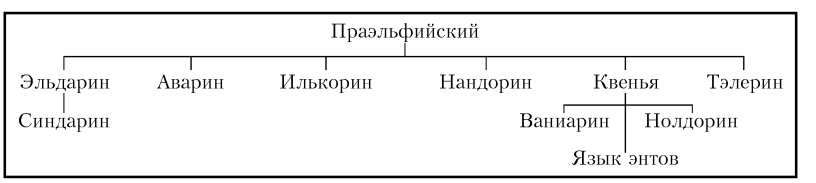
Конечно, эта схема весьма приблизительна, в ней не отражено, к примеру, все разнообразие эльфийских языков, коих насчитывается по меньшей мере десять. Однако она позволяет составить самое общее представление о становлении и развитии языков Арды. А далее речь пойдет о каждом из языков и наречий в отдельности.

Валарин

Язык валаров, древнейший из языков Арды. Пока валары не спустились в Эа, язык не был им нужен, ибо они общались между собой без слов. Однако, обретя плоть и поселившись в Арде, они создали собственный язык. Когда в Аман пришли эльфы, валары (и майары) быстро переняли у них квенийский. Но между собой они по-прежнему говорили на валарине — не слишком приятном для слуха эльдаров («Звуки этого языка, — писал Румил, — нам тяжело воспринять, а слова длинны и остры, точно клинки, или шелест листвы в бескрайней пуще, или камнепад в горах»).
Валарин оказал влияние не только на квенийский (а до него — на праэльфийский) язык. Отдельные слова этого языка обнаружены в адунаике и кхуздуле.
Имя валара Манвэ на валарине звучит как Манавенуз. Тулкас зовется Тулукастазом, а Ульмо — Улубозом.
На квенийском этот язык называется Ламбе Валаринва — «язык валаров».

Праэльфийский

Вскоре после своего пробуждения на берегах залива Куйвиэнен эльфы придумали собственный язык, ибо, как писал Пенголод, «язык есть главный признак воплощения». Язык, которым они пользовались, принято называть праэльфийским, поскольку он является предшественником всех прочих эльфийских языков, в том числе квенийского и синдарина. Отдельные слова и корни праэльфийского встречаются также в адунаике, кхуздуле и даже в Черном наречии.
Иногда этот язык называют еще праквенийским.



Эльдарин

Этот язык является вариантом, можно даже сказать (разумеется, с преувеличением) — диалектом праэльфийского. На этом языке говорили эльдары, совершившие Великий Поход. Впрочем, вряд ли следует называть эльдарин диалектом, поскольку он сильно отличался от праэльфийского и в нем самом имелись диалекты. По замечанию Пенголода, «квенди разделились и в речи: авари отделились от эльдаров, а тэлери — от прочих эльдаров».

Аварин

Этот язык на самом деле представляет собой шесть наречий, на которых говорили авари — эльфы, отказавшиеся от Великого Похода и оставшиеся в

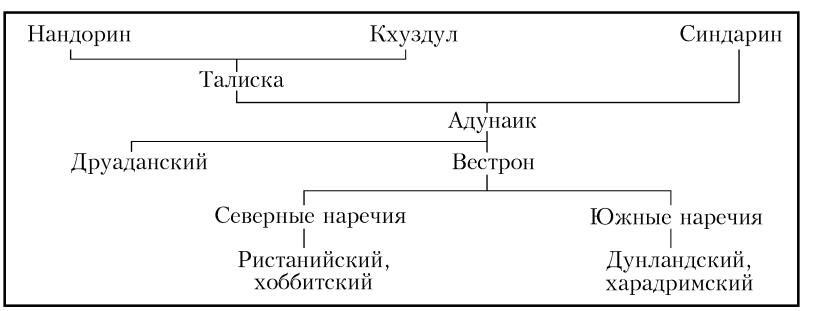
Средиземье. Больше о нем практически ничего не известно, за исключением того, что от этого языка произошло наречие талиска — наречие аданов.

Илькорин

Язык эльфов Дориата, архаический вариант синдарина. История сохранила несколько имен и названий, которые в обиходе принято считать синдаринскими, но которые на деле являются словами илькорина — Маблунг, Наугламир, Диор.

Нандорин

Язык нандоров — тех эльфов, которые испугались перехода через Мглистые горы и осели в лесах близ долины Андуина. Этот язык настолько отличается от синдарина, что синдары и нандоры не могут понять друг друга. На нандорине говорили в Лориэне и в королевстве Трандуила на севере Лихолесья, однако к концу Третьей эпохи этот язык вышел из употребления и уступил место синдарину. Сохранились лишь отдельные слова и названия, например Карас-Галадон, Нимродэль, Амрот (но и то в этих именах и названиях уже ощущается влияние синдарина).



Тэлерин

Язык тэлери, осевших после Великого Похода на острове Тол-Эрессеа. Он во многом схож с квенийским, поэтому некоторые считают его диалектом квенийского. Однако сами тэлери утверждают, что тэлерин — не диалект, а особый язык. В квенийском сохранилось слово, заимствованное из тэлерина, а именно Тельперион — имя серебряного Древа валаров (на квенийском это имя должно было звучать как Тиельперион).
Тэлери называли этот язык Линдаламбе — «язык линдаров».

Квенийский

Язык эльфов Амана, двумя вариантами которого являются ваниарин и нолдорин. В Средиземье впоследствии называли квенийским именно нолдо-

рин (так как ваниары после Великого Похода не покидали Амана). По сравнению с другими эльфийскими языками квенийский — язык архаический, сохранивший многие формы праэльфийского языка. В то же время в Валиноре эльфы обогатили этот язык множеством новых слов, а также смягчили и гармонизировали звуки.

Если бы не мятеж и не уход нолдоров из Амана, квенийский вряд ли стал бы известен в Средиземье. Впрочем, в Белерианде нолдоры быстро приняли синдарин, однако квенийский остался в употреблении — как «язык мудрости» и как основа письменности (ведь именно для квенийского Румил придумал, а Феанор переработал алфавит Тенгвар).

Со временем квенийский превратился в Средиземье (и в Нуменоре) в церемониальный язык, которым пользовались в особо торжественных случаях и при совершении ритуалов и обрядов. Кроме того, многие годы правители Нуменора, а после них — короли Гондора, брали себе имена на квенийском; в Нуменоре эта традиция оборвалась в 2899 году Второй эпохи, а из гондорских правителей последним носил квенийское имя Мардил, первый наместник Гондора. Впрочем, в 3019 году Третьей эпохи Арагорн Второй возродил древний обычай, вступив на престол под именем Элессара Телконтара (оба этих имени — квенийские).

Квенийский известен также как Пармаламбе — «книжный язык» и как Тарквеста — «высокое наречие»; на адунаике его называли Нимрийэ, а на кхуздуле — Гведхрин.

Синдарин

Основной эльфийский язык в Средиземье, ведущий свое происхождение от эльдарина. Как следует из его названия, этот язык первоначально был языком одних только синдаров — эльфов, оставшихся в Белерианде. Нолдоры, возвратившиеся в Средиземье в начале Первой эпохи, быстро приняли язык синдаров, поскольку их было гораздо меньше, а вокруг все говорили на синдарине и никто — на квенийском. Позднее говорить на синдарине научились и пришедшие в Белериад аданы (и синдаринские корни и словоформы отчетливо прослеживаются в адунаике). Аданы изучили синдарин столь хорошо, что начали даже слагать на нем песни: знаменитая «Песнь о детях Хурина» Дирхавела сложена именно на синдарине.

В Нуменоре синдарин также употреблялся достаточно широко — не в последнюю очередь из-за того, что на нем нуменорцы общались с эльдарами, приплывавшими из Амана. Однако около 3100 года Второй эпохи король Ар-Гимильзор запретил своим подданным говорить на эльфийских языках, и синдарин вышел из употребления. Продолжали говорить на синдарине только Верные, как бы подчеркивая тем самым свою приверженность дружбе с эльдарами.

Что касается Средиземья, там синдарин вслед за квенийским постепенно вытеснял прочие эльфийские языки — нандорин и многочисленные диалекты.

Со временем этот язык приняли в королевстве Трандуила на севере Лихолесья и в Лориэне, где правили Галадриэль и Келеборн.
К концу же Третьей эпохи на синдарине в Средиземье говорили не только эльфы, но и люди (к примеру, гондорские дунаданы вели беседы лишь на синдарине, чтобы напомнить окружающим о своем происхождении).
В Четвертую эпоху синдарин, подобно квенийскому, остался «языком мудрости».

Язык энтов

Мысль о том, что общаться друг с другом можно при помощи звуков, энтам внушили эльфы. Почти наверняка эльфы научили энтов квенийскому, однако со временем энты создали свой собственный язык — «величавый, неторопливый, со множеством повторов и тончайшими оттенками смысла, выраженными в оттенках звука». Скорее всего, в энтийском языке смысл передается интонацией и одно и то же слово, произнесенное так или иначе, может иметь разное значение. Каждое слово в энтийском языке, как правило, очень длинное и представляет собой весьма подробное описание того, что оно означает. Примером может служить слово *Taurelilomea-tumbalemorna-tumbaletaurea-lomeanor*, означающее «густая тень в глубоких лесных оврагах».

Кхуздул

Тайный язык гномов, которым их наделил валар Аулэ. С течением времени кхуздул изменялся столь незначительно, что даже в Третью эпоху гномы разных племен без труда общались между собой. Этот язык так и остался изолированным от других, лишь аданы Третьего рода выучили некоторые его слова и использовали их затем в своем наречии. Что касается эльфов, едва ли не единственным, кто пытался изучить кхуздул, был Куруфин, сын Феанора, стремившийся завоевать расположение гномов. Легенды также гласят, что Пенголод, некоторое время живший в Мории, пришел туда специально, чтобы изучить кхуздул.
Тайным кхуздул называют потому, что истинные имена гномов, которые они не открывали никому, были как раз на кхуздуле. Те же имена гномов, которые известны нам из истории, — это более прозвища, нежели имена, своего рода заменители истинных имен. Впрочем, ноэгит нибин, в отличие от других племен гномов, своих истинных имен не скрывали.
Помимо кхуздула гномы пользовались языком жестов — так называемым *иглишмеком*.

Талиска

Язык Первого рода аданов, предшественник адунаика. Этот язык испытал на себе сильное влияние нандорина.

Адунаик

Пробудившись при первом восходе солнца, люди, подобно эльфам, со временем стали придумывать свой язык. Однако у них мало что получалось; их первый язык — талиска — сложился в значительной мере под влиянием нандорина и кхуздула. В Белериande люди охотно принялись учить синдарин, не забывая, впрочем, и о собственном наречии. И к тому моменту, когда аданы перебрались в Нуменор, у них уже появился полноценный язык — адунаик.

Этот язык представлял собой причудливую комбинацию талиски с различными эльфийскими языками (сильнее всего, естественно, в нем ощущалось воздействие синдарина). Нуменорские правители, начиная с шестнадцатого по счету короля, брали себе два имени — на квенийском, как того требовала традиция, и на адунаике. С падением Нуменора адунаик выпал из обращения, ибо Верные, уплывшие в Средиземье, говорили на синдарине. Впрочем, изредка им все же продолжали пользоваться; именно из адунаика впоследствии вырос вестрон — Всеобщий язык.

Вестрон

Всеобщий язык Третьей эпохи Средиземья, на котором говорили и люди, и эльфы, и хоббиты. В Гондоре сохранился архаический вариант вестрона, в Шире употребляли просторечие. На вестроне, пусть искаженном и сильно упрощенном, говорили даже орки. По происхождению вестрон — язык людей, обогащенный заимствованиями из эльфийских языков. Среди его предшественников талиска и адунаик, равно как и квенийский с синдарином. Когда Верные после падения Нуменора приплыли в Средиземье, они встретились с дикими племенами, с которыми общались лишь на адунаике, и со временем адунаик стал «повседневным» языком и в Арноре, и в Гондоре.

Но поскольку в своем кругу Верные пренеберегали адунаиком, предпочитая ему синдарин, адунаик с годами становился все проще и брал все больше из местных наречий. Именно так и сложился вестрон.

Рохирримский

Язык конников Рохана, отчасти родственный хоббитскому — просторечному варианту вестрона.

Дунландский

Язык жителей Дунланда. В Первую эпоху на этом языке говорила большая часть людей, заселивших южные местности Средиземья.

Харадримский

Язык жителей Харада, возможно, родственный дунландскому.

Друаданский

Язык лесовиков Друаданского леса, разительно отличающийся от вестрона.

Черное наречие

Единственный искусственный язык Средиземья, созданный Сауроном для того, чтобы повелевать орками и троллями, каждое племя которых говорило на диковинной смеси из различных языков, причем одно племя не понимало другого. Главные слуги Саурона, назгулы, употребляли древнейший вариант Черного наречия. Об этом языке говорили, что он состоит «из омерзительных слов», а «звуки его грубы и поистине ужасны».
Надпись на Кольце Всевластья была выгравирована именно на Черном наречии.

Комментарий. *История зарождения «толкиеновских языков» прекрасно описана самим Толкиеном в работе «Тайный порок», сокращенный вариант которой и предлагается ниже благосклонному вниманию читателя.*

«ТАЙНЫЙ ПОРОК»

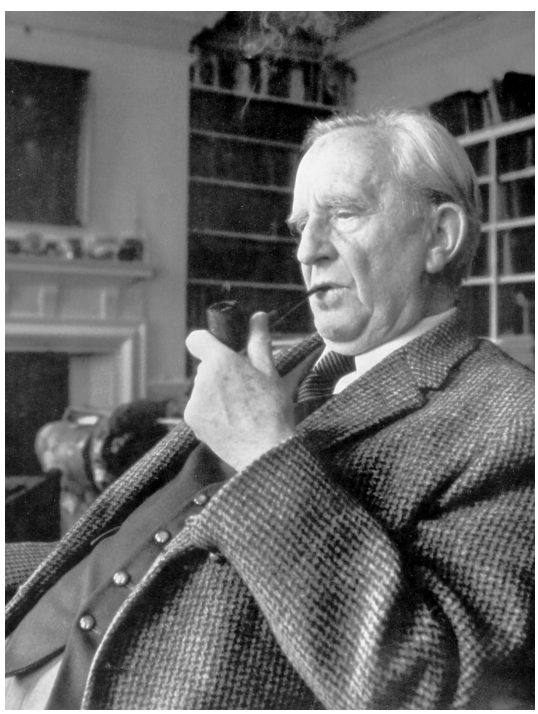
Доклад, прочитанный в Оксфорде
в 1931 году

Итак, начнем — смело и решительно. Я бы мог назвать свой доклад «Словом в защиту Нового Искусства» (или Новой Забавы), если бы личный опыт, довольно дорого обошедшийся, не убедил меня в том, что этот тайный порок — удел не только мой, но и многих других людей, пришедших к нему независимо друг от друга, и что это искусство (или забава) уже давно стало общественным достоянием.
Впрочем, мои «коллеги» все настолько робки и стеснительны, что даже не отваживаются показывать свои штудии друг другу, поэтому никто из них не знает, кому принадлежит пальма первенства, кто добился выдающихся успехов, а кто остался «позабыт-позаброшен» — чьи работы пылятся в ящиках письменных столов с тем, чтобы спустя какое-то время стать предметом вожделения коллекционеров: в самом деле, американские музеи наверняка будут покупать эти работы (разумеется, не у авторов, даже не у наследников и не у поверенных), когда это «новое искусство» проторит себе дорогу. Не стану говорить: «добьется признания», ибо признание — процесс утомительно медленный; сомневаюсь, чтобы кому-либо удалось за отпущенный человеку срок создать больше одного настоящего шедевра и нескольких замечательных набросков.
Никогда не забуду невысокого — ниже меня ростом — человека, чье имя, увы, я благополучно запамятовал; человека, который внезапно явил себя моим единомышленником — в тот миг, когда мной овладела отчаянная скука. Дело было во время войны. Мы сидели в большой и грязной палатке за

колченогими столиками, вокруг были люди, в большинстве своем мокрые и несчастные, и пахло там просто омерзительно. Мы слушали кого-то, кто вещал об искусстве чтения карт, или о правилах гигиены, или об умении проткнуть врага насквозь (помнится, Киплинг предупреждал, что за каждого убитого нам придется держать ответ перед Господом); точнее, мы старались не слушать. И тут этот человек, сидевший рядом со мной, мечтательно произнес: «Вот именно! Я бы выразил аккузатив через префикс!»

Великолепная фраза! Разумеется, повторяя ее, я невольно выдаю все то, что столь тщательно пытался скрывать. Однако забудем пока об этом. Вслушайтесь в его фразу, сколько в ней величия! «Я бы выразил», именно так! Не «выражается», не более раболепное «порой выражается», не угрюмое «вы должны научиться тому, как выражать». Какое богатство выбора заключено в столь, казалось бы, обыденной фразе, какая бездна сомнений, испытанных перед принятием окончательного решения — в пользу дерзновенного префикса, решения самостоятельного и тем самым вдвойне привлекательного. Это решение сродни движению, каким каменщик завершает кладку; движению, благодаря которому некий узор обретает завершенность. Тут не приходится говорить о «практичности», столь характерной для «современного человека», — речь идет о личных предпочтениях, о вкусе, о том, что и как должно быть устроено по мнению конкретного человека.

Произнеся те слова, мой сосед улыбнулся, и его улыбка выражала восторг, словно улыбка поэта, сумевшего наконец совладать с непокорной строчкой, или художника, который добился желаемого от своей картины. Но затем улыбка исчезла, и он замкнулся в себе, точно устрица в раковине. Мне так и не удалось узнать что-либо еще о его «тайной грамматике»; вдобавок превратности военной поры вскоре нас разделили, и с тех пор я этого человека не встречал. Но я запомнил на всю жизнь, как он, такой застенчивый, даже робкий,



Дж. Р. Р. Толкиен. 1960-е годы

особенно после того, как ненароком раскрыл постороннему свою тайну, отстранялся от тягот войны, изобретая собственный язык, некую личную систему, или симфонию, не предназначенную для чужого уха и глаза. Не знаю, творил ли он язык в голове (что под силу лишь великим) или на бумаге. Кстати сказать, одна из наиболее привлекательных черт увлечения искусственными языками состоит в том, что это хобби не требует каких-либо сложных подручных средств. Не знаю также, насколько далеко он продвинулся в своей работе. Вполне возможно, его разнесло в клочья гранатой в тот самый миг, когда он придумал уникальный способ выразить сослагательное наклонение. Война не слишком благосклонна к тем, кто дает свободу воображению. И этот человек был отнюдь не единственным в своем роде. Я отважусь на подобное утверждение, хотя прямых доказательств у меня нет. Но ведь иначе просто-напросто не могло быть, это закономерный результат образования, когда мы преподаем языкознание стольким людям, большинство из которых не очень-то восприимчивы к языкам и в различной степени наделены фантазией и способностью к творчеству. Немного найдется филологов, лишенных «творческого нюха», однако почти все они знают, что строить нужно из кирпичей, имеющихся под рукой. Наверное, среди изобретателей языка существует тайная иерархия. Понятия не имею, какое место в ней занимал мой сосед, но могу предположить, что довольно высокое. И могу лишь догадываться о достижениях этих творцов; по моим представлениям, эти достижения восходят от каракулей деревенского мальчишки к высотам палеолитического искусства (или выше). Но на стремление к совершенству в этой области неминуемо накладывает ограничения разобщенность «зодчих», их одиночество, отсутствие соперничества и даже прямого подражания, копирования чужой техники.

В качестве примера могу привести искусственный язык, если можно так выразиться, начального уровня. Двое моих знакомых — двое! — что само по себе заслуживает удивления — придумали язык, который они назвали «животным» и который состоял почти целиком из названий пород животных, птиц и рыб. Между собой на этом языке они говорили довольно бегло, приводя в замешательство окружающих. Сам я так и не научился на нем говорить, да и многие правила грамматики остались для меня загадкой; но в памяти почему-то засело, что фраза «собака соловей дятел сорок» означала «Ты — осел». В общем, грубо до неприличия. Согласно цифровому представлению алфавита, слову «осел» соответствует цифра 40, которая поэтому и приобрела в «животном языке» такое значение. Любопытно отметить, кстати, что в этом языке начисто отсутствовало фонематическое творчество, которое, как правило, является по меньшей мере зародышем подобных конструкций.

Во избежание возможных недоразумений хочу сразу предупредить — не торопитесь с выводами, хотя ночью и вправду, как говорят в народе, все кошки серы. Предмет моего выступления отнюдь не «детские языки», как их порой называют (хотя те двое, о ком я упоминал, творцы «животного языка», были конечно же детьми). Тем не менее эти языки чрезвычайно распространены,

некоторые из них кочуют из детской в детскую, из школы в школу, даже из страны в страну, распространяются без какого-либо участия взрослых и, вопреки мнению тех, кто только-только начинает на них говорить, вовсе не являются «тайными». Прекрасно помню свой ужас, когда я подростком, затратив много времени и сил, овладел одним таким языком — и вдруг, совершенно случайно, услышал, как на нем беседуют двое незнакомых ребят! А ведь я полагал этот язык величайшей на свете тайной! Детские и школьные языки — явление весьма любопытное, родственное жаргону, арго, «блатной музыке» и прочим разновидностям языков общественного дна; также оно, безусловно, связано с играми. Но сейчас я говорю не об этих языках, хотя они, несомненно, имеют опосредованное отношение к теме моего рассуждения, поскольку и в них иногда обнаруживается чисто лингвистический элемент. Как мне кажется, граница между языками, о которых пойдет речь, и языками, которые останутся за пределами моего выступления, пролегает вот где. Языки «группы арго» не интересуются соотношением звука и смысла, их — за редкими и нечаянными исключениями, характерными и для языков естественных, — нельзя назвать «художественными» (если, разумеется, такая вещь, как непреднамеренная «художественность», допустима вообще). Это языки практические, причем, в реальности или хотя бы в замысле, гораздо более практические, нежели языки естественные. Они возникают из стремления сузить «круг посвященных», то есть понимающих данный язык, ограничить его сравнительно небольшим числом сотрудников и соратников, и доставляют тем, кто их использует, удовольствие самой своей непостижимостью для остальных. Эти языки служат нуждам отвергаемых и преследуемых обществом, а еще тех, кто почему-то возымел желание притвориться, будто принадлежит к отвергаемым и преследуемым. И «практичность» этих языков имеет оборотную сторону — чаще всего их подхватывают юнцы (и невоспитанные взрослые), ничуть не стремящиеся понять, как устроен такой язык, даже не претендующие на то, чтобы постичь его суть.

Исходя из сказанного выше, мне, наверное, не следовало бы приводить цитату из детского «животного языка», но дело в том, что создатели этого языка вовсе не стремились сохранить свое изобретение в тайне.

Их язык был доступен всякому, кто потрудился бы его изучить. И говорили на нем не для того, чтобы сбить с толку взрослых и посмеяться над ними. Иными словами, в нем присутствовало нечто новое. Удовольствие от языка проистекало не из «ограниченной посвященности» в его конструкции. Зададимся вопросом — откуда же? Мне думается — из присущего детям своеобразного «языкового ощущения», из желания создать собственный язык ради него самого, ради восторга творения. Мысль эта, на мой взгляд, весьма притягательна и порождает дальнейшие размышления, каковые, надеюсь не без робости, затронут и вас, моих слушателей.

Способность к созданию графических символов присуща всем людям без исключения, однако она находится, если можно так выразиться, в дремлющем состоянии; пробужденная в достаточно раннем возрасте, эта способность

позволяет нам воспринять и изучить, с чисто утилитарными целями, по крайней мере одну графическую систему — я разумею письмо. В некоторых людях эта способность более развита, вследствие чего они достигают заоблачных высот в каллиграфии, которая, как известно, уже во многом сродни творчеству художника.

Языковое ощущение (и способность артикулировать звуки) также присуще всем людям без исключения и также находится в дремлющем состоянии; пробужденное, как то обычно и бывает, в достаточно раннем возрасте, это ощущение позволяет нам воспринять и изучить, с чисто утилитарными целями, по крайней мере один язык. В некоторых людях это ощущение более развито, и такие люди становятся полиглотами — или поэтами; это подлинные хранители языка, с радостью и наслаждением сберегающие его для тех, кто данным языком пользуется. И это ощущение сродни высокому искусству, о котором я говорю и которое, пожалуй, приспело время назвать и описать, искусству, для которого жизнь человеческая слишком коротка. Это искусство есть искусство создания искусственных языков, в набросках или во всей полноте, искусство измышления оных ради собственного удовольствия или даже ради удовольствия гипотетических критиков. Безусловно, этому искусству приобщаются втайне, однако таинственность тут не более чем случайное стечение обстоятельств. Так уж повелось... Пускай создатели языков — закоренелые индивидуалисты, работающие «для себя», ищущие самовыражения и самоутоления; им все равно необходима аудитория, ибо всякий творец без публики неполноценен. Их усилия вряд ли удостоятся всенародной славы и обретут популярность (и они это понимают); тем не менее им жизненно необходимо признание, сколь угодно камерное и, желательно, профессиональное.

Впрочем, я несколько отвлекся и нарушил логику своего выступления, в котором собирался «идти по нарастающей», от грубых, первозданных языков к языкам-шедеврам. Поэтому с вашего позволения вернусь к тому, о чем рассказывал, то есть к языкам «примитивным». Разумеется, языки нижних уровней иерархии в общем и целом схожи между собой, однако даже среди них наблюдается существенная разница, что вполне естественно: ведь понятие «языка» необозримо широко и вряд ли возможно исчерпать его до конца, во всяком случае в теории.

Хорошим примером языка примитивного, но стоящего в иерархии выше «животного», может послужить язык под названием «невбош», то есть «новая чепуха», созданный (и потом заброшенный) человеком, принадлежавшим к приверженцам «животного языка». Этот игровой язык, эта «новая чепуха», как мне кажется, не устарела до сих пор и по-прежнему претендует на роль средства общения (не будем забывать, что на нижних уровнях иерархии различиями между языками «группы арго» и «языками-творениями» допустимо пренебречь).

Признаюсь вам: я был одним из тех, кто говорил на невбоше. Мало того — я предавался тайному пороку (он был тайным, поскольку говорить на моем языке мне было не с кем) дольше своего сверстника, изобретателя невбоша.

Правда, мое участие в этом «проекте» было не слишком значительным: я всего лишь пополнил словарь да слегка подправил орфографию. Как бы то ни было, невбош служил нам языком повседневного общения, даже с учетом того, что, во-первых, был он сложнее «животного языка», а во-вторых, игры играми, но еще нужно было и учиться — зубрить латынь, корпеть над математическими задачками; и все же мы писали друг другу письма на невбоше и сочиняли стишки и песенки.

Не сочтите за преувеличение, но лексикон невбоша был гораздо обширнее словаря крымских готов, составленного Бусбеком. Целиком же мне вспоминается один-единственный связный фрагмент:

Dar fys ma vel gom co palt ·hoc
Pys go iskili far maino woc?
Pro si go fys do roc de
Do cat ym maino bocte
De volt fac soc ma taimful gyroc!

Ныне и словарь невбоша (если бы мне взбрело в голову составить его заново), и этот фрагмент, перевести который под силу разве что последнему «аборигену», то есть вашему покорному слуге, кажутся грубоватыми; не грубыми, а именно грубоватыми. И я не стал их облагораживать. Но в них уже содержится пища для размышления. Конечно, это, по сути, не более чем сырой материал, не представляющий интереса для ученого сообщества. И все же я рискну задержать на нем ваше внимание, ибо, на мой взгляд, тут есть нечто общее с темой доклада, который вы благосклонно согласились выслушать.

Прежде всего, поставим вопрос так: что происходит, когда люди начинают изобретать новые слова (то бишь группы звуков) для обозначения привычных понятий? Меняется ли в этом случае «исконный» смысл понятия, нас не касается; применительно к невбошу, грамматика которого подчинялась правилам грамматики естественного языка, такая погрешность, буде она и возникнет, вполне допустима. Процесс изобретения слов, очень может быть, продолжается постоянно, вплоть до полного извращения этимологии, которая предполагает — или предполагала изначально — раз и навсегда установленное соответствие между звуком и смыслом. Невбош, как и прочие родственные ему языки, примеров которым можно найти сколько угодно, если знать, где искать, способен послужить неоценимым подспорьем для выяснения взаимоотношений этимологии и семантики. В традиционных языках «изобретательство» ограничено рамками и бременем традиции, тесно увязано с иными лингвистическими процессами и проявляет себя, как правило, в «подгонке» существующих звуковых групп под тот или иной смысл («подгонка» — явление весьма любопытное, но здесь мы не станем его обсуждать) или даже в «подгонке» смысла под те или иные звуковые комбинации. Именно этими двумя способами и создаются новые слова, поскольку слово есть не что иное, как фиксированная во времени комбинация звуков плюс более или менее определенное понятие, зафиксированное по отношению к самому себе

и к сочетанию звуков. Мастеровитость, но не творчество. В традиционном языке, будь то язык естественный или искусственный, творчества нет и в помине.

В невбоше мы не найдем, разумеется, кардинальных изменений по сравнению с английским или любым другим традиционным языком. Понятия невбоша, их связи с определенными звуками, даже смешение комбинаций, равно преднамеренное и случайное, объем словаря и его пределы — все это вполне консервативно. Do обозначает предлог to и выражает инфинитивную форму глагола. Pro обозначает слово four («четыре») и предлог for. И так далее. Как я уже говорил, с этой точки зрения язык не представляет ни малейшего интереса. Иное дело фонематика. По какому же принципу подбирались нетрадиционные комбинации звуков, выражавшие абсолютно традиционный смысл и подменявшие собой «устарелые» слова и словосочетания?

Ясно, что фонетические пристрастия (творческий подход к фонетике) играли не слишком значительную роль, поскольку невбош воспринимался всего лишь как «шифр» на основе родного языка, в котором все фонетические изменения с первого взгляда кажутся случайными, произвольными и противоречивыми. Вдобавок у создателей невбоша не было ни малейшего «фонетического опыта»; ни о чем подобном они и не помышляли. Однако им удалось, должно быть бессознательно, провести ряд элементарных фонетических параллелей; изменения затрагивали в основном группы согласных, например, дентальные: d, t, p, th и т. д. Dar означало there, do — to, cat — get, volt — would. В других случаях мы, опять же инстинктивно, ощущали, что, скажем, у m и n есть нечто общее — они произносятся в нос и резонируют, отсюда замена второго на первое: ym — in; кстати сказать, схожее явление наблюдается и в традиционных языках (в том же греческом), и в поэзии — лично мне ничуть не режет слух ассонанс «м — н» в рифмовке.

На невбош, кроме того, оказали огромное влияние те языки, которым нас учили, назовем их «зубрильными», ибо учить приходится любой язык, родной в том числе. Это влияние также снижает профессиональный, филологический интерес к невбошу и в то же время оказывается весьма полезным для наших целей. Разве не любопытны затейливые кружева из корней родного языка и иноязычных вкраплений (причем заметно, что «зубрильные» языки подвержены тем же произвольным фонетическим изменениям, что и родной)? Roc — rogo (ask), go — ego (I), gom — homo (man), pys — can (из французского), si — if (откровенный плагиат), pal — parler (speak), taim — timeo (fear) и т. д. Имеются и не столь явные заимствования: volt — volo + will (would); fys — fui + was (were); co — qui + who (who); far — fero + bear (carry). А вот чрезвычайно любопытный пример: слово woc. Это и слово из родного языка, прочитанное наоборот (cow), и заимствование — от vacca, vache (возникло оно именно отсюда); вдобавок оно послужило своего рода основой шифра, этаким «звуковым законом», правилом словообразования: благодаря превращению -ow в -oc возникли такие слова, как hoc — how и gyroc — row.

Возможно, я чересчур увлекся и заставил вас скучать? Да, код, шифр не представляет собой ни малейшего интереса. Внимание привлекают лишь те слова, которые вроде бы никак не связаны с традиционными и «зубрильными» языками; правда, чтобы разобраться в фонематике таких слов, необходимо выяснить состав каждого из них, причем желательно, чтобы подобных слов в языке оказалось как можно больше.

Учитывая сказанное, довольно странным выглядит слово iski-li — possibly («возможно»). Кто сможет его проанализировать? Припоминаю также слово lint — quick, clever, nimble («ловкий, остроумный»); если мне не изменяет память, мы решили, что это слово будет означать то, что оно означает, потому что нам так захотелось, потому что сочетание звуков l-i-n-t, по нашему мнению, замечательно выражало идею ловкости и остроумия. И тут мы подходим к новому, восхитительнейшему элементу в создании языка. Как и в языке традиционном, слово, возникшее благодаря чувству «пригодности», чувству удовлетворения, быстро превращается из комбинации звука и смысла в случайный набор символов, которым управляет понятие со всем своим комплексом ассоциаций; так начинается словообразование и получаются catlint — learn («учиться», то есть «становиться lint») и faclint — teach («учить», то есть «делать lint»).

Подытоживая, скажу, что только удовольствие от «лингвистического изобретательства», только освобождение от ограничений, установленных традицией, — только они и способны пробудить у исследователя интерес к этим начаткам искусственного языка.

Удовольствие от языка... Эта мысль преследует меня с детских лет. Невольно напрашивается сравнение с курильщиком опиума, который ищет любых оправданий — этических, медицинских, творческих — для своего пагубного пристрастия. Впрочем, я себя таковым не считаю. Приверженность «лингвистическому изобретательству» вполне рациональна, в стремлении сопоставлять понятия с комбинациями звуков так, чтобы их сочетание доставляло удовольствие, нет и малой толики извращенности. Удовольствие от изобретения языков гораздо острее, нежели удовольствие от выучивания иностранного языка — во всяком случае, для людей с определенным складом ума; оно — более свежее, более личное, ибо в нем в полной мере осуществляется пресловутый метод проб и ошибок. Вдобавок оно способно перерасти в творчество: изобретатель языков творит, «шлифуя» очертания символов, совершенствуя комплекс понятий.

Пожалуй, наибольшее удовольствие доставляет именно размышление о природе связи между звуком и понятием. Оно сродни тому восторгу, тому восхищению, какое вызывают поэзия и проза на иностранном языке у филологов — и на подступах к овладению чужим языком, и впоследствии, когда этот язык уже освоен (постепенное проникновение в суть чужого языка ведет к тому, что восторг и восхищение уступают место преклонению). С мертвыми языками сложнее: и самому крупному специалисту не дано осознать всю совокупность понятий такого языка, не дано ощутить и прочувствовать тончайшие

вариации смысла, возникавшие в таком языке на протяжении его бытования. Для нас любой мертвый язык — все равно что ограненный самоцвет в оправе, он не подвержен изменениям, и восполнить это «постоянство» может лишь новизна восприятия. Вот почему, пускай нам неведомы мельчайшие подробности древнегреческого произношения, мы благоговеем перед греческим языком Гомера (в его письменной форме); а современники Гомера, скорее всего, не находили в его слоге ничего сколько-нибудь особенного. То же верно и в отношении древнеанглийского. И в этой новизне восприятия заключается одна из причин, побуждающих браться за изучение древних языков. Самообмана тут нет — нам не нужно верить, будто мы ощущаем что-то, чего на деле не существовало; просто кое-что с расстояния видится намного лучше (а кое-что и хуже).

Удовольствие способно доставить и слово само по себе, лишенное связи со смыслом, то есть бессмысленная на первый взгляд комбинация звуков; эта комбинация звуков обладает особой красотой, вызывающей в памяти красоту игры света и тени на зеленой листве, или плавных линий гряды холмов, или многоцветья радуги. Мне подобное удовольствие отнюдь не кажется нелепым. Назову наугад традиционные языки, одаряющие нас этим удовольствием, — греческий, финский, валлийский; красота этих языков открывается всякому, кто может хотя бы вообразить, как звучит на них то или иное слово. Для меня валлийский — поистине прекрасный язык; и мне было чрезвычайно приятно, когда другие люди, не подозревавшие о моем расположении к нему, рассказывали, что любовались надписями по-валлийски на бортах грузовиков.

Это удовольствие, необычайно острое, творческое удовольствие открылось мне и в изучении словаря готского языка; вполне возможно, что фрагменты поэзии готов, которые я также штудировал, еще усилили это удовольствие, сделали его более насыщенным.

Но вернемся к иерархии искусственных языков. Невбош и родственные ему языки остались ступенью ниже; мы подошли к стадии «шлифовки» символов. К величайшему сожалению, на этой стадии процесс лингвистического изобретательства, если позволительно так выразиться, уходит в подполье. Творцам надоедают языковые игры, у них появляются иные, куда более насущные интересы: одни обращаются к изящным искусствам, будь то поэзия, проза или живопись; вторые предаются приятному времяпровождению — играют в футбол, в крикет или во что-нибудь еще столь же бесполезное; третьих снедают повседневные заботы и хлопоты. Продолжают лишь немногие, самые преданные, самые увлеченные; но они робеют, стесняются своего увлечения, стыдятся того, что тратят бесценное время на этакую чепуху, и прячут свои творения в укромнейших закутках. В отличие от других, увлечение это нисколько не прибыльно — никто не проводит конкурсов, не вручает наград и призов; искусственный язык не подаришь бабушке на день рождения, он не принесет ни ученой степени, ни славы среди сверстников. Кроме того, творением языка (как и сочинением стихов) занимаются

вопреки основным обязанностям, урывками, жертвуя при этом уроками или работой.

Посему мне придется в дальнейшем говорить о своих языках, то есть о том, что мне известно, хотя я предпочел бы, разумеется, проанализировать чужие проекты: мои оценки были бы объективнее. Но ничего не попишешь... По правде сказать, невбош был гораздо более языком (в традиционном понимании), нежели те проекты, о которых сейчас пойдет речь. Он предназначался для общения, устного и письменного. Он был общим. Чтобы в невбоше появилось и закрепилось новое слово, оно должно было получить одобрение по крайней мере двух человек. Поэтому в нем недоставало той «симметрии», грамматической и фонетической, которая свойственна языкам традиционным. Чтобы такая симметрия, с наложениями звука и смысла, могла возникнуть, необходимы два условия — длительный срок бытования и широкий круг говорящих. Тем не менее невбош представлял собой вершину коллективного творчества (пусть и малочисленной группы), а вовсе не частный успех одного из представителей этой группы, пускай и самого одаренного. В невбоше присутствовал коммуникативный аспект — то, что принято считать основой любого языка (впрочем, мне кажется, что эта точка зрения ошибочна — ведь не станем же мы утверждать, что единственная или даже главная цель стихотворца — говорить с другими на особом языке).

Да, коммуникативный аспект весьма важен для развития языка; но не будем забывать и о дополнительном, «отягчающем» обстоятельстве — более личном, так сказать, персонализированном: я разумею удовольствие от комбинирования звуков, расстановки их в определенном порядке и присвоения им конкретного смысла, удовольствие, независимое от коммуникации, но подспудно тесно с ней увязанное.

Примером персонализированного языка может послужить наффарин — язык моего изобретения, отчасти основанный на невбоше, «язык-удовольствие», так и не удостоившийся признания и не вошедший в обиход (отнюдь не по воле автора). Мальчишеское пренебрежение к собственным деяниям вынудило меня со временем забросить наффарин и уничтожить все свои записи, однако мудрая память сохранила и словоформы, и целые фразы, которых вполне достаточно для анализа этого языка. В наффарине конкретная комбинация звуков — созданная совершенно произвольно, по принципу «а мне так нравится» — могла выражать и отдельное слово, и фразу целиком. Фонетическая система наффарина была не слишком обширной и основывалась на родном языке лишь в том отношении, что в ней отсутствовали звуки, чужеродные для английского; грамматика также строилась на личных и абсолютно произвольных предпочтениях. (Что касается фонетики, мне могут заметить: отсутствие чужеродных элементов не столь уж важно, самое что ни на есть чужеродное слово можно составить из чисто английских звуков, речь ведь идет о персональных, вкусовых комбинациях фонем, созданных произволом автора. Схожего результата можно достичь, скажем, «развернув наоборот» слова английского языка — фонетически, не по написанию. В результате

«родное» слово scratch превратится в «чтаркс» — фонемы останутся английскими, а само слово таковым быть перестанет, ибо в английском нет слов, которые начинались бы с «чт-».

Между прочим, подобным образом мы, англичане, обходимся с греческим языком, стремясь передать его звуки, создаем нечто вроде копии с фонетическими значками; аналогичной копией, только уже английского и с точки зрения семантики, был невбош. Хотя не знаю, что нам мешает передавать греческие звуки английской фонетикой, не прибегая к многоразличным ухищрениям, каковые лишь затрудняют восприятие.)

Позвольте мне процитировать текст на наффарине:

O Naffarinos cuta vu navru cangor
luttos ca vuna tieranar,
dana maga tier ce vru enca vun'farta
once ya meruta vuna maxt' amamen.

Не стану утомлять вас и подвергать сей отрывок столь же подробному анализу, какой был проделан ранее с фрагментом текста на невбоше. Этимологически — потрудись я перевести этот отрывок — наффарин не представляет интереса; единственное любопытное слово — это vru, то есть ever («когда-либо»). Любопытно оно тем, что присутствует во всех без исключения изобретенных мною языках; должно быть, сказывается некое детское впечатление, которое невозможно выбросить из памяти. Что ж, у человека, изобретающего языки, появляются пристрастия, от которых он не в силах отказаться, он создает свой собственный стиль, притом что в процессе лингвистического изобретательства необходимо уяснить себе, из чего и каким образом этот самый стиль складывается.

Из традиционных языков на наффарин оказали влияние кроме английского латынь и испанский; это влияние отчетливо прослеживается в комбинациях звуков и в словообразовании и опять-таки характеризует вкусы и предпочтения автора, в распоряжении которого в то время были, помимо названных выше, французский, немецкий и греческий языки, но он ими для своих целей практически не пользовался. «Вкусовщину» можно обнаружить и в фонетике, прежде всего, в отсутствии ряда звуков, типичных для английского языка (w, s, th, p, c), и в предпочтении одних звуковых комбинаций другим. Можно сказать, что наффарин являл собой «романский» подход к языкотворчеству. И на этом, пожалуй, мы с ним закончим.

Снова прошу прощения у почтенной аудитории: все примеры, которые я буду приводить далее, взяты из моих языков. Встреча с тем человеком, который пытался выразить аккузатив через префикс, была слишком скоротечной, чтобы опираться на нее в анализе искусственных языков. Надеюсь, вы простите мне мою дерзость и разделите то восхищение, какое ваш покорный слуга испытывает перед «вымышленными языками», будь то его собственные или чужие, созданные другими людьми. Также надеюсь, что у нас найдется немало поводов для дискуссии (не считая того, который напрашивается сам собой — а все ли у языкотворцев в порядке с головой?).

Как и везде, в языкотворчестве умение и опыт приходят с практикой, но для того, чтобы набраться опыта, не всегда нужно работать с холстами размером 80 квадратных футов, порой достаточно листа бумаги; главное здесь — фантазия. Я собираюсь предложить вашему вниманию искусственный язык, который, по мнению — точнее, по ощущению — его создателя, занимает одно из высших мест в иерархии подобных языков благодаря абстрактной красоте своих словоформ и уникальности соотношения смысла и звука, не говоря уже об изысканных грамматических конструкциях и гипотетической исторической основе (как выяснил в процессе работы создатель данного языка, историческая основа необходима и для удовлетворительного построения словоформ, и для придания языку законченности, единства и внятности).

Прежде чем перейти к анализу этого языка, позволю себе остановиться на том, какое удовольствие и какую пользу (по отдельности или вместе) приносит творцу сложного игрового языка его, казалось бы, абсолютно оторванное от реальной жизни увлечение. А также на том, чем его труд может заинтересовать исследователей и критиков. Подбирая тему для своего выступления, я выбрал именно искусственный язык по той причине, что это явление представляет интерес не только для филологов, но и, по моему мнению, для тех, кто изучает мифологию, поэзию и искусство в целом. Убежден, что для создания игрового языка, для того чтобы этот язык стал настоящим языком и приобрел все те качества, какими обладает язык традиционный, следует измыслить, хотя бы вчерне, соответствующую мифологию. И не только потому, что стихи на искусственном языке тяготеют к объединению в циклы мифологического характера, но и потому, что создание языка и создание мифологии взаимосвязаны и вытекают одно из другого, точнее, язык и мифология родственны и даже единовременны друг другу: лишь мифология придает языку индивидуальность и лишь язык наделяет мифологию достоверностью, причем эти личные индивидуальность и достоверность существуют в русле традиции, будь то мифопоэтическая традиция архетипов или европейская фонетическая традиция. Пожалуй, не будет преувеличением сказать даже, что язык порождает мифологию.

Возможно, мои рассуждения покажутся вам куцыми и скомканными, но краток ваш покорный слуга был вполне сознательно, потому что еще не готов к подробному изложению этой теории и упомянул о ней лишь по той причине, что она имеет опосредованное отношение к теме выступления.

Перейдем теперь к иной составляющей языкотворчества. Меня, как создателя, «измыслителя» языков, более всего привлекает конструирование словоформ, а в этом конструировании — сочетание звука и смысла (так называемая фонетическая подгонка). Мне чрезвычайно любопытно находить в словоформах «привнесенные» элементы и высвобождать их, отделяя личное от традиционного. Разумеется, личное и традиционное зачастую переплетены почти неразрывно — личное опирается на традицию «по наследственности» (так принято считать, хотя это и не доказано); вдобавок оно с раннего детства автора подвергается ежедневному и весьма настойчивому

воздействию среды, то бишь традиции. Кстати говоря, личное, в свою очередь, состоит из: а) индивидуального, характерного лишь для конкретного человека, пускай и основанного в той или иной степени на его родном языке и на всех тех языках, которые он изучил; б) общего, принадлежащего группе людей, сколь угодно малой или большой. Как правило, люди не осознают этого разделения, поскольку не стремятся постичь суть языка, на котором говорят. По-настоящему особое слово, сочетание звука и смысла, удается создать крайне редко; тут необходим солидный опыт, освобождающий от бремени звуков и ритмики родного, шире — любого традиционного языка. Чаще всего словоформы измышляются с оглядкой на полюбившийся иностранный язык; и так возникает то, что мы обычно, применительно к поэзии и литературе вообще, называем стилистикой, а я бы, разумея предмет увлечения, назвал персональной лингвопоэтикой.

Конечно, тем, что было перечислено выше, интерес к созданию языков не ограничивается. Можно подходить к этому процессу по-филологически (от филологии нам никуда не деться в любом случае, но все-таки сначала возникает язык и уже потом появляется филология): скажем, придумать некий псевдоисторический фон и как бы вывести сконструированное слово из предшествовавшего ему по времени или наметить несколько направлений развития языка и посмотреть, к каким изменениям словоформ они приведут. Первый способ позволяет установить общий характер изменений для данного слова; благодаря второму выявляется конкретное слово. Оба способа равно привлекательны и придают языку точность и весомость — правда, конечным результатом будет красота ради красоты, и не более того.

Кроме того, можно предаваться грамматическим и логическим штудиям, каковые являются занятиями более интеллектуальными, нежели филологические изыскания. Например, оставляя в стороне, на время, если не насовсем, фонетику и благозвучность словоформ, определить категории слов в языке, разработать иерархию и самые разные, наиточнейшие, совершенно невообразимые для других способы выражения смысла. В таком случае придется поломать голову над логическим аппаратом, который должен быть абсолютно нетривиальным и тем не менее эффективным, то есть рабочим; к несчастью, учитывая, сколько людей брались за решение этой задачи и сколько они потратили времени, придумать что-либо действительно невероятное попросту не получится, даже случайно. Но это не должно останавливать; допустим, вы по редчайшему стечению обстоятельств (гораздо чаще мы ни о чем не подозреваем и твердо убеждены в своем первенстве) узнали, что ваш метод уже был использован. Что тогда? Продолжайте трудиться, и пусть вас вдохновляет тот факт, что за вами — творческий опыт безымянных гениев, вложивших свою фантазию в наши традиционные языки на благо (а также, к сожалению, на поругание) менее искусных и менее искушенных собратьев.

Разумеется, даже весь цикл «мифологических» текстов не исчерпывают тех возможностей, которые открывает перед автором измышленный язык. На

то, чтобы исчерпать подобные возможности во всем их многообразии, не хватит человеческой жизни; эти фрагменты лишь позволяют ощутить удовольствие, доставляемое поэтическим творчеством, и, как мне кажется, обостряют это удовольствие, делая его более осознанным. Комбинирование звуков ради удовольствия — занятие захватывающее: пробуя возникшее слово «на вкус», чувствуешь вдохновение сродни поэтическому. Фонетика безусловно уступает полифоничностью музыке (особенно в ее современном варианте); однако, применительно к языкотворчеству, она по-прежнему остается надежным, точным и эффективным инструментом.

Вдобавок в процессе языкотворчества «фонетическое удовольствие» укрепляется и обостряется другим, менее явным, а именно удовольствием от определения и установления новых отношений между означающим и означаемым, между звуком и смыслом.

В поэзии, которая в наши дни строится почти исключительно на едва уловимых смысловых вариациях, подчиняющих себе звуковой ряд, — в поэзии главным считается игра смысла, выявление истинного значения слова через раскрытие его многозначности. Словесная музыка, более или менее складная, своя у каждого поэта, крайне редко осознается автором и удостаивается его просвещенного (или непросвещенного) внимания. Лишь иногда мы вдруг задумываемся над тем, почему наше впечатление от какой-либо строчки или строфы не соответствует буквальному значению вереницы слов, ее составляющих; и принимаемся рассуждать о «магии поэтического слова» и сыпать наперебой иными, столь же бессмысленными выражениями. Как правило, под словесной музыкой мы понимаем самые грубые, самые доступные ее проявления — ритмику и аллитерацию; поэтому нам и невдомек, что слух или случай могут подсказать поэту мелодику строки, тогда и возникнет пресловутая «поэтическая магия», обостряющая восприятие подобно тому, как негромкая музыка, под которую человек читает или размышляет, обостряет впечатление от прочитанного или дает новое направление мыслям.

А с традиционными языками дело обстоит и того хуже, поскольку они, как сложилось исторически, целиком ориентированы на выражение смысла, и лишь изредка, по невероятно счастливой случайности, можно произнести на таком языке слово или фразу, которые сами лягут на мелодию.

К сожалению, дни, когда можно было искажать смысл слова в угоду «благозвучию», остались в далеком прошлом. А ведь так поступал, к примеру, тот же Гомер; да и в «Калевале», скажем, можно найти немало «фонетических» строк: «Enka lahe Inkerelle, Penkerelle, pankerelle» или «Ihvenia ahvenia, tuimenia, taimenia», где pankerelle, ihvenia, taimenia — «бессодержательные» комбинации звуков, введенные в текст для рифмовки с «содержательными» penkerelle и tuimenia.

Построив искусственный язык на определенных принципах, твердо их придерживаясь и решительно отвергая искушение переделать то или иное правило под ту или иную конструкцию (о, это искушение единоличных властителей, безжалостно попирающих законы!), соблюдая все эти условия, вы

можете создавать на вашем языке стихотворные тексты, лишь немногим уступающие — или не уступающие вовсе — стихотворениям на языке традиционном. От «настоящей» поэзии эти тексты будут отличаться разве что вашей приверженностью эпическому канону (особенно если вы возьмете за основу сохранившиеся до наших дней древнеисландские или древнеанглийские фрагменты). Храня верность упомянутому канону, вы не сумеете передать многозначность: разумеется, ваши слова будут иметь значение, но опоры на реальный мир, насыщающий слово многосмысленностью, им не обрести, ибо они принадлежат ушедшей эпохе. Этой многосмысленности лишены, между прочим, и те традиционные языки, которые интересуют ныне только филологов — староанглийский, старонорвежский и даже, вопреки распространенному мнению, древнегреческий и латынь.

Тем не менее едва вы придадите словам своего языка мало-мальски внятный смысл, перед вами откроются поистине необозримые горизонты. Вы ощутите себя наследниками минувших эпох. Вам не придется мучительно изобретать новое прилагательное, сходного по значению с которым нет ни в одном из существующих языков. Достаточно будет сказать: «зеленое солнце» или «мертвая жизнь» — и отпустить на волю свою фантазию.

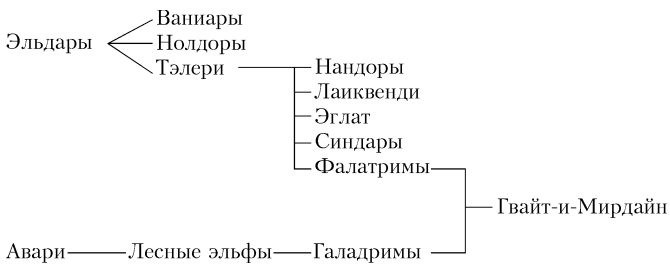
Язык дисциплинирует и питает воображение и одновременно обретает через него подлинную свободу. Что достовернее, что точнее — то, что новое прилагательное порождает в сознании диковинные и невообразимо прекрасные образы, или то, что эти причудливые, благолепные образы дают жизнь новому прилагательному?

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

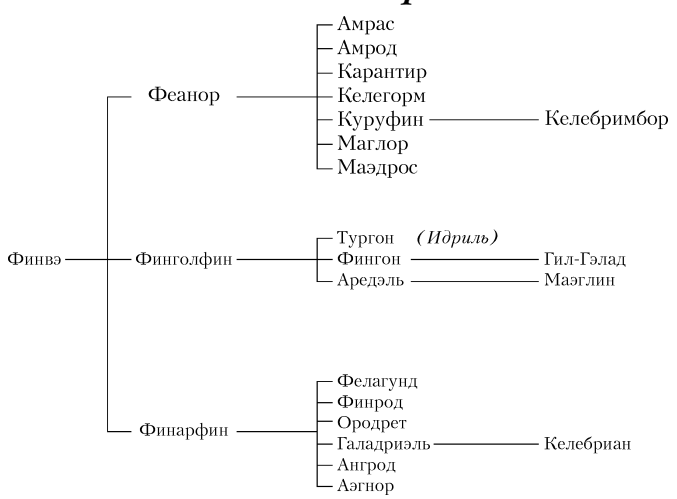
ГЕНЕАЛОГИЧЕСКИЕ ДРЕВА И РОДОСЛОВИЯ

Публикуемые здесь генеалогические древа и родословия составлены на основе сведений, почерпнутых из Алой книги Западных пределов, а также из комментариев к упомянутой книге и иных, не менее достоверных источников.

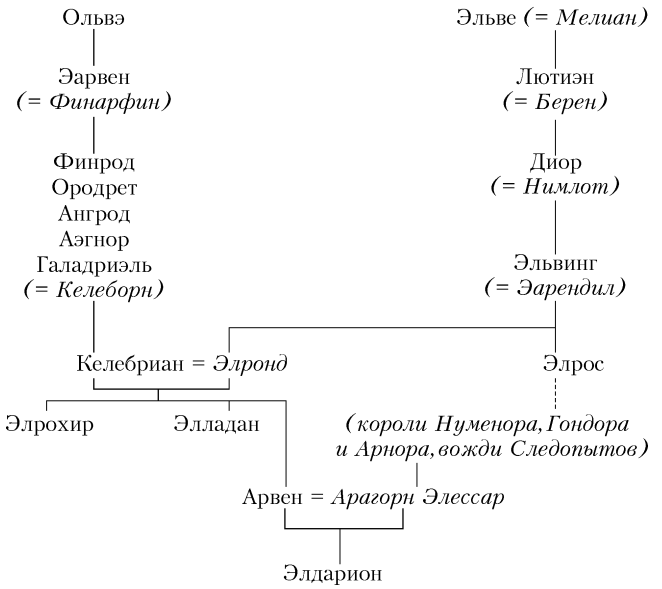
Племена эльфов



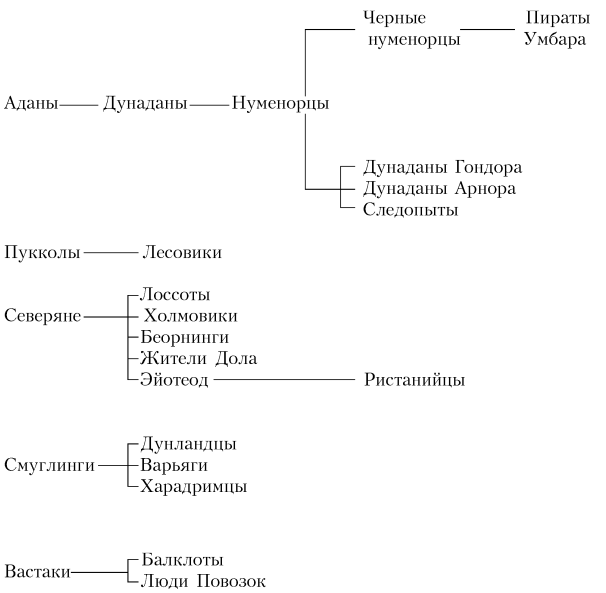
Князья нолдоров



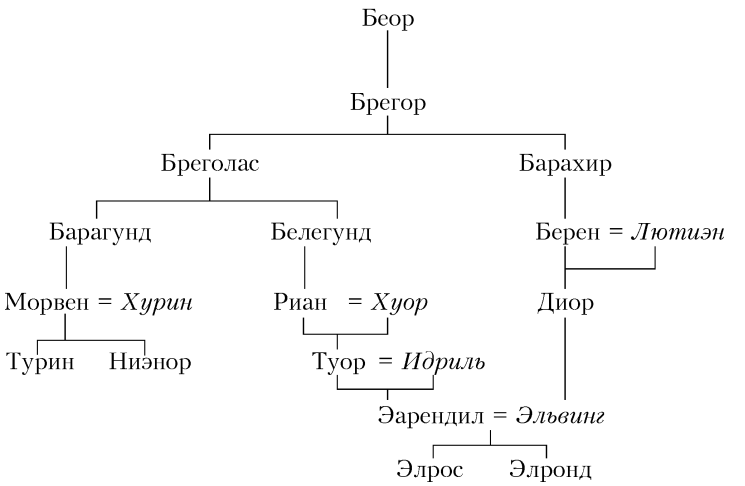
Князья тэлери



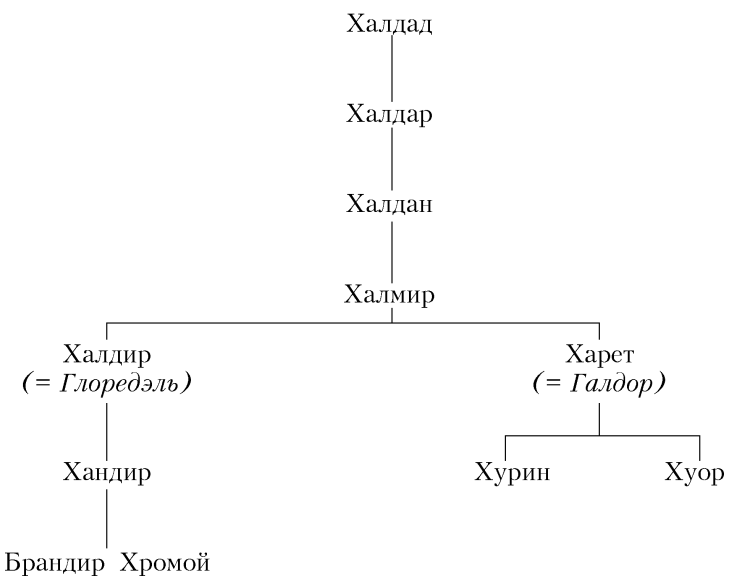
Племена людей



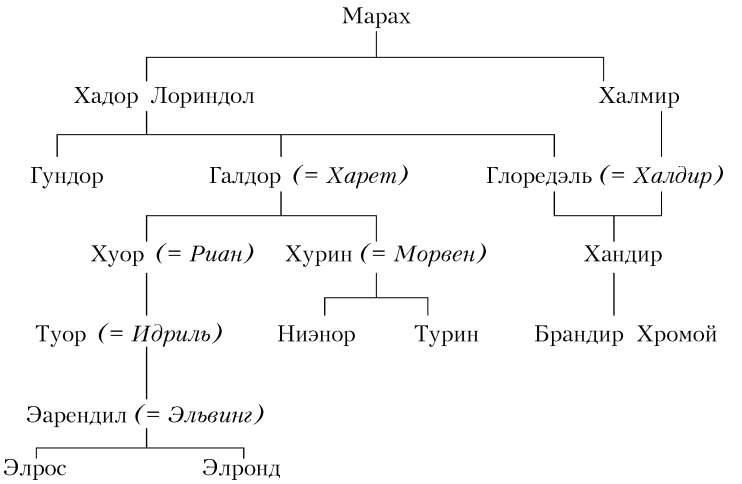
Первый род аданов



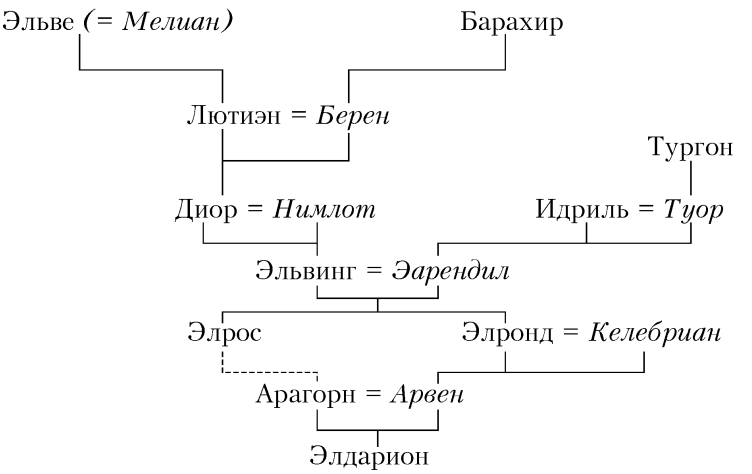
Второй род аданов(халадины)



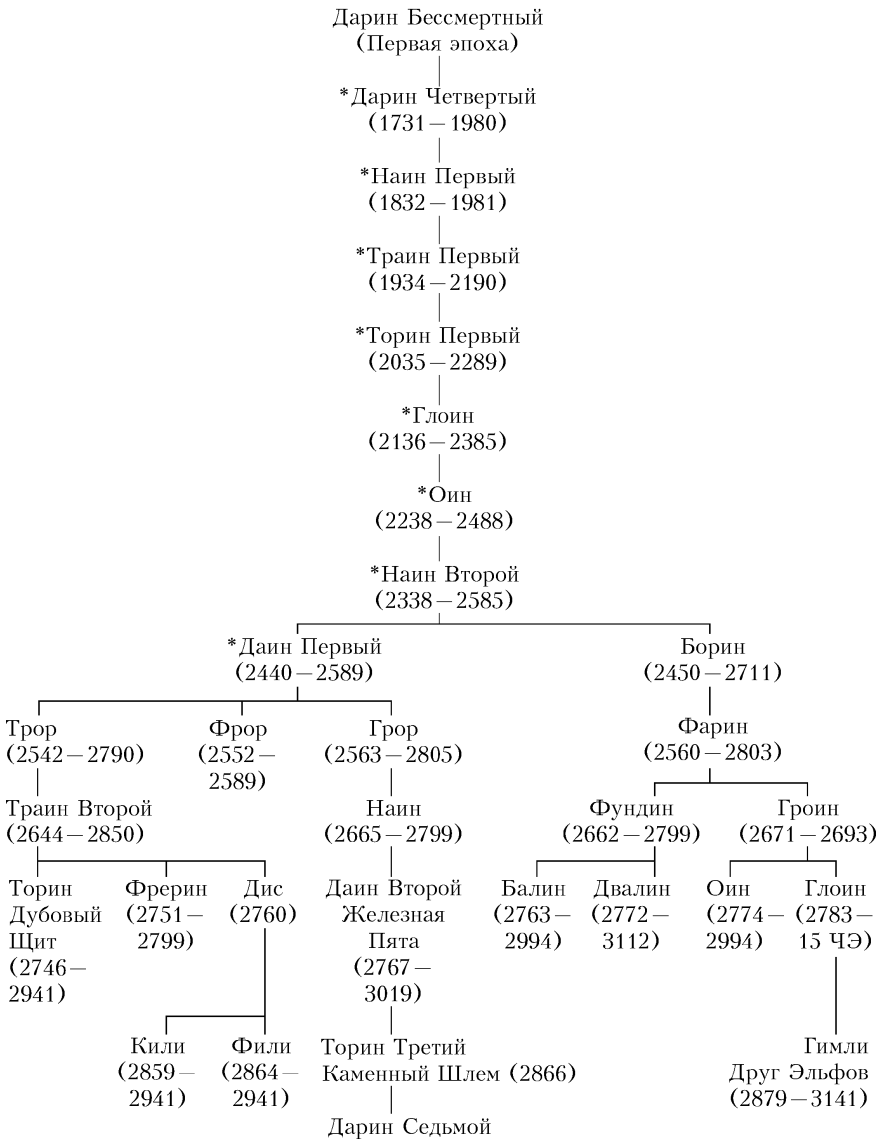
Третий род аданов



Род полуэльфов



Родословие эреборских гномов, составленное Гимли, сыном Глоина, по велению государя Элессара





Примечания:

1. Звездочкой обозначены имена королей — полноправных или в изгнании. Из тех, кто вместе с Торином Дубовый Щит отправился в поход к Одинокой горе, к роду Дарина принадлежали также Ори, Нори и Дори. Что касается Бифура, Бофура и Бомбура, их предки пришли из Мории, но к роду Дарина не принадлежали.

2. Королевство в Эреборе было основано в 1999 году. В 2589 году гномы возвратились в *Эребор. В 2770 году Эребор был захвачен драконом.*

3. Война с орками длилась с 2793 по 2799 год. Битва в Нандухирионе — 2799 год.

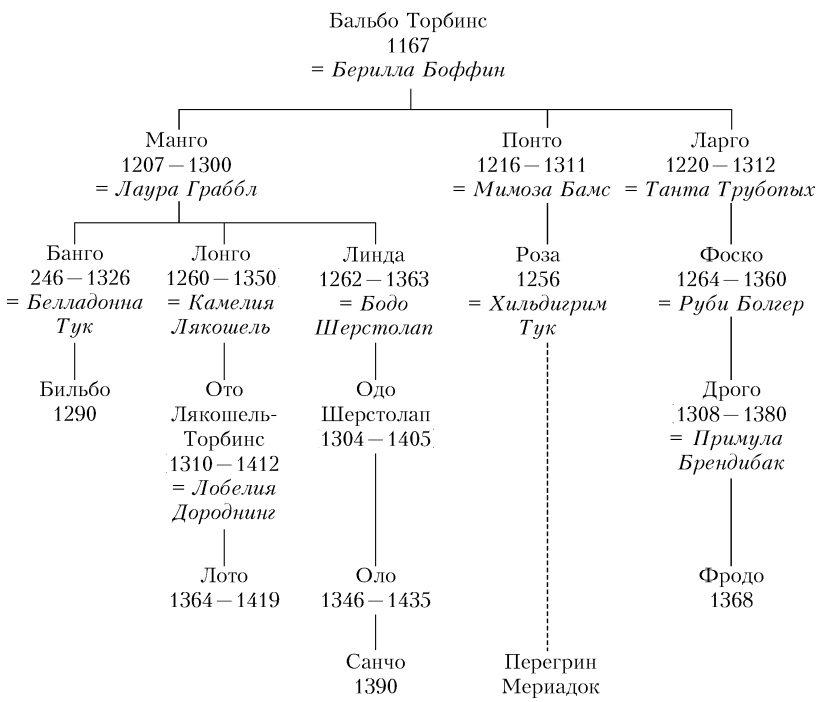
4. Битва Пяти Воинств и смерть Торина Второго — 2941 год. В 2989 году Балин вернулся в Морию.

Хоббитские родословия

В хоббитских родословных все даты приведены по летосчислению Шира, первый год которого соответствует 1601 году Третьей эпохи по летосчислению Гондора.

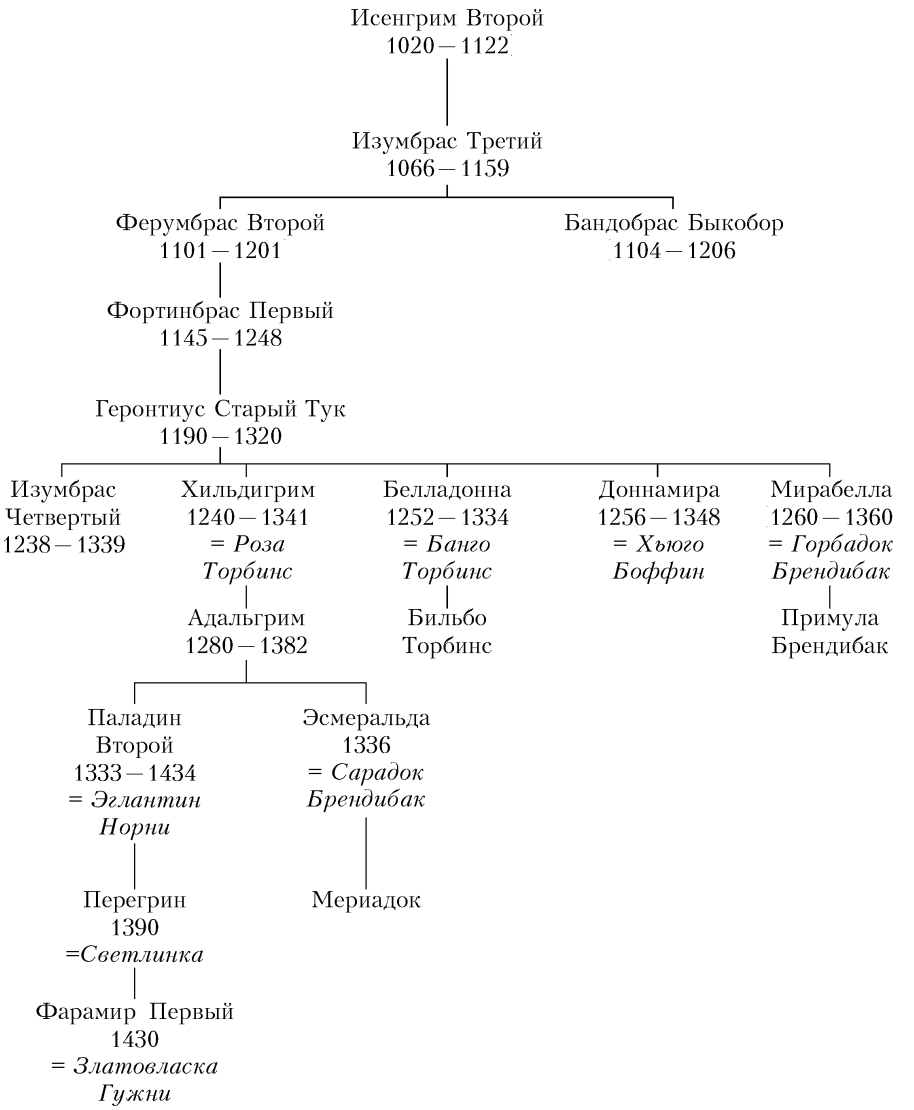
Торбинсы из Торбы-на-Круче

(только основная линия)



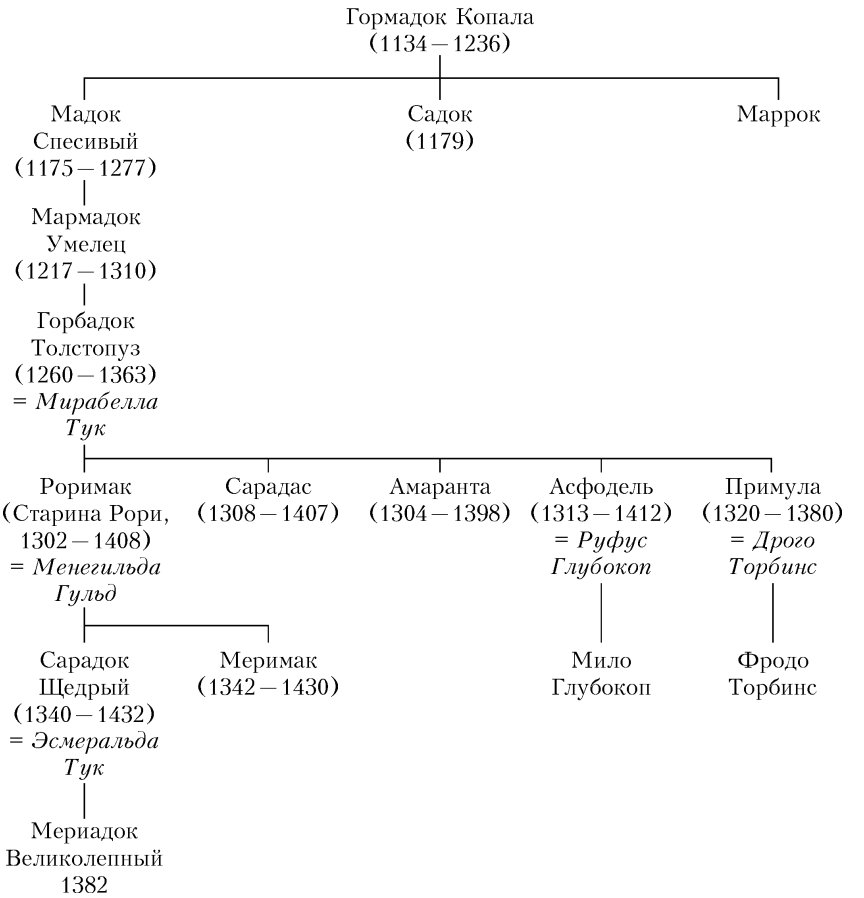
Туки из Больших Смиалов

(только основная линия)



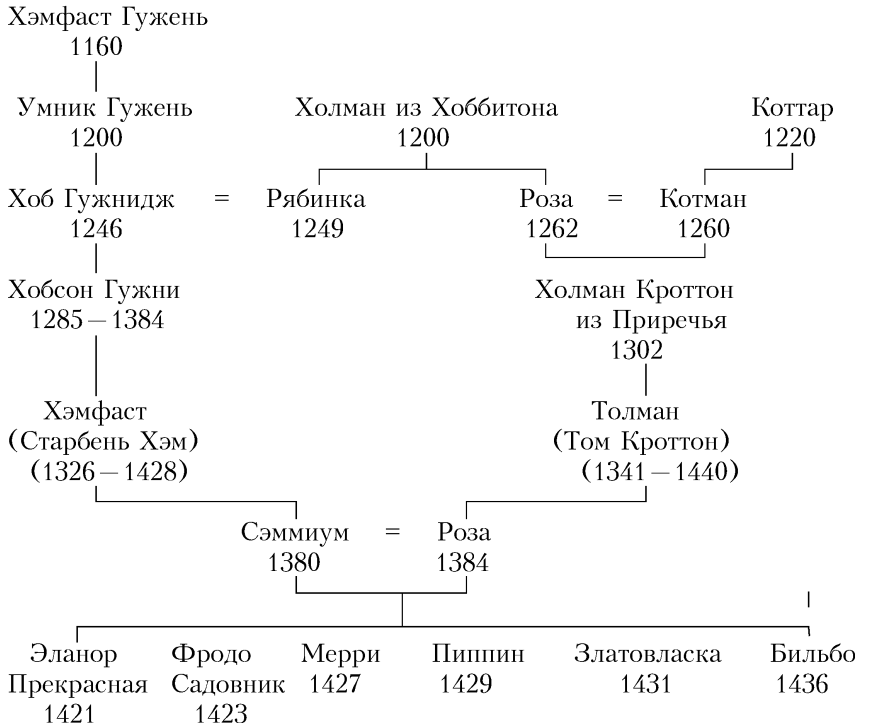
Брендибаки из Бренди-холла

(только основная линия)



Гужни из Торбы-на-Круче

(только основная линия)



ПРИЛОЖЕНИЕ 2

КОММЕНТАРИИ К АЛОЙ КНИГЕ ЗАПАДНЫХ ПРЕДЕЛОВ

Публикуемые здесь комментарии к Алой книге содержат немало ценных сведений по истории и географии Арды; следует отметить уникальность этих комментариев — зачастую только из них мы можем узнать подробности событий, предшествовавших Войне Кольца, которой завершилась Третья эпоха Средиземья. Большая часть комментариев впервые увидела свет как приложение к эпопее «Властелин Колец»; ныне публикуется в новом переводе.

Хронология эпох Средиземья

ПЕРВАЯ ЭПОХА

Года	**События**
1	Пробуждение людей. Гибель Феанора. Финголфин становится верховным владыкой нолдоров в Белерианде
51	Ульмо является во сне Финроду и Тургону. Финрод начинает строить Нарготронд
52	Ульмо приводит Тургона в долину Тумладен
60	Битва Дагор Аглареб. Начало осады Ангбанда
70	Тингол запрещает синдарам говорить на квенийском языке
104	Завершение строительства Гондолина
260	Первое появление Глаурунга на поле брани
306	Рождение Маэглина



Года	События
310	Финрод встречает аданов в Оссирианде
330	Смерть Эола Темного Эльфа
355	Смерть Беора
389	Рождение Хадора
441	Рождение Хурина
444	Рождение Хуора
455	Битва Дагор Браголлах. Смерть Хадора и Финголфина. Конец осады Ангбанда. Фингон становится верховным владыкой нолдоров
457	Саурон захватывает остров Тол-Сирион. В Белерианде появляются вастаки
460	Смерть Барахира
465	Берен встречает Лютиэн. Рождение Турина
466	Тингол поручает Берену добыть сильмарил
466—468	Гибель Финрода и Драуглуина. Освобождение Тол-Сириона. Берен добывает сильмарил. Охота на Кархарота. Первая смерть Берена
470	Рождение Диора
473	Битва Нирнаэт Арноэдиад. Смерть Фингона и Хуора. Хурин попадает в плен. Рождение Туора. Верховным владыкой нолдоров становится Тургон
474	Падение Фаласа. Кирдан начинает возводить гавани Сириона
485	Турин бежит из Дориата
487	Гибель Белега Куталиона. Турин приходит в Нарготронд
496	Разорение Нарготронда. Туор приходит в Гондолин
500	Турин берет в жены Ниэнор
501	Гибель Глаурунга. Смерть Турина и Ниэнор
502	Освобождение Хурина



Года	События
504	Рождение Эарендила
505	Разорение Менегрота. Смерть Тингола. Берен отбирает у гномов Наугламир
509	Вторая смерть Берена и Лютиэн. Смерть Диора. Эльвинг бежит в гавани Сириона
511	Падение Гондолина. Смерть Тургона и Маэглина. Туор и Эарендил укрываются в гаванях Сириона. Гил-Гэлад становится верховным владыкой нолдоров
543	Туор уплывает за Море. Рождение Элронда и Элроса
ок. 600	Великая Битва. Изгнание Моргота. Разрушение Белерианда. Нолдоры уплывают за Море. Конец Первой эпохи

ВТОРАЯ ЭПОХА

1	Основание Линдона и Серебристых гаваней
32	Аданы приплывают в Нуменор
ок. 40	Гномы покидают жилища в горах Эред-Луин и переселяются в Морию
442	Смерть Элроса Тар-Миниатура, первого короля Нуменора
ок. 500	Саурон возвращается в Средиземье
600	Нуменорские корабли приходят к берегам Средиземья
750	Нолдоры поселяются в Эрегионе
ок. 1000	Саурон перебирается в Мордор и начинает возводить Барад-дур
1075	Тар-Анкалимэ становится первой королевой Нуменора
ок. 1500	Гвайт-и-Мирдайн начинают ковать Кольца Власти
ок. 1590	Выкованы три эльфийских кольца
ок. 1600	Саурон выковывает Кольцо Всевластья и завершает строительство Барад-дура
1693	Начало войны эльфов с Сауроном





Года	События
1697	Разорение Эрегиона. Смерть Келебримбора. Основание Имладриса
1700	В Средиземье приплывает нуменорский флот. Саурон побежден
2251	Первое появление назгулов
3175	Гражданская война в Нуменоре
3261	Ар-Фаразон высаживается в Средиземье
3262	Саурон захвачен в плен и доставлен в Нуменор
3310	Ар-Фаразон начинает готовиться к вторжению в Валинор
3319	Падение Нуменора. Элендил и его сыновья высаживаются в Средиземье
3320	Основание Арнора и Гондора. Саурон возвращается в Мордор
3429	Саурон нападает на Гондор и захватывает Минас-Итил
3430	Заключение Последнего Союза
3441	Гибель Элендила и Гил-Гэлада. Низвержение Саурона. Исилдур забирает Кольцо Всевластья. Конец Второй эпохи

ТРЕТЬЯ ЭПОХА

2	Гибель Исилдура
241	Рождение Арвен, дочери Элронда
490	Первый набег вастаков
861	Разделение Арнора на Кардолан, Рудаур и Артедайн
1050	Первое упоминание о хоббитах. Гондор достигает пика могущества
ок. 1300	Появление назгулов. Главарь назгулов становится правителем Ангмара
1432	Распря Родичей в Гондоре
1601	Основание Шира
1636	Великая Чума



Года	События
1851	Люди Повозок нападают на Гондор
1974	Падение Арнора
1975	Гибель Арведуи, последнего правителя Арнора
1980	Морийские гномы выпускают на волю балрога
1999	Основание Подгорного королевства в Эреборе
2002	Падение Минас-Итил
2050	После смерти Эарнура Мардил становится первым наместником Гондора
2463	Учреждение Светлого совета. Смеагол-Голлум завладевает Кольцом Всевластья
2510	Эйорл Юный одерживает победу на Келебрантском поле. Эйотеод переселяются в Рохан
2759	Саруман Белый перебирается в Айсенгард
2770	Дракон Смог разоряет Подгорное королевство
2793	Начало войны гномов с орками
2850	Гэндальф Серый проникает в Дол-Гулдур и узнает, что Некромант на самом деле — Саурон
2890	Рождение Бильбо Торбинса
2931	Рождение Арагорна, сына Араторна
2941	Торин Дубовый Щит идет в поход к Одинокой горе. Бильбо Торбинс находит Кольцо Всевластья. Битва Пяти Воинств. Гибель дракона Смога и смерть Торина
2942	Саурон тайно возвращается в Мордор
2951	Встреча Арагорна и Арвен
2953	Саруман объявляет Айсенгард своей собственностью
2968	Рождение Фродо Торбинса
2978	Рождение Боромира, сына Дэнетора Второго





Года	**События**
2983	Рождение Фарамира, младшего сына Дэнетора Второго. Рождение Сэммиума Гужни
2994	Гибель Балина в Мории
ок. 3000	Саруман заглядывает в палантир Ортханка и становится рабом Саурона
3001	Бильбо Торбинс покидает Шир
3018—3019	**Война Кольца**
3018:	
12 апреля	Гэндальф приходит в Шир
20 июня	Саурон нападает на Осгилиат. Голлум убегает от эльфов Трандуила
4 июля	Боромир покидает Минас-Тирит
10 июля	Гэндальф оказывается пленником в Ортханке
18 сентября	Гэндальф бежит из Ортханка
23 сентября	В Шире появляются Черные Всадники. Фродо Торбинс покидает Торбу-на-Круче
26 сентября	Фродо встречает Тома Бомбадила
28 сентября	Хоббиты попадают в плен к нежити с Могильников
29 сентября	Фродо приходит в Бри. Встреча с Бродяжником
6 октября	Фродо ранен моргульским клинком на горе Ветродуй
20 октября	Переправа через Бруинен
24 октября	Боромир приходит в Ривенделл
25 октября	Совет Элронда
25 декабря	Хранители покидают Ривенделл
3019:	
13 января	Хранители приходят к западным воротам Мории
15 января	Сражение с балрогом и падение Гэндальфа в пропасть



Года	События
17 января	Хранители вступают в Лориэн
25 января	Гэндальф побеждает балрога
14 февраля	Фродо заглядывает в Зеркало Галадриэль
16 февраля	Прощание с Лориэном
26 февраля	Разброд среди Хранителей. Гибель Боромира. Похищение Мериадока и Перегрина. Фродо и Сэм уходят в Мордор
29 февраля	Мериадок и Перегрин в лесу Фангорн встречают Древобрада. Фродо сталкивается с Голлумом. Фарамир видит ладью с телом Боромира
30 февраля	Арагорн встречается с рохирримами
1 марта	Фродо и Сэм идут через Мертвецкие болота. Арагорн встречает Гэндальфа
2 марта	Гэндальф исцеляет Тейодена. Энты выступают на Айсенгард
3 марта	Битва при Хорнбурге. Разрушение Айсенгарда
5 марта	Гэндальф и Перегрин отправляются в Минас-Тирит
7 марта	Фродо встречает Фарамира
8 марта	Арагорн проходит Стезей Мертвецов
9 марта	Гэндальф прибывает в Минас-Тирит. Из Мордора наползает Тьма
10 марта	Войсковой сбор рохирримов
12 марта	Голлум приводит Фродо в логово Шелоб
13 марта	Фродо захвачен в плен орками. Арагорн овладевает Пеларгиром
14 марта	Сэм находит Фродо в башне Кирит-Унгол. Начало осады Минас-Тирит
15 марта	Погребальный костер Дэнетора Второго. Битва на Пеленнорской равнине. Смерть Тейодена, гибель главаря назгулов. Появление Арагорна
18 марта	Войско Запада выступает из Минас-Тирит





Года	События
25 марта	Битва у Мораннона. Фродо и Сэм поднимаются на Ородруин. Голлум похищает Кольцо Всевластья и падает вместе с ним в пламя. Низвержение Саурона и разрушение Барад-дура
1 мая	Коронование государя Элессара
25 июня	Государь Элессар находит сеянец Белого Древа
28 августа	Саруман бежит в Шир
22 сентября	Бильбо Торбинсу исполняется сто двадцать девять лет
3 ноября	Гибель Сарумана. Конец Войны Кольца
3021: 13 марта	Начало Четвертой эпохи по календарю Гондора
29 сентября	Бильбо и Фродо Торбинсы вместе с Гэндальфом, Элрондом и Галадриэль уплывают за Море. Конец Третьей эпохи

ЧЕТВЕРТАЯ ЭПОХА

6	Сэм Гужни становится Головой Шира. Государь Элессар своим указом запрещает людям пересекать рубежи Шира
11	Мериадок Брендибак становится правителем Бакленда
13	Перегрин Тук становится Хоббитаном. Сэма избирают Головой во второй раз
15	Сэм награжден Звездой дунаданов
20	Сэма избирают Головой в третий раз
27	Сэма избирают Головой в четвертый раз
34	Сэма избирают Головой в пятый раз
48	Сэма избирают Головой в седьмой и последний раз
61	Сэм уплывает за Море
65	Смерть Мериадока и Перегрина
120	Кончина государя Элессара. Леголас и Гимли последними из Хранителей уплывают за Море



«История об Арагорне и Арвен»

Фрагмент

Прадедом государя был Арадор. Его сын Араторн просил руки Гилраэн, дочери Дирхаэла, потомка Аранарта. Дирхаэл не давал согласия на супружество дочери, ибо Гилраэн была молода и не достигла еще того возраста, когда женщины дунаданов, по обычаю, вступают в брак.

— Более того, — говорил он, — пускай Араторн, муж зрелый и много повидавший, и станет вождем прежде, чем того ожидают, сердце подсказывает мне, что долго он не проживет.

Но Айворвен, его жена, обладавшая даром предвидения, ответила ему так:

— Тем паче следует поспешить! Приближается буря, и дни становятся все темнее, и грядут великие дела. Если эти двое поженятся теперь, у нашего народа останется надежда; но если они промедлят, нам суждено сполна испить чашу скорби.

И Араторн взял Гилраэн в жены. Год спустя после их свадьбы Арадор попал в плен к троллям Сирых равнин, что раскинулись к северу от Ривенделла, и был убит; и Араторн стал вождем дунаданов. На следующий год Гилраэн родила сына, которого назвали Арагорном. Ему исполнилось лишь два года, когда Араторн с сыновьями Элронда отправился в набег на орков и был сражен вражеской стрелой, вонзившейся вождю в глаз. Так сбылось пророчество Дирхаэла: ведь Араторну было всего шестьдесят лет, а для дунаданов это не возраст.

И Гилраэн с маленьким сыном, наследником Исилдура, переселилась в дом Элронда; и Элронд заменил Арагорну отца и полюбил его как собственного сына. Но в Ривенделле Арагорна называли Эстел — Надежда, а подлинное имя и родство держали в тайне, ибо как раз в ту пору Мудрым стало ведомо, что Враг повсюду разыскивает наследника Исилдура, мня извести под корень ненавистный ему род.

Когда Эстелу исполнилось двадцать лет, он возвратился в Ривенделл из дальнего похода, в котором совершил немало подвигов вместе с сыновьями Элронда; и Элронд взглянул на него и обрадовался, ибо увидел перед собой благородного воина, вступающего в пору зрелости, что сулила ему почести и славу. В тот день Элронд открыл Эстелу его подлинное имя — кто он такой и кто его отец — и вручил ему фамильные реликвии.

— Вот кольцо Барахира, — сказал он, — древний знак нашего родства, а вот обломки Нарсила. С этим кольцом и с этим клинком ты совершишь много великих деяний, ибо я предрекаю, что твой век будет дольше привычного людям, если только ты выдержишь испытание и если тебя не постигнет злая участь. Знай, испытание будет долгим и многотрудным. А скипетр Аннуминаса я пока оставлю у себя, ибо тебе еще предстоит его заслужить.

На следующий день, в час заката, Арагорн в одиночестве отправился бродить по лесам, и сердце его переполняла радость, и он пел, восторгаясь красотой мира и прельщаясь своими упованиями. И вдруг он узрел деву, танцевавшую на лужайке, среди белых берез; и он замер, пораженный, и почуди-



лось ему, будто он грезит наяву — или нежданно обрел дар эльфийских певцов, способных являть слушателям то, о чем поется в песне.
Ведь Арагорн пел «Песнь о Лютиэн», тот самый куплет, в котором рассказывалось, как Берен встретил Лютиэн в лесах Нелдорета. И вот перед ним Лютиэн, здесь, в Ривенделле, облаченная в голубое с серебром, прекрасная, как сумерки в эльфийских краях; ее темные волосы струились по плечам, а на челе звездами сверкали самоцветы.
Мгновение Арагорн просто глядел на нее, не в силах вымолвить ни слова, но потом, испугавшись, что она уйдет и больше он ее не увидит, он крикнул: «Тинувиэль! Тинувиэль!» — как в незапамятные времена окликнул Лютиэн Берен.
Дева с улыбкой повернулась к нему и спросила:
— Кто ты? И почему назвал меня этим именем?
И он ответил:
— Потому что ты явилась мне, как Лютиэн Тинувиэль, о которой я пел. И пускай ты — не она, твой облик навеял мне грезы о ней.
— Многие говорят, что мы с ней схожи, — отвечала дева. — Но меня зовут иначе. А вот жребий у нас, быть может, один и тот же. Но кто ты?
— Я зовусь Эстелом, — сказал он. — Но вообще-то я Арагорн, сын Араторна, наследник Исилдура. — И сам осознал, что эти гордые слова не слишком уместны, что его родословная — ничто рядом с ее благородной, возвышенной красотой.
А она весело рассмеялась и воскликнула:
— Так мы родичи! Ибо я — Арвен, дочь Элронда, а еще меня зовут Андомиэль.
— Часто случается, — произнес Арагорн, — что в годину бедствий люди прячут то, чем дорожат более всего на свете. Но как сумел Элронд скрыть такое сокровище? Я живу в его доме с детства, но ни разу не слышал о тебе ни от него, ни от твоих братьев. Почему мы до сих пор не встречались? Неужели отец держал тебя взаперти?
— Нет, — отвечала она, глядя на горы, возвышавшиеся на востоке. — Я жила у родичей моей матери, в далеком Лотлориэне, и лишь недавно возвратилась под отчий кров. Многие годы минули с той поры, когда я последний раз гуляла по Имладрису.
И Арагорн изумился, ибо Арвен выглядела не старше его, а сам он прожил на свете всего два десятка лет. Но Арвен посмотрела ему в глаза и промолвила:
— Не удивляйся. Или неведомо тебе, что детям Элронда отпущен срок жизни эльдаров?
И поник тогда Арагорн, заметив в ее глазах эльфийский свет и эльфийскую мудрость; но с того самого дня он полюбил Арвен Андомиэль, дочь Элронда.

Сменялись дни, но Арагорн все ходил поникший и молчаливый, и Гилраэн догадалась, что с сыном ее неладно, и одолела его расспросами. Он долго крепился, но все же признался матери и поведал ей о встрече в сумерках на лесной лужайке.



— Сын мой, — сказала Гилраэн, — высоко ты метишь, высоко даже для наследника королей. Ибо эта дева — прекраснейшая и достойнейшая среди всех, живущих ныне. И не пристало смертному жениться на эльфиянке.
— Но ведь такое прежде случалось, — возразил Арагорн. — Или нет ни крупицы истины в древних преданиях?
— Древние предания истинны, — отвечала Гилраэн, — но повествуют они о временах давно минувших, об эпохе, сгинувшей невозвратно.
Тогда другими были и эльфы, и мы, дунаданы. Вот почему мне страшно за тебя. Ведь без доброй воли Элронда род наследников Исилдура скоро иссякнет. И чудится мне, что в этом своем стремлении ты от него помощи не добьешься.
— Значит, горьки будут мои дни, — воскликнул Арагорн, — и стану я один-одинешенек бродить по Глухомани.
— Так тому и быть, — сказала Гилраэн. У нее был дар предвидения, унаследованный от предков, но она не открыла своему сыну того, что явилось ей, и никому не рассказывала о встрече Арагорна с Арвен.
Однако Элронд многое замечал и читал в чужих сердцах. Однажды, в пору увядания года, он позвал к себе Арагорна и сказал ему:
— Слушай меня, Арагорн, сын Араторна, вождь дунаданов! Тебя ожидает великая судьба, и тебе суждено подняться выше самого Элендила — или пасть во мрак вместе со своими родичами. Впереди долгие годы испытаний. Пока не исполнится срок, пока не признают тебя достойным, и не помышляй о том, чтобы взять жену или связать клятвой деву.
Встревожился Арагорн, и спросил он у Элронда:
— Неужто мать открыла тебе мою тайну?
— В том не было нужды, — ответил Элронд. — Тебя выдали твои глаза. Но я говорю не только о своей дочери. Пока не исполнится срок, ты не должен ни с кем обручаться. А что до Арвен Прекрасной, владычицы Имладриса и Лориэна, Вечерней Звезды своего народа, ее род древнее твоего, и сама она прожила на свете столь долго, что подле нее ты — все равно что малый побег подле раскидистой березы, повидавшей многие весны. Иными словами, она выше тебя и, вполне возможно, сама так считает. Но даже если она мыслит иначе, даже если сердце ее обращено к тебе, не сулит это радости никому из нас, ибо таков жребий.
— И каков он, этот жребий? — спросил Арагорн.
— Пока я живу здесь, — отвечал Элронд, — с Арвен пребудет юность эльдаров. А когда покину я Средиземье, она уйдет со мной, коли сама того пожелает.
— Выходит, — промолвил Арагорн, — что обратил я взгляд на сокровище бесценное, подобное сокровищу Тингола, коего взалкал некогда Берен. Что ж, такова моя судьба.
И вдруг в нем открылся дар предвидения, и он изрек:
— Так я говорю, мастер Элронд. Твой срок истекает, и скоро уже твоим детям предстоит выбирать между тобой и Средиземьем.

— Истинно так, — отозвался Элронд. — Но людское «скоро» — не ровня нашему, эльфийскому, и много еще минет людских лет, прежде чем исполнится срок. И верю я, что Арвен, моя дочь, не усомнится в выборе, разве что ты, Арагорн, сын Араторна, встанешь между нами и принудишь меня или ее к горькому расставанию на веки вечные. Ты сам не ведаешь, чего просишь у меня. — Он вздохнул и прибавил, сурово глядя на юношу: — Годы принесут то, что суждено. Будем ждать и не станем более говорить об этом. Надвигается Тьма, и с нею грядет зло.

Арагорн простился с Элрондом и на следующий день, попрощавшись с матерью, с Ривенделлом и с Арвен, покинул дом Элронда и ушел в Глухоманье.

Без малого тридцать лет сражался он с Сауроном и в те годы обрел дружбу Гэндальфа Серого, от которого познал немало мудрости. Вдвоем с Гэндальфом они отправлялись в дальние и опасные походы, но чаще Арагорн странствовал в одиночку. Он ходил неторными тропами, и черты его заострились и посуровели; но стоило ему улыбнуться, как суровость пропадала, и люди видели в нем благородного воина, подлинного короля в изгнании, когда он не скрывал своего истинного облика. А такое случалось не раз, ибо у него было множество личин, и прославился он под многими именами. Он скакал с рохирримами и бился за наместника Гондора на суше и на море; и в миг победы покинул ряды людей Запада, и в одиночестве ушел на восток, а после на юг, и многие годы провел в тех краях, познавая обычаи тамошних народов и срывая коварные замыслы прислужников Саурона.

И наконец, сделался он самым доблестным из людей, сведущим в мастерстве и тайных знаниях, и превзошел людские мерки, ибо обрел мудрость эльфов; а глаза его струили свет, коего немногие могли выдержать. Он был печален и суров и молча проклинал свою участь, но в сердце его жила надежда, и порой она выплескивалась весельем, как выплескивается из-под скалы ручей.

И случилось так, что, когда Арагорну исполнилось сорок и девять лет, он возвратился из зловещего Мордора, где вновь обитал и строил ковы Саурон. Усталый и изможденный, Арагорн рвался в Ривенделл, чтобы отдохнуть хоть немного, прежде чем снова отправиться в поход; и по пути в Ривенделл он приблизился к рубежам Лориэна и был допущен в Золотой лес по велению владычицы Галадриэль.

Он и не подозревал, что встретит в Лориэне Арвен Андомиэль, гостившую у родичей своей матери. Арвен почти не изменилась, словно годы обошли ее стороной; однако она стала суровее лицом и смех ее слышался теперь реже. Галадриэль велела Арагорну, возмужавшему телом и духом в странствиях, скинуть изношенную одежду и облачила его в белое с серебром, набросила поверх серый эльфийский плащ и увенчала самоцветом, блиставшим на его челе. И походил он скорее на эльфийского князя с островов дальнего Запада и в таком виде предстал перед Арвен, впервые за долгие годы разлуки; и



когда он подошел к ней под сенью деревьев Карас-Галадхэн, усыпанных золотистыми цветами, ее сердце возрадовалось, и выбор был сделан, и исполнился предначертанный жребий.
Всю весну они бродили рука об руку по лужайкам Лориэна, пока ему не приспело время уходить. И однажды вечером, в канун летнего солнцеворота, Арагорн, сын Араторна, и Арвен, дочь Элронда, взошли на чудесный холм Керин-Амрот, что возвышался посреди Лориэна, и их босые ноги ступали по неувядающей траве, в которой светились цветы эланора и нифредиля. И с того холма они взглянули на восток, где лежала Тень, и на запад, где сгущались Сумерки, и поклялись друг другу в любви, и возрадовались своей клятве.
И Арвен промолвила:
— Черна Тень на востоке, но в сердце моем нет страха, ибо ведомо мне, что ты, Эстел, будешь среди тех, кто сокрушит ее могущество.
И ответил Арагорн:
— Увы мне! Я не провижу грядущего и не ведаю, как сокрушить Тень и можно ли ее одолеть. Но коли ты надеешься, то и я буду верить и забуду о зловещей Тени. Однако и Сумерки не для меня, любовь моя, ибо я — смертный, и коли ты, Вечерняя Звезда, пребудешь со мной, и тебе придется их отринуть.
Она застыла, подобная белой березке, и долго молчала, глядя на запад. А потом сказала:
— Я останусь с тобой, дунадан, и отрину Сумерки. Но там лежит отчий кров и там живут мои родичи.
И Арагорн будто заглянул в ее сердце и понял, как любит она отца.

Узнав о выборе дочери, Элронд погрузился в молчание, ибо исполнился скорби. Примириться с предначертанным жребием оказалось намного труднее, нежели он полагал. Однако, когда Арагорн возвратился в Ривенделл, Элронд позвал его к себе и сказал:
— Сын мой, наступило время гибели надежд, и что будет дальше, мне неведомо. И нас с тобой разделила Тень. Быть может, так было предназначено, чтобы моя потеря вернула людям их королевство. И потому, любя тебя, я все же говорю: Арвен Андомиэль не откажется от доли эльдаров ради бродячей жизни. Я уступлю ее только тому человеку, который станет королем Арнора и Гондора. Мне даже наша победа принесет лишь печаль и тоску, но тебе она подарит надежду и радость. Увы, сын мой! Боюсь, что для Арвен удел смертных окажется невыносимым.
На том и порешили, и более Элронд с Арагорном об этом не заговаривали, и Арагорн вновь пустился в опасные странствия. Между тем Тьма сгущалась, и Средиземье обуял страх, могущество Саурона росло, и Барад-дур возносился все выше; Арвен же оставалась в Ривенделле и, пока Арагорн скитался в дальних краях, мыслями стремилась вослед любимому. Ожидая его возвращения, она вышила ему стяг, достойный лишь того, кто вел родословную от нуменорцев и был наследником Исилдура.
Несколько лет спустя Гилраэн испросила у Элронда дозволения покинуть

Ривенделл и вернулась в Эриадор, к своему народу, и жила одна; она редко видела сына, ибо тот по-прежнему бродил вдалеке. Но однажды, когда Арагорн возвратился на север и навестил мать, Гилраэн сказала ему:
— В последний раз мы видимся, Эстел, сын мой. Годы берут свое, и возраст мой уже преклонен, и я не могу смотреть, как окутывает Средиземье Тьма, и скоро покину здешние пределы.
Арагорн ответил, утешая ее:
— За Тьмой вспыхнет свет, и ты еще увидишь его и возрадуешься.
Но Гилраэн покачала головой и произнесла такой линнод:
— Onen i-Estel Edain, u-chebin estel anim, — что на Всеобщем языке означало: «Надежду отдаю дунаданам, себе не оставив надежды».
Арагорн удалился с тяжестью на сердце. И следующей весной Гилраэн отошла.
Минули годы, и вспыхнула Война Кольца, о которой повествуется в другом месте. Здесь довольно будет сказать, что Саурон пал, что победа пришла нежданно и что обретена была она вовсе не там, где, как мнилось вначале, ее должно обрести. И Арагорн в горький час пришел с Моря и развернул в битве на Пеленнорской равнине стяг Арвен, и в тот день ему впервые воздали королевские почести. И когда с Тенью было покончено, он вступил в наследие предков и принял венец Гондора и скипетр Арнора, и в канун летнего солнцеворота, в год падения Саурона, он взял в жены Арвен Андомиэль, и они сыграли свадьбу в Городе Королей.
Третья эпоха завершилась победой и возрождением надежды, но не было в ту пору прощания тягостнее, нежели расставание Элронда и Арвен, ибо отныне их разделили на веки вечные Море и жестокий жребий. Единое Кольцо погибло в пламени, три эльфийских кольца лишились былого могущества, и Элронд утомился и решил навсегда покинуть Средиземье. Но Арвен осталась и приняла удел смертных; но ей не суждено было умереть прежде, нежели она потеряет все, чем дорожила.
Королевой эльфов и людей она прожила с Арагорном шесть раз по двадцать лет в радости и блаженстве. Но настал день, когда он ощутил приближение старости и понял, что отпущенный ему срок, необыкновенно долгий по людским меркам, истекает. И тогда он сказал:
— Вечерняя Звезда, моя любовь, ясный мой свет, мир плывет у меня перед глазами. Внемли! Мы собирали, и мы раздавали, и вот приходит пора расплаты.
Арвен давно знала, что он замыслил, и тем горестнее прозвучали ее слова:
— Ужель ты покинешь свой народ прежде, чем истечет срок?
— Он уже почти истек, — возразил Арагорн. — И если я не уйду сам, скоро меня принудят к тому против воли. Но мои владения в надежных руках — ведь наш сын Элдарион готов принять венец.
И он отправился в усыпальню на улице Безмолвия и лег на приготовленное ложе. И попрощался с Элдарионом, и передал ему крылатый венец Гондора и скипетр Арнора; и все ушли, оставив Арагорна наедине с Арвен, стоявшей

подле ложа. И она отринула всю свою многовековую мудрость, забыла о том, что ведет свой род от владык эльдаров, и, заливаясь слезами, умоляла мужа повременить с уходом. Так Арвен ощутила на себе бремя смертности, горькую радость людей, обреченных с мига рождения.

— Моя Андомиэль, — проговорил Арагорн, — воистину горек сей час, но все было предрешено, еще когда мы встретились среди берез в Ривенделле, где теперь не слышно ничьих голосов. И на холме Керин-Эмрот, отринув Тень и Сумерки, мы оба избрали этот жребий. Спроси себя, любимая, спроси, хочешь ли ты дождаться того дня, когда я исчахну и потеряю разум и не смогу уже воссесть на престол без помощи. Нет, госпожа моя, я — последний из нуменорцев, последний в роду королей былого, и мне досталась по наследству не только жизнь втрое длиннее обыкновенной человеческой, но и свобода уйти по желанию, свобода вернуть этот дар. И я его возвращаю. Я не стану тебя утешать, ибо от этой боли не найти утешения в кругах нашего мира. Перед тобой снова тот же выбор: проститься со мной, отправиться в гавани и уплыть на Запад, унося с собой память о нашем мимолетном счастье, или принять людской удел.

— Нет, господин мой, — отвечала Арвен, — выбор сделан давным-давно. В гаванях не осталось кораблей, и потому я приму людской удел, как он меня ни страшит. И отныне моими будут скорбь и тишина. Но вот что скажу я тебе, король нуменорцев: лишь теперь поняла я легенду о твоем народе и его падении. Я презирала их, нарекая злобными глупцами, но теперь я их жалею. Ибо, если это и есть, как говорят эльдары, дар Единого людям, страшен он и горек.

— Так и есть, — отозвался Арагорн. — Но не пристало нам, победившим Тень и истребившим Кольцо Всевластья, малодушничать на последнем испытании. Мы уходим в скорби, но не в отчаянии. Внемли! Не навеки мы заключены в кругах этого мира, и за ними нас ждет нечто большее, чем память. Прощай.

— Эстел, Эстел! — вскричала она, и он взял ее руку и поцеловал, а потом заснул. И его черты обрели несказанную красоту, и все, кто заходил в усыпальню, дивились на него, ибо в лице государя слились воедино изящество юности, доблесть зрелости, мудрость и величие старости. И долго он лежал в усыпальне, истинный государь, зримое напоминание о тех днях, когда мир был юн и чист.

Арвен же покинула усыпальню, и свет в ее очах погас, и казалось всем, что стала она серой и стылой, как беззвездная зимняя ночь. Она простилась с Элдарионом и со своими дочерьми и покинула город Минас-Тирит, и отправилась в Лориэн, и жила там в одиночестве, под увядающими деревьями, до зимы. И некому было утешить ее, ибо Галадриэль и Келеборн давно оставили Золотой лес и в Лориэне царила тишина.

И когда с мэллорнов стали опадать листья, а весна все не наступала, Арвен взошла на холм Керин-Эмрос и легла на нем, и там она и останется, пока не изменится мир и пока люди не забудут о ней, и пока не перестанут цвести к востоку от Моря эланор и нифредил.

Так заканчивается история об Арагорне и Арвен, дошедшая до нас с Юга; и с уходом Вечерней Звезды о деяниях былого более нигде не говорилось.

Род Дарина

О происхождении гномов и эльдары, и сами они рассказывают немало странного; но все это было давным-давно, а потому здесь о том будет сказано немного. Дарином зовут гномы старейшего из Семи праотцев своего народа, предка всех королей рода Длиннобородых. В незапамятные времена он спал в одиночестве, а пробудившись, пришел в Азанулбизар и в пещерах над Келед-Зарамом, на восточной стороне Мглистых гор, устроил себе жилище; впоследствии там были прославленные в песнях рудники Мории.

Он прожил столь долго, что повсюду его стали величать Дарином Бессмертным. Но все же он опочил, еще до исхода Древних дней, и могила его в Кхазад-Думе; но род его не прерывался, и пять раз рождался в этом роду наследник, настолько похожий на него, что получал то же имя. Гномы верили, что Дарин и вправду бессмертен, что это он раз за разом возвращается, воплощаясь в младенце королевского рода; впрочем, они верят и не такому, когда речь идет о них самих и жребии гномов в нашем мире.

В конце Первой эпохи могущество и богатство Кхазад-Дума изрядно возросли, ибо туда устремились многие гномы из разрушенных при уничтожении Тангородрима поселений Белегост и Ногрод в Голубых горах, и были эти гномы искусными мастерами, сведущими в различных делах и ремеслах. Кхазад-Дум не утратил своего могущества и в Темные годы, ибо, хотя Эрегион был захвачен, а Врата Мории крепко заперты, чертоги Кхазад-Дума были слишком глубоки, а их защитники — многочисленны и отважны, чтобы Саурон мог проникнуть внутрь. Вот почему богатства подземных чертогов оставались нетронутыми, пускай даже гномов в подземелье стало меньше.

И случилось так, что в середине Третьей эпохи королем Кхазад-Дума вновь был Дарин, шестой из тех, кто носил это имя. В ту пору Саурон, прислужник Моргота, вновь возвысился в Средиземье, хотя далеко не все тогда распознали подлинную суть Тени в лесу, что раскинулся неподалеку от Мории. И, почуяв Саурона, зашевелились и осмелели все лиходеи, все злобные твари. А гномы копали все глубже под Баразинбаром, разыскивая мифрил, металл, не имевший цены; с годами он попадался реже и реже и добывать его становилось все труднее. И так гномы пробудили чудовище, бежавшее некогда из Тангородрима от ратей Запада и укрывшееся у самых корней земли, — балрога, жуткого демона Моргота. И балрог убил Дарина, а год спустя — и его сына Наина Первого; и расцвет Мории миновал, и обитатели подземных чертогов или погибли, или бежали куда глядят глаза.

Большинство тех, кто уцелел, пробились на север, и Траин Первый, сын Наина, пришел в Эребор, к Одинокой горе, что высилась в виду восточной опушки Лихолесья. И там он осел и стал Подгорным королем. В Эреборе он отыскал великий самоцвет Завет-камень, Сердце Горы. Но Торин Первый, его сын,

покинул Эребор и ушел дальше на север, к Серым горам, куда со всех краев в те годы стекался народ Дарина, ибо Серые горы славились на все Средиземье залежами драгоценных металлов. Однако в снежных пустынях за горами обитали драконы, их с каждым годом становилось все больше, и они осмелели и напали на гномов и принялись грабить и убивать. И так погибли Даин Первый со своим сыном Фрором, вторым по старшинству; короля и принца сразил у врат подгорного чертога огромный ледяной змей.

И вскоре после того народ Дарина оставил Серые горы. Грор, старший сын Даина Первого, увел часть гномов к Железному взгорью; а Трор, наследник Даина, вместе с Борином, братом своего отца, и остальными гномами вернулся в Эребор. Он принес обратно в Великий Чертог Траина бесценный Завет-камень, и владения Трора процветали, и у гномов установилась дружба с людьми, обитавшими неподалеку. Ибо гномы ковали не только украшения, но и отменное оружие с доспехами, а с Железного взгорья им непрерывно доставляли руду — ведь под Одинокой горой руды не было. И люди севера, сражавшиеся клинками и копьями, которые им выковали гномы, разбили своих врагов и освободили весь край между реками Келдуин (Бегущая) и Карнен (Красная); а гномы жили в достатке и довольстве, и в чертогах Эребора задавались пиры и звучали веселые песни.

И слухи о богатстве эреборских гномов разошлись далеко окрест и достигли драконов, и наконец Смог Золотой, величайший среди драконов той поры, взмыл в воздух и полетел на юг. Он появился внезапно и спустился на Одинокую гору, объятый пламенем. Силы были неравны, и Подгорное королевство пало, а близлежащий город Дол был спален дотла; и Смог заполз в Великий Чертог и залег на груде сокровищ.

Многие гномы бежали от огня и смерти, и последним из-под горы через тайный проход выбрались Трор и его сын Траин Второй. Они с родичами и приближенными ушли на юг, и скитания их были долгими и тоскливыми.

Спустя многие годы Трор, постаревший и впавший в отчаяние, передал своему сыну Траину единственную сохранившуюся у него драгоценность — последнее из семи колец, и после этого ушел неведомо куда в сопровождении гнома по имени Нар. При расставании он сказал Траину:

— Быть может, кольцо вернет тебе достаток и могущество нашего рода. Ведь говорят, что золото тянется к золоту. Впрочем, не обольщайся и не тешь себя несбыточными надеждами.

— Но куда ты уходишь? — спросил Траин. — Неужто в Эребор?

— Я уже не в том возрасте, чтобы помышлять о таких делах, — отвечал Трор. — Нет, месть Смогу я оставляю тебе и твоим сыновьям. А мне... мне опостылели бедность и насмешки людей. И я иду искать иной участи. — Он так и не открыл, куда намерен отправиться.

Поговаривают, что к старости Трор выжил из ума, не выдержав тех напастей, что обрушились на его род; к тому же он долгие годы грезил о чертогах Мории, владении его предков. А может, это воля Кольца, воспрянувшая с возвращением Черного Властелина, вела Трора к гибели. Как бы то

ни было, он покинул свой приют в Дунланде, и вдвоем с Наром они двинулись на север, миновали Багровые ворота и спустились в долину Азанулбизар.

И когда они приблизились, оказалось, что Врата Мории распахнуты. Нар умолял своего спутника остерегаться засад, но Трор не желал ничего слушать и гордо вступил в чертоги — истинный наследник, возвратившийся в дом своих отцов. Вступил — и не вернулся. Нар долго ожидал его в укрытии близ морийских Врат и однажды услышал громкий крик; потом протрубил рог, и из Врат выбросили чье-то тело. Опасаясь самого худшего, Нар выбрался из укрытия и пополз было к ступеням, но тут от ворот прозвучал окрик:

— Эй ты, бородатый! Мы тебя видим! Не бойся, ты нам нужен живым.

Нар поднялся и увидел, что у Врат и вправду лежит Трор — обезглавленный, а голова Трора откатилась в сторону. И он преклонил колени у обезображенного тела, а в тенях под сводами чертогов раздался грубый хохот, и тот же голос прокричал:

— Не пристало нищим требовать! И если кто из твоих родичей сунет еще сюда свою поганую бороду, с ним будет то же, что и с этим оборванцем! Так и передай. А коли им захочется узнать, кто здесь теперь главный, ты расскажешь. Прочти имя у него на роже! Там написано. Я прикончил его! Я тут хозяин!

И Нар перевернул отсеченную голову Трора лицом вверх и увидел вырезанные на челе павшего короля руны — «АЗОГ». И это имя крепко-накрепко впечаталось ему в память, и потом сердца гномов воспламенялись всякий раз, когда они его слышали. И Нар наклонился, чтобы взять голову, но голос велел:

— Брось ее! И убирайся! Вот твоя плата. — И к ногам Нара упал мешочек с несколькими дешевыми монетами.

Обливаясь слезами, Нар кинулся бежать вниз по течению Серебрянки. Когда он осмелился оглянуться, то увидел, что из Врат Мории высыпали орки и рубят тело Трора топорами и бросают куски кружащим над ступенями воронам.

С горестной вестью возвратился Нар к Траину, и он рыдал и выдирал себе бороду, а потом погрузился в молчание и молчал семь дней. На восьмой же день Нар поднялся и промолвил:

— Этого мне не вынести!

Так началась война гномов с орками, затяжная и кровопролитная, и бились они по большей части глубоко под землей.

Траин немедля разослал гонцов на север, на запад и на восток, в другие владения гномов; но минуло три года, прежде чем гномы сумели набрать войско. К народу Дарина присоединились и отряды других колен, ибо жестокое оскорбление, нанесенное роду старейшего из праотцев, наполнило их сердца гневом и взывало к отмщению. И войско выступило в поход, и перед ним чередой пали все твердыни орков от Гундабада до Ирисной низины. Жалости не

было ни в ком, и при свете дня, и под покровом ночи творились черные дела и проливалась кровь. Однако на стороне гномов были праведный гнев, сила и отменные боевые топоры, и они одержали победу и принялись разыскивать Азога.

И когда стало ведомо, что орки укрылись в Мории, войско гномов двинулось к равнине Азанулбизар. Эта обширная равнина, раскинувшаяся меж отрогами гор, поблизости от озера Келед-Зарам, издревле принадлежала владыкам Кхазад-Дума. И гномы увидели ворота подземных чертогов и испустили громкий клич, раскатившийся по долине, и не смутили их ни вражеские отряды на склонах над воротами, ни орава орков, что высыпала наружу по велению Азога, до последнего державшего эту ораву в засаде.

И началась битва на равнине Азанулбизар (или Нандухирион на языке эльфов), битва, при упоминании о которой орков и ныне бросает в дрожь, а гномы плачут. Сперва гномам приходилось туго, ибо сражение началось в сумрачный зимний вечер, и орки превосходили гномов числом, да и нападать сверху, со склонов, было куда удобнее. Дружину Траина отбросили к лесу, который и поныне стоит неподалеку от Келед-Зарама. Там пали Фрерин, сын Траина, и его родич Фундин, и многие иные, а сам Траин и Торин были ранены. Но потом удача улыбнулась гномам, и в кровавой сече, благодаря обитателям Железного взгорья, они вырвали победу. Облаченные в кольчуги воины Наина, сына Грора, опоздали к началу битвы, но это было и к лучшему, ибо они, вступив в бой со свежими силами, отогнали орков к самым Вратам Мории. И, рубя врагов, гномы кричали: «Азог! Азог!»

И Наин встал перед Вратами и громко воскликнул:

— Азог! Выходи, коли ты там! Или струсил?

И Азог вышел на зов. То был огромный орк, сильный и проворный, и на голове у него был железный шлем. И с ним вышли его телохранители, такие же громадные, как и их главарь. И орки окружили отряд Наина, и Азог сказал:

— Еще один нищий у моих ворот? Тебя тоже проучить?

И он ринулся на гнома. Наин бился почти вслепую, ибо глаза ему застилала ярость; вдобавок он едва стоял на ногах от усталости, Азог же вступил в бой впервые за вечер. Наин замахнулся секирой и вложил в удар всю силу, какая у него осталась, но Азог уклонился и пнул Наина в колено, так что секира вонзилась в камень, возле которого мгновение назад стоял орк, а Наин рухнул навзничь. И Азог обрушил свой топор ему на шею. Воротник кольчуги выдержал, но не выдержала кость, и Наин пал бездыханным с переломленной шеей.

Азог расхохотался, вскинул голову и издал торжествующий вопль. Но вопль этот замер у него на губах, когда он увидел, что равнину устилают трупы орков, а гномы безжалостно добивают уцелевших, и лишь немногие, кто сумел улизнуть, без оглядки мчатся на юг. И когда Азог узрел, что его телохранители все мертвы, он развернулся и кинулся к Вратам.

Следом за ним бросился гном с алой секирой, Даин Железная Пята, сын Наина, и он настиг Азога у самых Врат, и убил его, и отрубил орку голову.

Позже в честь Даина задали великий пир, ибо по гномьим меркам он был совсем еще юным. Его ожидали великие свершения и многочисленные битвы; свою кончину, состарившийся, но по-прежнему гордый и отважный, он обрел в годы Войны Кольца. А тогда, сразив Азога, он спустился в долину, и говорили, что глаза его вовсе не метали молний и лицо его было вовсе не радостным — оно было серым, как у того, кто испытал великий страх.

Одержав победу, гномы собрались в долине Азанулбизар и подобрали голову Азога, всунули в рот орку мешочек с несколькими монетами и насадили голову на кол. В ту ночь никто не веселился и песен не слышалось, ибо на поле брани пало несчетное число гномов, а из тех, кто остался в живых, меньше половины стояло на ногах, и у всех были раны.

Однако утром Траин, ослепший на один глаз и припадавший на левую ногу, созвал гномов и сказал им:

— Мы победили, и отныне Кхазад-Дум — наш навеки!

А ему отвечали:

— Спору нет, ты — наследник Дарина, но неужто вместе с глазом ты лишился и ума? Мы пришли сюда, чтобы отомстить, и мы отомстили. Но победа наша горька и омрачена скорбью, и того, что мы завоевали, нам не удержать.

А гномы из других колен говорили:

— Наши отцы пробудились не в Кхазад-Думе. Что нам до него со всеми его залами и колоннами? И коли мы не получим ни награды, ни виры, лучше нам поскорее вернуться домой, где нас ожидают.

И Траин повернулся к Даину и спросил:

— И родичи мои меня покинут?

— Нет, — ответил Даин. — Ты — наш король, мы проливали за тебя кровь и снова ее прольем, коли понадобится. Мы не покинем Траина, сына Трора, но в Кхазад-Дум не пойдем. И тебя не пустим. Я лишь одним глазком заглянул в тень за Вратами, но и того хватило, чтобы увидеть: оно по-прежнему там, Великое Лихо Дарина. Народ Дарина вернется в Морию не прежде, чем переменится мир и другие станут править в Средиземье.

Так и вышло, что после битвы на равнине Азанулбизар гномы вновь разбрелись по Средиземью. Но сперва они сняли с павших доспехи и забрали оружие, дабы не досталось оно оркам. Говорят, что все до единого гномы, возвратившиеся от морийских врат, сгибались под тяжкой ношей. Потом они развели погребальные костры и сожгли тела своих родичей. На костры гномы порубили все деревья на равнине, которая с тех пор так и осталась безлесой, а дым костров был виден даже в Ривенделле.

Когда же костры потухли, гномы разошлись кто куда, и Даин Железная Пята повел подданных своего отца обратно к Железному взгорью. Глядя им вслед, Траин сказал Торину Дубовый Щит:

— Мнят некоторые, что слишком дорого мы заплатили за голову Азога. Но теперь у нас есть наше древнее владение. Вернешься ли ты со мной к наковальням? Или станешь просить подаяния у тех, кто может его дать?



— Вернусь, — отвечал Торин. — Молот в крепких руках еще скует не один клинок.

И Траин с Торином и остальными родичами (среди которых были Балин и Глоин) возвратились в Дунланд, а вскоре покинули его и ушли из Эриадора и поселились восточнее гор Эред-Луин, за рекой Лун. В те дни они ковали в основном железо, но жили уже не впроголодь, и мало-помалу их становилось больше. Однако, как и говорил Трор, золото тянется лишь к золоту, а ни золота, ни серебра у гномов не было и в помине.

Упомянем и о кольце Трора. Гномы из рода Дарина верят, что это кольцо выковали первым из Семи, что его передали Дарину Третьему эльфийские кузнецы, а вовсе не Саурон; но признают, что в кольце издавна таилось зло — ведь Саурон приложил руку ко всем Семи Кольцам. Обладатели этого кольца никому его не показывали и не говорили о нем, а расставались с ним лишь на смертном одре, и потому происхождение кольца и поныне остается тайной, окутанной противоречивыми слухами. Некоторые полагают, что кольцо оставалось в Кхазад-Думе, в тайной усыпальнице королей, якобы не найденной и не разграбленной орками; другие, из родичей наследников Дарина, ошибочно считали, что Трор принес кольцо с собой в Морию и там оно сгинуло без следа. Во всяком случае, на лапах Азога никакого кольца не было.

Вполне возможно, как гномы думают ныне, что Саурон лиходейскими уловками нашел обладателя кольца (последнего гномьего кольца, которое ему никак не удавалось подчинить своей воле) и что именно злоба Саурона — виновница всех бед, постигших наследников Дарина в разные годы. Ведь гномы оказались неподвластны кольцу. Единственное, чего сумел через кольцо добиться Саурон, — он заронил в сердца гномов страсть к золоту и драгоценностям; и если у гномов нет ни того ни другого, все прочее кажется им ненужным хламом, а тем, кто посягает на их золото, они жестоко мстят, не ведая удержу в своем гневе. Ни в чем ином Саурон не преуспел, ибо гномы изначально были сотворены так, чтобы противостоять козням Тьмы. Гномов можно ранить или убить, но чужой воле они неподвластны и рабами Тьмы никогда не были; потому и срок их жизни не зависит от колец, как у других народов, не становится длиннее и не укорачивается. И тем сильнее Саурон ненавидел гномов и всячески стремился отнять у них кольцо.

Может быть, именно кольцо несколько лет спустя внушило Траину непокой и недовольство жизнью. Его снедала тоска по золоту. И наконец, не в силах больше выносить этой муки, он обратился мыслями к Эребору и решил возвратиться туда. Торину он ничего не сказал, открылся лишь Балину с Двалином и тем немногим, кому всецело доверял, а с остальными попрощался и ушел.

Мало что известно о его дальнейшей судьбе. Можно допустить, что вскоре после того, как он перевалил через Эред-Луин, его настигли прислужники Саурона. За ним гнались волки, рыскали по округе орки, кружили над головой зловещие птицы, и чем дальше на север он уходил, тем больше опасностей его подстерегало. Одной темной ночью, в краях за Андуином, проливной дождь вынудил Траина со спутниками укрыться под сенью Лихолесья. Утром



Траин покинул лагерь — и не вернулся. Спутники долго его искали, но в конце концов всякая надежда иссякла, и они отправились в обратный путь, во владения Торина. Лишь много лет спустя стало ведомо, что Траина захватили в плен и бросили в темницы Дол-Гулдура. Там его пытали, забрали у него кольцо, и там он и погиб.

Так Торин Дубовый Щит стал главой рода Дарина — владыкой бесприютных изгнанников. Когда исчез Траин, Торину было девяносто пять лет. Гордый и своенравный, он стал истинным правителем и многие годы обитал за горами Эред-Луин, приумножая богатство своего рода, и к нему присоединялись те гномы из рода Дарина, что бродили по Средиземью в поисках родичей. В горах Торин отстроил себе пышные чертоги с просторными кладовыми, и гномы жили в этих чертогах и как будто не помышляли об иной участи, хотя и пели часто об Одинокой горе.

Шли годы. И однажды в сердце Торина, вспоминавшего былое, вспыхнуло пламя гнева. Он бил молотом по наковальне, а мысли его обращались к драконам, к оружию, к ратным подвигам и битвам. Но где было набрать войско, чтобы отомстить Смогу, у кого было заручиться помощью? И огромный молот бил по наковальне, а в груди Торина пылал гнев, и утолить его не было ни малейшей надежды.

Судьбу рода Дарина напрочь изменила случайная встреча Торина с Гэндальфом Серым — встреча, положившая начало долгой веренице событий. В тот день Торин, возвращавшийся из Эриадора, пришел в Бри и остался там на ночлег. В Бри же оказался и Гэндальф, направлявшийся навестить Шир, в котором он не был добрых двадцать лет. Устав в дороге, Гэндальф решил передохнуть денек-другой в трактире «Гарцующий пони».

Среди прочего Гэндальфа тревожили вести с севера, ибо он уже тогда знал, что Саурон затевает войну и намеревается, когда соберется с силами, напасть на Ривенделл. И противостоять Саурону, помешать ему заново овладеть Ангмаром и захватить проходы в северных горах способны лишь гномы Железного взгорья. А за тем кряжем лежит Раздраконье... И этот дракон вполне может стать пособником Саурона, ужасным и губительным врагом. По всему выходило, что Смога необходимо убить.

И тут перед погруженным в невеселые раздумья Гэндальфом предстал Торин и сказал:

— Мастер Гэндальф, я знаю тебя только с чужих слов, но мне хотелось бы с тобой поговорить. Ибо ты занимаешь мои мысли, и чудится порой, словно что-то вынуждает меня искать твоего совета. И если бы я ведал, где тебя можно найти, я бы уже давно пришел к тебе.

Гэндальф поглядел на него с изумлением.

— Не чудо ли это, Торин Дубовый Щит? — спросил он. — Ведь и я размышлял о тебе. Я шел в Шир, но в уме держал, что дорога через нее ведет к твоим чертогам.

— Называй их чертогами, коли тебе так нравится, — отвечал Торин, — хотя они всего лишь пристанище изгнанников. Однако тебя в них ждет радушный

прием, когда бы ты ни пришел. Говорят, ты мудр и лучше других знаешь, что происходит, а меня осаждают разные мысли, и я не отказался бы от твоего совета.

— Я приду, — пообещал Гэндальф. — Сдается мне, нам найдется что обсудить. До нашей беседы я размышлял об эреборском драконе; и такое у меня ощущение, что зря он забыл о внуке Трора.

О том, что случилось после этой встречи, рассказано в другом месте: и как Гэндальф придумал помочь Торину, и о походе Торина со спутниками из Шира к Одинокой горе, и о том, чем закончился этот поход. Здесь же будет сказано лишь о том, что имеет отношение ко всему народу Дарина.

Дракон был сражен Бардом из Эсгарота, а в Доле произошла битва. Ибо орки хлынули в Эребор, едва узнав о возвращении гномов, и вел их Болг, сын того самого Азога, которого убил юный Даин. В той битве Торин Дубовый Щит получил смертельную рану и умер, и его погребли под горой, положив ему на грудь Завет-камень. С ним пали Фили и Кили, сыновья его сестры, а Горным королем стал по праву родства Даин Железная Пята, пришедший на подмогу Торину от Железного взгорья. С той поры он звался Даином Вторым, и Подгорное королевство было восстановлено, как того и желал Гэндальф. Даин правил долго и мудро, и гномы в его правление процветали и обретали былую силу.

Поздним летом того же года (2941) Гэндальф наконец переубедил Сарумана, и Светлый совет обрушился на Дол-Гулдур, и Саурон отступил и укрылся в Мордоре, в безопасности, как он полагал, от своих врагов. И когда началась Война Кольца, основной удар полчищ Мордора принял на себя юг; но Саурон не забывал и о севере, и если бы не Даин Второй и не король Бранд, северные земли испытали бы немало горя. Об этом и говорил Гэндальф Фродо и Гимли, когда все они были в Минас-Тирит (в Гондор как раз пришли вести из дальних краев).

— Я оплакивал Торина, — говорил Гэндальф, — а теперь погиб и Даин, и в Доле снова была битва, когда мы сражались тут. Даин, Даин! Велика эта потеря. В его-то возрасте снова взяться за секиру! Говорят, он не подпускал врагов к телу Бранда, павшего у Врат Эребора, пока не сгустились сумерки и пока он сам еще стоял на ногах. Когда бы не он, все могло бы обернуться иначе — и гораздо хуже. Вспоминая Великую Битву на Пеленнорской равнине, не забудьте и о доблести народа Дарина там, в Доле. Вообразите только, что могло бы случиться. Драконы в Эриадоре, шайки орков, Тьма в Ривенделле... Может быть, не было бы ныне в Гондоре королевы. Мы возвратились бы с победой — и увидели бы пепелище. Но этого не произошло, и все потому, что одним весенним вечером я встретил в Бри Торина Дубовый Щит. Как говорят у нас в Средиземье: «Вам уготована случайная встреча».

Дочерью Траина Второго была Дис. Ее единственную из женщин гномов летописи Арды называют по имени. Гимли говорил, что у гномов женщин мало, не больше трети от общего числа. Женщины гномов так похожи на мужчин голосами, повадками и манерой одеваться в путешествие (а дом они покида-

ют лишь при крайней необходимости), что другие часто их путают. Вот откуда взялось глупое суждение, которому верит столько людей, что у гномов нет женщин и что рождаются они «из камня».

Именно потому, что женщин у них мало, гномы столь малочисленны сами по себе. Женятся гномы только один раз за всю жизнь (кстати сказать, они страшно ревнивы и тщательно оберегают свое «живое добро»). Женатых среди гномов менее одной трети. Ибо далеко не все их женщины выходят замуж: одни попросту не хотят, вторые желают тех мужчин, которых не могут заполучить, и потому остаются незамужними. Да и гномы-мужчины не очень-то помышляют о женитьбе, ибо все их мысли зачастую занимает ремесло.

В преданиях гномов прославлен Гимли, сын Глоина, один из девяти Хранителей, что отправились в поход к Роковой горе, спутник и соратник государя Элессара. Из-за почета, которого он удостоился при дворе владычицы Галадриэль, и крепкой дружбы с эльфом Леголасом, сыном короля Трандуила, его прозвали Другом эльфов.

С падением Саурона Гимли привел на юг эреборских гномов и стал правителем Блистающих пещер. Молва об искусных кузнецах Агларонда шла по всему Гондору и по всему Рохану. Это они выковали для Минас-Тирит новые ворота из мифрила — взамен тех, которые сокрушил главарь назгулов в битве на Пеленнорской равнине. А друг Гимли эльф Леголас тоже переселился на юг, в Итильские земли, вместе с сородичами из Лихолесья, и вскоре тот край сделался прекраснейшим на просторах Средиземья.

А когда государь Элессар ушел из жизни, Леголас наконец-то последовал велению сердца и уплыл за Море.

Далее один из последних комментариев к Алой книге

Поговаривали, что Леголас увел за собой и своего друга Гимли, сына Глоина, ибо столь крепко они дружили, что не пожелали расставаться. И вправду не бывало ни до того, ни с той поры такой дружбы между эльфом и гномом. Если Гимли на самом деле уплыл с Леголасом, остается лишь изумляться тому, как гном мог покинуть Средиземье, как могли эльдары принять его в Валиноре и как позволили это Владыки Запада. Впрочем, поговаривали также, что Гимли отправился за Море из желания вновь увидеть владычицу Галадриэль, некогда поразившую его своей красой. Может быть, это она, могущественная среди эльдаров, добилась для него такой чести. И больше тут добавить нечего.

Примечания:

1. Возможно, гномы не пробудили балрога, а лишь ненароком выпустили его на волю. Пробудил же жуткое чудище не кто иной, как Саурон.

2. Среди тех, кто ушел с Трором, были и дети Траина Второго — Фрерин, Дис и Торин Дубовый Щит; из них Торин был младшим. Впоследствии выяснилось, что уцелело гораздо больше гномов, чем смел надеяться Трор. Кроме тех, кто примкнул к нему, все остальные бежали к Железному взгорью.

3. Говорят, что в битве на равнине Азанулбизар Торин отбросил в сторону раско-

лотый щит, своей громадной секирой срубил дубовый сук и отбивался этим суком, как щитом. Так он и получил свое прозвище.
4. Погребальные костры были не в обычае гномов, но на то, чтобы похоронить павших как положено (а гномы погребают своих мертвых родичей в камне), ушли бы годы. Вот почему они разожгли костры: не оставлять же павших стервятникам и волкам. Те, кто пал на равнине Азанулбизар, вошли в историю, и поныне можно услышать гордые слова: «Мой предок из сожженных гномов». Тому, кто знает летописи, эти слова скажут многое.
5. Встреча Торина с Гэндальфом произошла 15 марта 2941 года Третьей эпохи.
6. Дис, дочь Траина, была матерью Фили и Кили, родившихся в Эред-Луин. Торин Дубовый Щит жены не имел.

Нуменор

Сыновьями Эарендила были Элрос и Элронд, которых называли передхилами — полуэльфами. Только в их жилах текла кровь доблестных аданов Первой эпохи, а с гибелью Гил-Гэлада они остались единственными в Средиземье потомками верховных эльфийских князей. В конце Первой эпохи по воле валаров полуэльфы должны были решить, к какому роду они принадлежат. Элронд выбрал эльфов и обрел мудрость и красоту эльфийских князей; вдобавок его одарили высочайшей милостью — утомившись жизнью в Средиземье, он мог сесть на корабль в Серебристых гаванях и отплыть на Запад... Элрос же предпочел человеческий удел и остался с аданами, но его наделили жизнью куда более долгой, нежели других людей (по преданиям, Элрос прожил 500 лет).
В награду за мужество аданов в войнах с Морготом валары, Опекуны мира, даровали им землю вдалеке от исполненного опасностей Средиземья. И большинство аданов отправились за Море и, ведомые Звездой Эарендила, достигли острова Эленна, самой западной из человеческих земель. И там они основали королевство Нуменор.
Посреди острова возвышалась гора Менельтарма, и с ее вершины острый взор мог различить Белую башню на острове Тол-Эрессеа. Оттуда, с Тол-Эрессеа, в Нуменор приплывали эльдары и делились с аданами своей мудростью и умениями; но сами аданы не могли отплывать от Нуменора далее, чем в пределах видимости его берегов, и не могли ступать на побережье Заокраинного Запада, ибо над ними тяготело воспрещение валаров. Им даровали необычайно долгий для людей срок жизни (поначалу втрое превосходивший срок жизни других людских племен), но они должны были оставаться смертными, ибо валарам возбранялось лишать их Дара Илуватара (или Проклятия людей, как стали говорить впоследствии).
Элрос был первым королем Нуменора; позднее его называли именем на квенийском языке — Тар-Миниатур. Потомки Элроса жили долго, но все же были смертны. В пору величайшего расцвета Нуменора потомки Элроса возроптали, ибо не желали более мириться с выбором предка и жаждали бессмертия, как у эльдаров. Так были посеяны первые зерна мятежа, который,

усилиями Саурона, привел к падению Нуменора и Великому Смещению; о том рассказано в книге «Акаллабет».

Вот имена правителей Нуменора: Элрос Тар-Миниатур; Вардамир; Тар-Амандил; Тар-Элендил; Тар-Менельдур; Тар-Алдарион; Тар-Анкалиме (первая королева); Тар-Анарион; Тар-Сурион; Тар-Тельпериэн (вторая королева); Тар-Минастир; Тар-Кириатан; Тар-Атанамир Великий; Тар-Анкалимон; Тар-Телеммайте; Тар-Ванимельде (третья королева); Тар-Алкарин; Тар-Кармасил.

После Кармасила нуменорские короли, вступая на престол, брали себе имена на адунаике. Вот их имена: Ар-Адунакхор; Ар-Зимратон; Ар-Сакальтор; Ар-Гимильзор; Ар-Инзиладун. Инзиладун отказался от адунаика и принял имя Тар-Палантир — «дальнозоркий». Его дочь Тар-Мириэль должна была стать четвертой королевой, но племянник короля узурпировал трон; это был Ар-Фаразон Золотой, последний король Нуменора.

В дни правления Тар-Элендила корабли нуменорцев впервые пришли в Средиземье. Старшим ребенком Тар-Элендила была дочь Сильмариэн. Ее сыном был Валандил, первый владыка Андуниэ, славный своей дружбой с эльдарами. От него ведут свой род Амандил и Элендил Высокий.

У шестого короля Нуменора был всего один ребенок — дочь. Она стала первой королевой, и тогда был принят закон, по которому правителем острова становился старший ребенок короля, будь то мужчина или женщина.

Королевство Нуменор, могущество и богатство которого неуклонно возрастали, просуществовало до конца Второй эпохи, и его жители обретали все большую мудрость и проводили дни в радости. Первая тень пала на остров в правление Тар-Минастира, одиннадцатого короля. Это он послал войско на помощь Гил-Гэладу. Тар-Минастир любил эльдаров — и завидовал им. Нуменорцы к тому времени стали опытными мореходами, избороздившими моря к востоку от острова, и их все сильнее тянуло на Запад, в запретные воды; и чем радостнее была их жизнь, тем горше они завидовали бессмертию эльдаров.

К тому же после Минастира короли словно состязались друг с другом в алчности и стремлении к могуществу. Поначалу нуменорцы пришли в Средиземье наставниками и друзьями людей, коим угрожал Саурон; но с годами их гавани превратились в крепости, а жители побережий Средиземья при Атанамире стали данниками Нуменора, и корабли нуменорцев возвращались на остров груженными по самые борта.

Тар-Атанамир первый открыто возроптал на валаров и стал утверждать, что ему по праву принадлежит жребий эльдаров. Тень сгущалась, и мысли о неминуемой смерти отягощали сердца людей. И нуменорцы разделились: короли и их приближенные отринули валаров и отказались от дружбы с эльдарами, и лишь немногие сохранили приверженность валарам. Они называли себя Верными и обитали в основном на западе острова.

Мало-помалу короли и их приближенные переставали пользоваться языками эльдаров; наконец, двадцатый король Нуменора взял себе имя на нуменорском языке — Ар-Адунакхор, что означало «правитель Запада».



Верные восприняли это как дурное предзнаменование, ибо до той поры так называли только валаров или Элроса, первого из нуменорских королей. Ар-Адунакхор же стал преследовать Верных и жестоко карать тех, кто осмеливался говорить на эльфийских языках, и эльдары уже не приплывали в Нуменор.

Богатство и могущество Нуменора по-прежнему множились, а вот срок жизни нуменорцев становился все короче; страх же перед смертью возрастал, и радость уходила. Тар-Палантир попытался вернуть королевство к былым устоям, но было уже поздно, и в Нуменоре начались распри и мятежи. Когда Тар-Палантир скончался, его племянник захватил трон и стал королем Ар-Фаразоном. Этот король, Ар-Фаразон Золотой, был величайшим и горделивейшим среди всех правителей Нуменора и желал править миром.

Он вознамерился вызвать на поединок Саурона Великого и оспорить его владычество в Средиземье, и вышел в море с огромным флотом, и высадился в Умбаре. Столь велика была мощь нуменорского воинства, что прислужники Саурона в испуге бежали, покинув своего властелина; и Саурон умолял о милости и пощаде. Ар-Фаразон в своей гордыне взял Саурона в плен и доставил в Нуменор. И вскоре Саурон околдовал короля и стал его доверенным советником, и сердца всех нуменорцев, кроме немногочисленных Верных, обратились к Тьме.

И Саурон обольщал короля, уверял, что его ждет бесконечная жизнь, что валары наложили свой запрет из боязни перед нуменорскими владыками — а вдруг те окажутся сильнее валаров. «Но великий правитель сам берет то, что принадлежит ему по праву», — говорил Саурон.

И Ар-Фаразон поддался обольщению, ибо чувствовал приближение старости и страшился смерти. Он снарядил флот, какого еще не видали под небом Арды, и под пение фанфар вышел в море; и так был нарушен запрет валаров, и нуменорцы двинулись на Запад, дабы силой оружия взять себе бессмертие. Но когда Ар-Фаразон ступил на побережье Амана Благословенного, валары отказались от опеки над миром и воззвали к Единому, и мир изменился. Нуменор погрузился в морскую пучину, а Благословенные земли навсегда были удалены из кругов мироздания, и величие Нуменора завершилось его падением.

Вожди Верных, Элендил и его сыновья, спаслись от гибели на девяти кораблях, на борту которых были сеянец Нимлота и семь палантиров, подаренных эльдарами; на крыльях шторма корабли достигли Средиземья и были выброшены на берег. В Средиземье Элендил основал два нуменорских королевства в изгнании — Арнор и Гондор. Сам Элендил стал верховным королем и жил на севере, в Аннуминасе; на юге же правили его сыновья, Исилдур и Анарион. Они заложили Осгилиат, между Минас-Итил и Минас-Анор, неподалеку от рубежей Мордора. Они верили, что им ничто не угрожает, ибо Саурон погиб при падении Нуменора.

На деле же все обстояло иначе. Когда остров канул в бездну вод, Саурон лишился телесной оболочки, но его дух, исполненный ненависти и злобы,



возвратился в Средиземье. С тех пор он уже не мог принять вида, приятного для людских глаз, и оставался ужасным и омерзительным и правил страхом. Он вернулся в Мордор и укрылся в Тени.
Но гнев его был велик, когда он узнал, что Элендил, самый ненавистный ему нуменорец, спасся от гибели и основал королевство у границ Мордора. И потому, некоторое время спустя, Саурон пошел войной на изгнанников, полагая уничтожить их прежде, чем они успеют укрепиться. Гора Ородруин вновь окуталась пламенем, и в Гондоре ее стали называть Амон-Амарт — Роковая гора. Но Саурон ударил слишком рано, не позаботившись о том, чтобы набрать сил поболее, и в войне Последнего Союза он был разбит наголову, и у него забрали Кольцо Всевластья. Так завершилась Вторая эпоха.

***Примечание*:**
Спаслись не только Элендил и его сыновья, но и так называемые черные нуменорцы, обитавшие в Умбаре и Хараде.

ХРОНОЛОГИЯ ВТОРОЙ ЭПОХИ. НУМЕНОР И ЕГО ПРАВИТЕЛИ

Года	**События**
32	аданы прибывают в Нуменор
32	*Элрос Тра-Миниатур*, родился за 58 лет до наступления Второй эпохи, умер в 442 году. На адунаике его имя звучит как Гимильзор
61	рождение Вардамира Нолимона, старшего сына Элроса. Кроме него у Элроса были дочь Тиндомиэль и еще двое сыновей, Манвэдил и Атаналкар
192	рождение Тар-Амандила, старшего сына Вардамира
203	рождение Вардильме, дочери Вардамира
213	рождение Аулендила, сына Вардамира
222	рождение Нолондила, сына Вардамира
350	рождение Тар-Элендила, старшего сына Тар-Амандила
361	рождение Эарендура, сына Тар-Амандила
371	рождение Йавиэн, дочери Нолондила, сына Вардамира
377	рождение Майрен, дочери Тар-Амандила
382	рождение Оромендила, сына Нолондила, сына Вардамира
395	рождение Аксантура, сына Нолондила, сына Вардамира



Года	События
442	*Вардамир Нолимон*, родился в 61 году, отрекся от престола в 442 году, умер в 471 году
442	*Тар-Амандил*, родился в 192 году, отрекся от престола в 590 году, умер в 603 году. На адунаике его имя звучало как Ар-Афанузир. В его правление, около 500 года, в Средиземье вновь появился Саурон
512	рождение Калиондо, сына Эарендура, сына Тар-Амандила
521	рождение Силмариэн, старшей дочери Тар-Элендила. Она вышла замуж за Элатана из Андуниэ, их сын Валандил стал первым владыкой Андуниэ
532	рождение Изильме, дочери Тар-Элендила
543	рождение Иримона (Тар-Менелдура), сына Тар-Элендила
551	рождение Линдиссе, дочери Аксантура, внука Вардамира
562	рождение Ардамира, сына Аксантура, внука Вардамира
575	рождение Кемендура, сына Аксантура, внука Вардамира
590	*Тар-Элендил* (он же Пармайт), родился в 350 году, отказался от престола в 740 году, умер в 751 году. На адунаике его имя звучало как Ар-Нимрузир
600	Веантур, Старший кормчий королевского флота, привел свой челн Энтулесс в Митлонд. Он первым из нуменорцев достиг Средиземья
630	рождение Валандила, первого владыки Андуниэ
670	рождение Малантура, сына Калиондо, внука Тар-Амандила
700	рождение Анардила (Тар-Алдариона), старшего сына Тар-Менелдура. Рождение Ирильде, дочери Кемендура, правнука Вардамира
711	рождение Халлатана, сына Кемендура, правнука Вардамира
712	рождение Айлинель, дочери Тар-Менелдура
725	первое плавание Анардила (Тар-Алдариона) в Средиземье
729	рождение Аймиэль, дочери Тар-Менелдура





Года	События
740	*Тар-Менелдур*, родился в 543 году, отрекся от престола в 883 году, умер в 942 году. Его жена Альмариан была дочерью Веантура, старшего кормчего королевского флота при Тар-Элендиле
750	в Нуменоре основана Гильдия Скитальцев
771	рождение Эрендис, жены Тар-Алдариона
840	рождение Нессаниэ, дочери Халлатана
852	рождение Халлакара, мужа Тар-Анкалиме, сына Халлатана
870	свадьба Алдариона и Эрендис
873	рождение Тар-Анкалиме, дочери и единственного ребенка Тар-Алдариона
882	Алдарион и Эрендис расстаются
883	*Тар-Алдарион*, родился в 700 году, отрекся от престола в 1075 году, умер в 1098 году. В его правление — в 1000 году — Саурон начинает возводить Барад-дур
1003	рождение Тар-Анариона, сына и единственного ребенка Тар-Анкалиме
1075	*Тар-Анкалиме*, первая королева Нуменора, родилась в 873 году, отреклась от престола в 1280 году, умерла в 1285 году
1174	рождение Тар-Суриона, сына Тар-Анариона
1200	нуменорцы начинают возводить гавани на побережьях Средиземья
1211	смерть Халлакара, мужа Тар-Анкалиме
1280	*Тар-Анарион*, родился в 1003 году, отрекся от престола в 1394 году, умер в 1404 году
1320	рождение Тар-Тельпериэн, старшей дочери Тар-Суриона. У него еще был сын Изильмо
1394	*Тар-Сурион*, родился в 1174 году, отрекся от престола в 1556 году, умер в 1574 году. Две его старшие сестры отказались от права на трон
1474	рождение Тар-Минастира, сына Изильмо и брата Тар-Тельпериэн



Года	События
1556	*Тар-Тельпериэн*, вторая королева Нуменора, родилась в 1320 году, отреклась от престола в 1691 году, умерла в 1691 году. Она никогда не была замужем, поэтому престол перешел к ее племяннику Тар-Минастиру
1634	рождение Тар-Кириатана, сына Тар-Минастира
1691	*Тар-Минастир*, родился в1474 году, отрекся от престола в 1869 году, умер в 1873 году
1695—1701	война эльфов с Сауроном. Помышляя захватить эльфийские кольца, Саурон вторгается в Эриадор из Каленардона (1695). Келебримбор выступает навстречу авангарду его армии из Ост-ин-Эдхила и на время останавливает вражеские полчища. Но когда подходят основные силы Саурона, ему остается лишь отступить. Причем дорога в Эрегион уже перекрыта. Поэтому он отходит на север и встречается с ратью Линдона, ведомой Элрондом. Между тем Саурон одерживает верх — Эрегион захвачен, Ост-ин-Эдхил пал (1697), Саурону достались Девять Колец и по меньшей мере четыре из Семи. Келебримбор попадает в плен, но отказывается говорить, где спрятал Три Кольца. Тем не менее Саурон угадывает их местонахождение. Его войско направляется на северо-восток и встречается с ратью Линдона. Эльфы потерпели бы поражение, если бы не внезапная подмога: гномы Мории вместе с эльфами Лориэна под предводительством Эмрота нападают на Саурона с тыла. Полчища Саурона загоняют гномов обратно в Морию, но дальше им проникнуть не удается — Врата Мории закрываются перед ними. Воспользовавшись случаем, Элронд оступает к Имладрису. Саурон разделяет свое войско на две части: первая идет к Линдону, а вторая отправляется к Имладрису. Черные полчища покоряют Эриадор и выходят к реке Лун (1699). Тар-Минастир посылает на подмогу Линдону флот во главе с Кириатуром (1700). Подмога приходит вовремя, и Линдон отражает натиск. Саурон терпит жестокое поражение и отступает к Сарнскому броду (переправе через Барандуин), затем еще дальше и получает подкрепление из Тарбада. В сражении с нуменорцами при Гватло войско Саурона практически уничтожено, а сам Саурон едва спасается. Выдержав бой в Восточном Каленардоне, он с телохранителями укрывается в Мордоре (1701). Войско, осаждавшее Имладрис, полностью истреблено ратями Гил-Гэлада и Элронда
1800	рождение Тар-Атанамира, сына Тар-Кириатана
1800	на Нуменор падает Тень, нуменорцы начинают основывать свои княжества в Средиземье
1869	*Тар-Кириатан* (на адунаике Ар-Балкумаган), родился в 1634 году, отрекся от престола в 2029 году, умер в 2035 году



Года	События
1986	рождение Тар-Анкалимона, сына Тар-Атанамира
2029	*Тар-Атанамир Великий*, родился в 1800 году, от престола не отказывался, умер в 2221 году
2136	рождение Тар-Телеммайте, сына Тар-Анкалимона
2221	*Тар-Анкалимон*, родился в 1986 году, умер в 2386 году
2250	среди нуменорцев начинается разброд
2277	рождение Тар-Ванимельде, дочери Тар-Телеммайте
2286	рождение Херукальмо, мужа Тар-Ванимельде
2350	возведение Пеларгира
2386	*Тар-Тетеммайте*, родился в 2136 году, умер в 2526 году
2406	рождение Тар-Алкарина, сына Тар-Ванимельде
2516	рождение Тар-Кальмасила, сына Тар-Алькарина
2526	*Тар-Ванимельде*, третья королева, родилась в 2277 году, умерла в 2637 году. Она была королевой лишь по названию, а правил ее муж Херукальмо
2618	рождение Тар-Ардамина, сына Тар-Кальмасила
2637	Херукальмо отбирает престол у сына и принимает имя Тар-Андукал. Он правит до своей смерти в 2657 году
2657	*Тар-Алкарин*, родился в 2406 году, умер в 2737 году. Законный правитель с 2637 года
2709	Рождение Ар-Адунахора, сына Тар-Ардамина
2737	*Тар-Кальмасил* (на адунаике Ар-Бельзагер), родился в 2516 году, умер в 2825 году
2789	рождение Ар-Зимратона, сына Ар-Адунахора
2825	*Тар-Ардамин* (на адунаике Ар-Абаттарик), родился в 2618 году, умер в 2899 году
2876	рождение Ар-Сакальтора, сына Ар-Зимратона



Года	События
2899	*Ар-Адунахор* (Тар-Херунумен), родился в 2709 году, умер в 2962 году. Первый король, назвавшийся именем на адунаике, хотя из суеверных соображений в летописях упоминается и квенийское имя
2900	запрет на изучение эльфийских языков
2960	рождение Ар-Гимильзора, сына Ар-Сакальтора
2962	*Ар-Зимратон* (Тар-Хостамир), родился в 2798 году, умер в 3033 году
3033	*Ар-Сакальтор* (Тар-Фалассион), родился в 2876 году, умер в 3102 году
3035	рождение Инзиладуна (Тар-Палантира), старшего сына Ар-Гимильзора
3044	рождение Гимильхада, второго сына Ар-Гимильзора.
3102	*Ар-Гимильзор* (Тар-Телемнар), родился в 2960 году, умер в 3177 году. Его жена Инзильбет была дочерью Линдориэ, сестры Эарендура, пятнадцатого владыки Андуниэ
3110	запрет на разговоры на эльфийских языках, воспрещение эльдарам появляться в Нуменоре
3117	рождение Мириэль, дочери и единственного ребенка Тар-Палантира
3118	рождение Фаразона, сына Гимильхада
3119	рождение Элендила (на адунаике Нимрузира), первого короля Арнора и Гондора, сына Амандила, восемнадцатого владыки Андуниэ
3177	*Тар-Палантир* (на адунаике Ар-Инзиладун), родился в 3035 году, умер в 3255 году. Гимильхад открыто выступает против Тар-Палантира. Андуниэ в эту пору правит Нумендил, семнадцатый владыка
3209	рождение Исилдура, соправителя Гондора, второго короля Арнора, старшего сына Элендила. На адунаике его имя звучало как Нилубар
3219	рождение Анариона, соправителя Гондора, второго сына Элендила
3243	смерть Гимильхада
3255	*Ар-Фаразон Золотой* (Тар-Калион), родился в 3118 году, умер в 3319 году. По смерти Тар-Палантира Фаразон, сын Гимильхада, взял



Года	События
	замуж его дочь Мириэль против ее воли и против законов Нуменора. Затем Фаразон занял трон и принял имя Ар-Фаразон, а Мириэль стала именоваться Ар-Зимрафель. В правление Ар-Фаразона владыкой Андуниэ был Амандил (на адунаике Афанузир), восемнадцатый и последний владыка
3261	Ар-Фаразон высаживается в Умбаре
3262	Саурона заточают в нуменорскую темницу
3299	рождение Элендура, старшего сына Исилдура
3310	Ар-Фаразон начинает строить корабли и готовиться к походу на Валинор
3318	рождение Менелдила, второго короля Гондора, четвертого и младшего сына Анариона
3319	Падение Нуменора. Ар-Фаразон отплывает к Валинору. Происходит Великое Смещение. Валары отказываются от опеки над миром и взывают к Илуватару. Тот изменяет очертания земли, удаляет Валинор из кругов мироздания и погружает Нуменор в пучину вод. Элендил с сыновьями, Исилдуром и Анарионом, спасается во время катастрофы и основывает в Средиземье королевства Арнор и Гондор

Эриадор, Арнор и наследники Исилдура

Эриадором в старину называли все земли между Мглистыми и Голубыми горами. На юге рубежом Эриадора были реки Митейтель и Гландуин, впадавший в Митейтель выше Тарбада.

В пору своего расцвета Арнор включал весь Эриадор, кроме земель за заливом Лун и краев к востоку от Митейтель и Бруинена; в тех краях находятся Ривенделл и Холлин. За заливом Лун лежит эльфийское владение, Зеленый лес, под сень которого не смеют вступать люди; а по обе стороны Голубых гор и по сей день обитают гномы, и больше всего гномьих копей расположено к югу от залива. Вот почему и ныне они частенько пользуются Великим Западным трактом, как пользовались им в незапамятные времена, когда хоббиты еще не заселили Шир. В Серебристых гаванях в ту пору заправлял Кирдан Корабел; говорят, он и по сей день там за главного и будет хозяином гаваней, пока не уплывет на Запад последняя ладья.

В дни королей большинство тех эльфов, что еще оставались в Средиземье, нашли приют у Кирдана или в прибрежном лесу Линдон. А ныне об эльфах уже и не слыхать.



СЕВЕРНОЕ КОРОЛЕВСТВО И ДУНАДАНЫ

После Элендила и Исилдура в Арноре сменилось восемь королей.

После смерти Эарнура между его сыновьями возникла распря, и королевство поделили на три княжества — Артедайн, Рудаур и Кардолан. Артедайн лежал на северо-западе и обнимал земли от Брендивина до залива Лун, а также местность к северу от Великого Западного тракта до самого Буреломного угорья. Рудаур лежал на северо-востоке, между Сирыми равнинами, Буреломным угорьем и Мглистыми горами, а еще захватывал клин земли между реками Бесноватой и Буйной. Кардолан находился на юге, его рубежи проходили по Брендивину, Серострую и Великому Западному тракту.

В Рудауре и Кардолане род Исилдура быстро пресекся, и лишь Артедайн сумел его сохранить. Между княжествами нередки были стычки, которые подтачивали и без того ослабленное могущество дунаданов. Главной причиной раздора служили Буреломное угорье и земли к востоку, в направлении Бри. И Рудаур, и Кардолан притязали на гору Ветродуй (Эмон-Сул), разделявшую княжества, ибо в башне на этой горе хранился главный палантир Севера, а двумя другими владел Артедайн.

Зло пришло в Арнор, когда вступил на княжеский престол в Артедайне Малвегил. Ибо в ту пору на севере, за Сирыми равнинами, возникло королевство Ангмар. Оно раскинулось по обе стороны гор, и там собрались во множестве отравленные злобой люди, и орки, и прочие лиходеи. (Правителем королевства был Черный Повелитель, но лишь впоследствии стало известно, что он — вожак назгулов и на Север пришел, дабы истребить дунаданов в Арноре и подточить тем самым крепость и могущество Гондора.)

В дни правления Аргелеба, сына Малвегила, Артедайн вновь стал притязать на арнорский престол, ибо в других княжествах не осталось уже наследников Исилдура. Рудаур отверг эти притязания. В этом княжестве дунаданы были наперечет, а правил Рудауром главарь холмовиков, вступивший в тайный сговор с королем Ангмара. Потому Аргелеб решил укрепить Буреломное угорье, но не успел, ибо пал в битве с войсками Рудаура и Ангмара.

Арвелег, сын Аргелеба, с помощью Кардолана и Линдона отогнал вражеские полчища от угорья, и многие годы Артедайн и Кардолан вместе удерживали угорье, Великий Западный тракт и Сероструй. Говорят, в те годы война не обошла и Ривенделл, который был осажден.

В 1409 году огромное войско выступило из Ангмара, пересекло реку и вступило в Кардолан. Враги окружили гору Ветродуй, одолели дунаданов и убили Арвелега, а башню Эмон-Сул разорили и сожгли. Но палантир сумели спасти и переправили в Форност. Рудаур тем временем захватили люди — данники Ангмара, они перебили почти всех дунаданов, а немногие уцелевшие бежали на Запад. Кардолан враги опустошили. Арафор, сын Арвелега, был в ту пору молод годами, но славился доблестью; и с подмогой, пришедшей от Кирдана, он отогнал лиходеев от Форноста и выбил их с Северного нагорья. А из дунаданов Кардолана кто укрепился на Тирн-Гортад (по-нашему — в Могильниках), а кто укрылся в Заповедном лесу.



Говорят, что на время Ангмар отступил под натиском эльфов Линдона и Ривенделла, ибо Элронд заручился помощью сородичей из дальнего Лориэна. Примерно в те годы струки, обитавшие в Клину (между Буйной и Бесноватой), пустились на Юг и на Запад, подальше от Ангмара, спасаясь от войны, а еще потому, что эриадорские земли, особенно на востоке, стали голыми и бесплодными. Некоторые из струков возвратились в Глухоманье, поселились вблизи Ирисной низины и стали рыбаками.

В дни Аргелеба Второго на Эриадор обрушилась Чума, пришедшая с юго-востока, и она унесла жизни почти всех кардоланцев; сильнее остальных пострадал Минхириат. Хоббиты и другие народы тоже потерпели немалый урон, однако их спасло то, что чума ушла на север, лишь краем задев Артедайн. В те годы пресекся род дунаданов в Кардолане, и злобные твари из Ангмара и Рудаура обосновались в опустевшем, обезлюдевшем краю.

Говорят, что курганам Тирн-Гортад (Могильникам) сотни, коли не тысячи лет, что многие из них возвели еще в Первую эпоху предки аданов, прежде чем пересечь Голубые горы и уйти в Белериand (от коего ныне сохранился лишь Линдон). Потому дунаданы относились к этим курганам с особым почтением, и там нашло покой немало их правителей и князей. (Некоторые утверждают, что курган, в котором был пленен Хранитель Кольца, был могильником последнего кардоланского князя, павшего в сражении в 1409 году.)

К 1974 году Ангмар сделался сильнее прежнего, и Черный Повелитель, не дожидаясь весны, напал на Артедайн. Он захватил Форност и утопил большинство дунаданов в заливе Лун; среди них были и сыновья артедайнского князя. Но сам князь Арведуи уцелел: он долго удерживал Северное нагорье, а когда понял, что надеяться не на что, бежал на север с несколькими дружинниками. За ними послали погоню, но кони у них были резвые, потому погоня вернулась ни с чем.

Некоторое время Арведуи скрывался в заброшенных гномьих копях на северной оконечности Мглистых гор, но затем, изнемогая от голода, отправился просить приюта у лоссотов, снеговиков Форохела. Бивак лоссотов он отыскал на побережье, но лоссоты отказались ему помогать, ибо Арведуи нечего было им предложить: у него при себе имелось лишь несколько самоцветов, а лоссоты этими камнями вовсе не прельстились. Вдобавок они боялись Черного Повелителя, который, как они говорили, может по прихоти своей напустить лютую стужу или привести оттепель. Но все же они пожалели изможденного князя и его дружинников (а отчасти испугались острых клинков), накормили пришельцев и построили для них снежные хижины. Кони погибли, идти было некуда, и Арведуи остался на побережье, уповая на помощь с юга.

Кирдан Корабел, услыхав от Аранарта, сына Арведуи, о бегстве князя, снарядил корабль и отправил его на розыски. После долгого пути и сражений с коварными ветрами корабль пришел в бухту Форохел, и моряки издалека заметили на берегу костер из плавника: по настоянию Арведуи беглецы под-

держивали пламя день и ночь. Но зима в том году выдалась затяжной, и лед в бухте, хотя уже наступил март, никак не желал вскрываться, а потому подойти к берегу не было никакой возможности.
Завидев корабль, лоссоты изумились и испугались, ибо ничего подобного никогда еще не видали. Но, желая помочь князю, к которому прониклись добрыми чувствами, они подвезли Арведуи с дружинниками на своих салазках к самой кромке воды. И с корабля спустили лодку, чтобы забрать артедайнцев.
Но лоссоты вдруг встревожились и стали говорить, что ветер сулит беду. И вождь лоссотов сказал Арведуи:
— Не садись на это морское чудище! Пускай моряки принесут нам снедь и прочее, что тебе нужно, и оставайся с нами, пока Черный Повелитель не уберется восвояси. Ведь летом его сила ослабевает, но сейчас он силен и его дыхание смертоносно.
Однако Арведуи не прислушался к совету. Он лишь поблагодарил вождя и на прощание подарил ему свое кольцо и сказал:
— Этому кольцу нет цены. Оно очень древнее, и те, кто любит мой род, почитают это кольцо. В тяжкую годину обратись к моим родичам, и они выкупят его у тебя за любую цену, какую ты назначишь.
Быть может, лоссоты наделены даром предвидения или же все произошло случайно; как бы то ни было, Арведуи стоило прислушаться к словам вождя. Едва князь поднялся на борт и корабль повернул в открытое море, как подул сильный ветер, море вскипело, повалил густой снег; и корабль швырнуло на лед и прижало к ледяной стене. Даже моряки Кирдана не могли ничего поделать, и в ночи корпус разломился, и корабль пошел ко дну. Так погиб Арведуи, последний князь Артедайна, и с ним на морское дно ушли палантиры Севера. Минуло много дней, прежде чем в Эриадоре узнали о кораблекрушении в Форохеле.

Шир уцелел, хотя война, как уже говорилось, не обошла стороной и его, и многие хоббиты бежали или попрятались. Когда князь созывал войска, в Шире набрали отряд лучников; никто из них не вернулся. А еще хоббиты сражались в той битве, что положила конец Ангмару (о том подробнее рассказано в Анналах Юга). Впоследствии, когда установился мир, Шир жил сам по себе и процветал. Вместо князя хоббиты избрали себе Хоббитана и тем удовлетворились; впрочем, немало было таких, кто долгие годы ожидал возвращения князя. Но с годами надежда иссякла, и ныне о ней вспоминают разве что в поговорке: «Когда вернется князь», разумея несбыточное желание или причиненное зло, коего уже не исправишь. Первым Хоббитаном был некий Букка с Болотищ, которого считают своим пращуром Брендибаки. Он стал Хоббитаном в 379 году по летосчислению Шира (в 1979 году по общему счету).

С гибелью Арведуи Северное королевство прекратило свое существование, ибо дунаданов осталось совсем мало, да и прочие народы Эриадора изрядно

сократились в числе. Но линия наследников Исилдура сохранилась в вождях дунаданов, первым из которых был Аранарт, сын Арведуи. Его сын Арахел воспитывался в Ривенделле, а позже это стало обычаем для отпрысков дунаданских вождей. Там же, в Ривенделле, хранились и фамильные реликвии рода: кольцо Барахира, обломки Нарсила, звезда Элендила и скипетр Аннуминаса.

После гибели королевства дунаданы пустились бродяжить, и мало что известно об их деяниях и свершениях, тем паче что Элронд, который мог бы многое рассказать, навсегда покинул Средиземье. Ведомо, однако, что вожди дунаданов даже в пору Перемирия редко умирали своей смертью, ибо Эриадору, который они блюли, беспрерывно что-то угрожало. Говорят, что Арагорна Первого загрызли волки — они и по сей день частые гости в хоббитских землях. А в дни Арахада Первого внезапно объявились орки (впоследствии выяснилось, что они втайне заняли крепости в Мглистых горах, норовя отрезать Эриадор от земель на востоке и на юге). В 2059 году Келебриан, жена Элронда, отправилась в Лориэн, и на нее напали на Багровом перевале. Свита Келебриан в ужасе разбежалась, а ее саму орки захватили в плен. На поиски матери двинулись Элладан и Элроир, и они нашли Келебриан в темнице, израненную и измученную. Ее привезли обратно в Имладрис, и Элронд исцелил раны, однако сердечную рану он был не в силах исцелить, и на следующий год Келебриан покинула Средиземье на ладье из Серебристых гаваней. А позже, в дни Арассуила, орки, во множестве расплодившиеся в Мглистых горах, стали устраивать набеги, и дунаданы, к которым примкнули сыновья Элронда, доблестно отражали эти набеги. Как раз в ту пору громадная шайка орков забрела в Шир и была наголову разбита Бандобрасом Туком.

Сменилось пятнадцать вождей, прежде чем родился шестнадцатый и последний из них, Арагорн Второй, который в свой черед стал королем Гондора и Арнора. «Мы зовем его Нашим Королем; и когда он приезжает в свой северный дворец в Аннуминасе и остается на берегах озера Морок, весь Шир радуется. Но к нам он не заглядывает, соблюдая закон, который сам и установил: чтобы никто из Громадин не переступал границ Шира. Однако он часто подъезжает со свитой к Брендивинскому мосту и там встречается с друзьями и со всеми, кто приходит его повидать; и некоторые отбывают с ним и гостят у него, сколько захотят. Хоббитан Перегрин многажды бывал в Аннуминасе, то же и мастер Сэммиум, наш Голова. Его дочь Эланор Прекрасная — одна из фрейлин королевы Арвен».

Северные дунаданы гордятся тем, что, несмотря на все трудности и опасности, они сохранили род и наследие Исилдура, из поколения в поколение передававшееся от отца к сыну. И хотя ныне дунаданы живут не столь долго, как прежде, и с каждым поколением отпущенный им срок все короче, но на Севере они увядали медленнее, нежели в Гондоре; многие вожди дунаданов прожили, если брать по годам, две жизни обыкновенного человека, а уж о хоббитовых жизнях нечего и говорить. Арагорн Элессар отошел в возрасте ста

девяноста лет; он прожил дольше всех своих предков, считая от князя Арвегила, и в нем воскресли доблесть и благородство королей былого.

Примечания:

1. Лоссоты — диковинный и недружелюбный народ, потомки древнего племени фородвейт, привычного к лютой стуже владений Моргота. В краю лоссотов стужа царит до сих пор, несмотря на то что от Шира его отделяют немногим более трехсот миль. Лоссоты строят дома из снега; говорят, что они катаются по льду, привязывая к ногам кости животных, и что у них есть повозки без колес. Обитают они в основном на недоступном мысе Форохел, который запирает с северо-запада одноименный залив, но часто высаживаются на южное побережье и подходят к подножию Мглистых гор.

2. Именно таким способом, то есть через выкуп, дунаданы возвратили себе кольцо Исилдура. Говорят, это то самое кольцо, которое Финрод Фелагунд из Нарготронда вручил Барахиру, а Берен после смерти Барахира принес обратно.

3. Вместе с Арведуи в море утонули палантиры Эмон-Сул и Аннуминаса. Уцелел лишь палантир в башне Эмин-Берайд, что смотрит на залив Лун.

Эту башню охраняли эльфы, и палантир оставался в ней, пока Кирдан не вручил его покидавшему Средиземье Элронду (хоббиты и не подозревали, что палантир у них под боком). Утверждают, правда, что палантир Эмин-Берайд отличался от прочих и не был с ними связан, что он был обращен к Морю. Его установил в башне Элендил, чтобы видеть Тол-Эрессеа на далеком Западе: ведь иной надежды узреть Заокраинные Земли у него не осталось.

4. Скипетр («как поведал нам государь») был главным знаком королевской власти в Нуменоре; эта традиция сохранилась и в Арноре, короли которого вместо венца носили на расшитой серебром ленте Звезду Элендила, Элендилмир. Считается, что скипетр Нуменора погиб вместе с Ар-Фаразоном. Серебряный же скипетр Аннуминаса, по всей видимости, самое древнее из людских изделий, сохранившихся до наших дней. Ему было более пяти тысяч лет уже тогда, когда Элронд вручил его Арагорну. Что касается венца Гондора, тот напоминал очертаниями нуменорский боевой шлем. Поначалу он и вправду был обыкновенным шлемом; говорят, королевским венцом стал тот шлем, который Исилдур носил в битве у Врат Мордора (шлем Анариона был расплющен брошенным со стены Барад-дура камнем). В дни Атанатара Алкарина королевский венец отделали самоцветами; именно этой короной и увенчали впоследствии Арагорна.

КОРОЛЕВСТВА В ИЗГНАНИИ. СЕВЕРНАЯ ЛИНИЯ. НАСЛЕДНИКИ ИСИЛДУРА

Арнор: Элендил (ум. 3441 Второй эпохи), Исилдур (ум. 2 Третьей эпохи), Валандил (ум. 249), Элдакар (ум. 339), Арантар (ум. 435), Тарсил (ум. 515), Тарондор (ум. 602), Валандур (ум. 652), Элендур (ум. 777), Эарендур (ум. 861). *Артедайн*: Амлейт из Форноста, старший сын Эарендура (ум. 946), Белег (ум. 1029), Маллор (ум. 1110), Келефарн (ум. 1191), Келебриндор (ум. 1272),

Мальвегил (ум. 1349), Аргелеб Первый (ум. 1356), Арвелег Первый (ум. 1409), Арафор (ум. 1589), Аргелеб Второй (ум. 1670), Арвегил (ум. 1743), Арвелег Второй (ум. 1813), Аравал (ум. 1891), Арафант (ум. 1964), Арведуи, Последний Князь (ум. 1975).

Вожди дунаданов: Аранарт, старший сын Арведуи (ум. 2016), Арахел (ум. 2177), Арануир (ум. 2247), Аравир (ум. 2319), Арагорн Первый (ум. 2327), Араглас (ум. 2455), Арахад Первый (ум. 2523), Арагост (ум. 2588), Араворн (ум. 2654), Арахад Второй (ум. 2719), Арассуил (ум. 2784), Араторн Первый (ум. 2848), Аргонуи (ум. 2912), Арадор (ум. 2930), Араторн Второй (ум. 2933), Арагорн Второй (ум. 120 Четвертой эпохи).

Примечания:

1. Валандил, четвертый сын Исилдура, воспитывался в Ривенделле и потому не погиб вместе с отцом и братьями в Ирисной низине.

2. После Эарендура князья не брали имен на эльфийском наречии.

3. Мальвегил был последним артедайнским князем, который довольствовался своими владениями. Все князья после него претендовали на арнорский престол, вот почему в их именах первыми идут буквы «Ар-».

4. Гибель Арведуи ознаменовала конец Северного королевства.

Гондор и наследники Анариона

После Анариона, погибшего у стен Барад-дура, в Гондоре сменился тридцать один король. Хотя на рубежах королевства война не затихала никогда, южные дунаданы все же без малого тысячу лет приумножали достаток и крепили могущество Гондора на суше и на море. Полного расцвета Гондор достиг при Атанатаре Втором, прозванном Алкарином — «славным». Однако в ту пору появились и первые признаки упадка: дунаданы вступали в брак уже в зрелых летах, и детей в Гондоре рождалось немного. Первым бездетным королем был Фаластур, а следующим — Намарсил Первый, сын Атанатара Алкарина.

Остохер, седьмой король, заново отстроил Минас-Анор, и с тех пор эта крепость взамен Осгилиата стала летней резиденцией правителей Гондора. В правление Остохера на Гондор впервые напали дикие племена с востока. Сын Остохера Таростар победил их и прогнал обратно и принял имя Ромендасил — «победитель востока». Однако вскоре погиб в сражении с вновь нахлынувшими ордами вастаков. Но его сын Турамбар отомстил за отца и вдобавок расширил пределы Гондора на восток.

От Тараннона, двенадцатого короля, ведет начало линия «морских королей», которые снаряжали могучие флоты и отправлялись в походы на запад и на юг от устья Андуина. В ознаменование своих побед на море Тараннон принял венец под именем Фаластур — «владыка побережий».

Эарнил Первый, племянник и наследник Фаластура, возродил древнюю гавань Пеларгира и собрал там огромный флот. Он с моря и с суши осадил Умбар и захватил его, и Умбар сделался оплотом могущества Гондора на юге. Но Эарнил недолго пожинал плоды победы — он погиб во время шторма,

недалеко от Умбарского побережья, и с ним пошли ко дну многие моряки. Ему наследовал его сын Кириандил, тоже строивший корабли; но в ту пору на Гондор напали харадримы, ведомые прежними властителями Умбара, и Кириандил пал в битве, однако Умбар устоял.

Осада Умбара продолжалась долгие годы, но взять крепость враги не могли, ибо на море Гондор владычествовал безраздельно и по морю в Умбар доставляли припасы и посылали воинов. Кириахер, сын Кириандила, выжидал и копил силы, а когда решил, что сил у него достаточно, он выступил по морю и по суше, и у реки Харнен его войско нанесло жестокое поражение харадримам, и владыки их признали могущество Гондора. Это случилось в 1050 году. После победы Кириахер принял имя Хиармендасил — «победитель юга».

Он правил долго, и никакой враг не осмеливался бросить ему вызов. Правление Кириахера продолжалось сто тридцать четыре года — дольше его правил лишь один из наследников Анариона. В его правление Гондор достиг пика своего могущества. Королевство простиралось с севера на юг от Келебранты и опушек Лихолесья до реки Харнен и оттуда по берегу до полуострова Умбар, а с запада на восток — от Сероструя до Рунного озера. Власть Гондора признали обитатели долины Андуина и владыки харадримов, сыновья которых были заложниками при королевском дворе. А за Мордором, опустошенным, но все же внушавшим страх, бдительно следили дозорные с высоких башен, возведенных у горных проходов.

Так закончилась линия «морских королей». Атанатар Алкарин, сын Хиармендасила, жил и правил в великой роскоши, и говорили, что самоцветами в Гондоре играют даже детишки. Но Атанатар любил покой и не стремился укреплять могущество, унаследованное от отца, а двое его сыновей были во всем схожи со своим родителем. Увядание Гондора началось еще при Атанатаре и не осталось незамеченным врагами. И то сказать, пренебрегали даже мордорским дозором! Впрочем, настоящая беда обрушилась на Гондор лишь при Валакаре, и то была Распря Родичей, причинившая немало горестей и нанесшая раны, полностью излечить которые не сумело само время.

Миналькар, сын Кальмасила, был человеком отважным и деятельным, а потому в 1240 году Нармасил, утомленный государственным делами, передал ему бразды правления и назначил регентом. И Миналькар долгие годы правил Гондором, пока не стал по праву наследования королем после своего отца. Главной его заботой в ту пору были северяне.

В годы мира, установленного могуществом Гондора, северяне множились и процветали, тем паче что короли им благоволили — ведь они приходились дунаданам ближайшими родичами (ибо тоже вели свой род от аданов). И королевскими указами северянам были дарованы земли за Андуином, к югу от Великой пущи; а они взамен обязались оборонять Гондор от набегов с востока (в минувшем орды вастаков нападали на Гондор в основном оттуда, с равнины между озером Рун и Пепельными горами).

В дни Нармасила Первого вастаки вновь подняли голову, хотя поначалу их

банды были немногочисленными. И регенту стало известно, что некоторые северяне отринули верность Гондору и присоединились к вастакам — кто из алчности, кто по злобе и по кровной вражде. И в 1284 году войско Миналькара выступило в поход, и на равнине между Рованионом и озером Рун состоялась битва. Вастаки были разбиты, и Миналькар разорил все их поселения и укрепления к востоку от озера Рун и принял имя Ромендасил.

Возвратившись в Гондор, Ромендасил укрепил западный берег Андуина, вплоть до того места, где в Великую реку впадает Кристалимка, и отныне чужакам возбранялось спускаться по течению Андуина ниже Эмин-Мюил. Это Ромендасил возвел изваяния Аргоната у горловины Нен-Хитоэль. Но все же ему нужны были сильные руки, а еще он хотел укрепить дружбу между Гондором и северянами, и потому многие северяне оказались в королевской армии и дослужились до высоких чинов.

Особой милостью Ромендасил отличал Видугавию, помогавшего ему в войне с вастаками. Этот Видугавия именовал себя королем Рованиона и вправду был могущественнейшим среди северных принцев, хотя его собственное владение представляло клочок земли между Великой пущей и рекой Бегущей. В 2150 году Ромендасил отправил ко двору Видугавии своего сына Валакара, наказав ему изучить язык северян, узнать их обычаи и повадки и вызнать намерения. Валакар не только исполнил отцовский наказ — он искренне полюбил северян и взял в жены Видумави, дочь Видугавии. Прошло несколько лет, прежде чем он возвратился к отцу. Именно из этой свадьбы и взросли первые ростки Распри Родичей. Ибо дунаданы всегда искоса поглядывали на северян, относились к тем надменно и даже презрительно, и неслыханным делом было, чтобы наследник короны, сын короля, взял себе жену из чужого, дикого народа. И пусть супруга Валакара слыла красавицей и была ему достойной парой, но прожила она недолго, ибо младшим родам людей отпущен краткий срок; и дунаданы опасались, что потомки Валакара также недолго задержатся на свете и утратят тем самым могущество гондорских владык. К тому же они не желали признавать королем ее сына, звавшегося Элдакаром, но рожденного в чужой земле и в юности носившего имя Винитария, принятое в роду матери.

И неудивительно, что со временем, еще при жизни Валакара, в южных провинциях вспыхнуло восстание, а когда на престол взошел Элдакар, началась настоящая война. Но Элдакар выказал себя крепким орешком. От отца он унаследовал мудрость и доблесть Гондора, от матери же — свирепость и бесстрашие северян. Отважный и доблестный, он старел ничуть не быстрее своего отца и сопротивлялся бунтовщикам, пока хватало сил. Наконец, его осадили в Осгилиате, и там он долго отражал вражеский натиск, но последний приступ оказался гибельным для крепости: изможденные голодом защитники не устояли, и павший город был предан огню. Тогда сгорела дотла Купольная башня Осгилиата, а хранившийся на ней палантир утонул в водах Андуина.

Однако Элдакар сумел бежать и двинулся на север, в Рованион, к своим ро-

дичам по материнской линии. К нему примкнули многие — и северяне, дотоле верно служившие Гондору, и дунаданы северных пределов королевства. И так они поступили по собственной воле, ибо Элдакар успел проявить себя истинным королем, а тот, кто захватил трон, вскоре вызвал всеобщую ненависть. Узурпатором был Кастамир, внук Калимехтара, младший брат Ромендасила Второго. Не то чтобы он был первым по крови из тех, кто имел право на престол, просто у него было самое многочисленное войско, ибо он командовал флотом, а потому его поддержали и моряки, и обитатели побережий, и жители Пеларгира и Умбара.

Когда Кастамир занял трон, явными сделались и его высокомерие, и подлость, и жестокость, впервые проявленные им в открытую при взятии Осгилиата. Это он приказал казнить захваченного в плен Орнендила, сына Элдакара, это по его велению в городе учинили кровавую резню, в которой вовсе не было необходимости. И ни того ни другого не забыли ни в Минас-Анор, ни в Итильских землях; а скоро всем стало ясно, что Кастамир не глядит на сушу — он помышлял только о море и даже вознамерился перенести столицу в Пеларгир.

Он продержался у власти десять лет, а на исходе десятого года правления Кастамира с севера пришел с войском Элдакар, и подкрепления к нему стали стекаться отовсюду — из Каленардона, из Анориэна, из Итильских земель. И в Лебеннине, у бродов Эриу, произошла Великая Битва, и пролилось немало благородной гондорской крови. Элдакар собственноручно сразил Кастамира и так отомстил за Орнендила; однако сыну Кастамира удалось бежать, и он вместе с родичами и теми, кто остался ему верен, заперся в Пеларгире.

У Элдакара не было кораблей, чтобы осадить Пеларгир с моря, и беглецы чувствовали себя в безопасности. Залечив раны, они морем переправились в Умбар и провозгласили его свободным княжеством, не признающим власти Гондора, и принимали у себя всех врагов короля Элдакара. Одно поколение сменялось следующим, а война между Умбаром и Гондором не затихала, и Умбар угрожал гондорским побережьям и морской торговле. Южный Гондор сполна испытал всю горечь этих раздоров — им попеременно владели то пираты, то короли, то вновь пираты. Под власть крылатого венца Умбар вернулся лишь в правление Элессара.

Потеря Умбара опечалила Гондор, и не только потому, что уменьшилась территория королевства и ослабла хватка, которой удерживали в повиновении харадримов; именно в Умбаре некогда высадился Ар-Фаразон Золотой, последний король Нуменора, высадился и сокрушил могущество Саурона. И пускай после той победы наступили черные дни, даже сторонники Элендила с гордостью вспоминали о нуменорском флоте, явившемся в тяжкий час на подмогу, и на самом высоком холме над гаванью они воздвигли памятник Ар-Фаразону — огромную белую колонну, увенчанную хрустальным шаром, что вбирал в себя лучи солнца и луны и светился, подобно яркой звезде. В ясную погоду этот свет можно было узреть и на побережьях Гондора, и далеко в море.

Памятник стоял на холме до второго пришествия Саурона, по велению которого приспешники Тьмы свергли колонну, столь живо напоминавшую Черному Властелину о его унижении.

Элдакар вновь занял престол, и с той поры кровь королевского рода и прочих дунаданов все чаще смешивалась с кровью младших родов. Ибо многие отпрыски благородных семейств пали в Распре Родичей, а Элдакар благоволил северянам, чья помощь вернула ему корону, и население Гондора возросло за счет племен, переселившихся из Рованиона.

Поначалу смешение крови никак не сказалось на долголетии дунаданов, хотя они этого сильно опасались. Увядание шло неторопливо — и неотвратимо, ибо причина его заключалась прежде всего в самом Средиземье; вдобавок нуменорцы мало-помалу утрачивали те дары, которыми их наделили, когда Земля Звезды еще не погрузилась в морскую пучину. Элдакар прожил двести тридцать пять лет, а правил пятьдесят восемь, из которых десять провел в изгнании.

Второе бедствие, величайшее из всех, обрушилось на Гондор в правление Телемнара, двадцать шестого короля, отец которого Минардил, сын Элдакара, погиб в Пеларгире от рук умбарских пиратов. (Их возглавляли Ангамайте и Сангахиандо, правнуки Кастамира.) Темные ветры с востока принесли гибельную чуму. Умер и король, и все его дети, и многие, многие подданные, а жители Осгилиата скончались все до единого. Гондорцев осталось мало, а уцелевшие оплакивали свои потери, и некому стало нести дозор на башнях, сторживших горные проходы в Мордор.

Впоследствии было подмечено, что чума совпала по времени с падением Тени на Зеленый лес и с возвращением в Средиземье злобных тварей, сулившим новое пришествие Саурона. Верно, что от чумы пострадали и враги Гондора, не то они наверняка захватили бы ослабленное королевство; однако Саурон мог подождать, и вполне может статься, что он тогда желал лишь одного — чтобы за Мордором перестали следить.

Со смертью короля Телемнара увяли и Белые Древа Минас-Анор. Однако Тарондор, племянник короля, наследовавший покойному Телемнару, посадил в цитадели юный побег Белого Древа. Это при Тарондоре столица Гондора окончательно переместилась в Минас-Анор, ибо опустевший Осгилиат постепенно разрушался, и немногие из тех, кто, спасаясь от чумы, бежал в Итильские земли или в западные долины, хотели вернуться под родной кров.

Тарондор вступил на престол молодым и правил Гондором дольше всех других королей, но ему досталось в наследство много хлопот, а потому он сумел лишь удержать королевство от распада, и не более того. Однако Телумехтар, его сын, вспомнив о гибели Минардила, собрал силы и в 1810 году напал на умбарских пиратов, которые к тому времени осмелели настолько, что грабили побережья вплоть до Анфаласа. В этой войне пали последние потомки Кастамира, а Умбар снова перешел во владение гондорских королей. Телумехтар стал именовать себя Умбардасилом, но радость победы оказалась преждевременной: вскоре Умбар вновь был потерян и достался харадримам.



Третьим бедствием было вторжение Людей Повозок, и война с ними, подтачивавшая и без того ослабленную мощь Гондора, продолжалась почти сто лет. Людьми Повозок называли себя племена, пришедшие с востока; они были сильнее и опаснее всех тех, кто им предшествовал. Кочевали они в огромных повозках, а их вожди сражались на колесницах. Позднее выяснилось, что напасть на Гондор их подговорили посланцы Саурона.

В 1856 году Люди Повозок внезапно вторглись в пределы Гондора, и король Нармасил Второй пал в битве за Андуином. Восточный и Южный Рованион стали добычей нежданных врагов, а граница Гондора пролегла по Андуину и Эмин-Мюил. (Считается также, что приблизительно в то же время в Мордор возвратились Кольценосцы.)

Годы спустя в Рованионе вспыхнуло восстание, и Калимехтар, сын Нармасила Второго, воспользовался случаем отомстить за отца. В 1899 году он одержал сокрушительную победу над вастаками в битве на равнине Дагорлад, и опасность на время отступила. В правление Ондохера, сына Калимехтара, возобновились отношения с Арнором, которым тогда правил Арафант. Владыки обоих королевств наконец-то осознали, что за всеми набегами и нападениями стоит одна и та же сила. В 1940 году Арведуи, сын Арафанта, взял в жены Фириэль, дочь Ондохера. Но помогать друг другу королевства не могли, ибо в ту пору, как на Артедайн устремились полчища Ангмара, в Гондоре вновь объявились Люди Повозок, и было их гораздо больше, нежели прежде. Вдобавок с ними шли харадримы и жители Кханда — земель к югу от Мордора; вторжение началось одновременно с юга и с севера, и Гондор очутился на краю гибели. В 1944 году король Ондохер и его сыновья Артамир и Фарамир пали в сражении у Мораннона, и вражеские отряды хлынули в Итильские земли. Но Эарнил, полководец южной армии, остановил их и в кровавой сече уничтожил войско харадримов, перешедшее реку Порос, а затем устремился на север, встретил отступающую северную армию и, слив рати воедино, напал на пирующих врагов — те полагали, что с Гондором покончено, сопротивляться больше некому и остается лишь собрать добычу. Эарнил уничтожил лагерь, поджег повозки и гнал врагов до самых Мертвецких болот, где многие и нашли свою гибель.

Узнав о смерти Ондохера и его сыновей Артамира и Фарамира, Арведуи, король Арнора, стал притязать на гондорский крылатый венец. Он говорил, что ведет свой род от Исилдура, а его жена Фириэль — дочь Ондохера. Притязания Арведуи отвергли, и прежде всего благодаря Пелендуру, наместнику короля Ондохера.

Совет Гондора ответил так: «Венец Гондора принадлежал и будет по праву принадлежать лишь наследникам Менельдила, сына Анариона, которому Исилдур передал во владение эти земли. У нас в Гондоре отцам наследуют сыновья, и мы не слыхали, чтобы в Арноре бывало иначе».

Тогда Арведуи прислал гонца с такими словами: «У Элендила было два сына, и наследником отца был старший из них, Исилдур. Мы слышали, что и по



сей день Элендила называют первым из гондорских королей, ибо во всех землях дунаданов его признавали верховным владыкой. И пока Элендил был жив, его сыновья совместно правили югом; а со смертью Элендила верховным владыкой по праву стал Исилдур, передавший южные земли в ленное владение сыну своего брата. Он не отрекался от гондорского престола и не намеревался делить королевство Элендила. К тому же в Нуменоре скипетр переходил к старшему ребенку короля, будь тот мужчиной или женщиной — безразлично. И хотя верно, что в изгнании этот обычай не соблюдался из-за непрерывных войн, но таков он был, и ныне мы взываем к нему, ибо сыновья Ондохера погибли, не оставив потомства».

На это Гондор ничего не ответил. Тем временем королевский венец потребовал себе Эарнил, победитель вастаков, и по решению всех дунаданов Гондора венец перешел к Эарнилу, ибо тот был из королевского рода. Он приходился сыном Сириондилу, сыну Калиммасила, сына Аркириаса, брата Нармасила Второго. Арведуи не настаивал на своих притязаниях — у него не было для того ни сил, ни желания противостоять дунаданам Гондора; вдобавок он сознавал, что близится конец Северного королевства. Однако его потомки никогда не забывали о претензиях на гондорский престол.

Арведуи, как следует из его имени, был последним королем. Говорят, что этим именем нарек Арведуи при рождении Малбет-Провидец, сказавший отцу мальчика: «Назови его Арведуи, ибо станет он последним правителем Артедайна. Дунаданам предстоит выбор, и коли они выберут то, что не внушает надежды, твой сын сменит имя и станет великим королем великой державы. А коли выбор будет иным, многие муки суждены дунаданам и многие поколения сменятся, прежде чем дунаданы соединятся вновь».

В Гондоре королевская власть тоже клонилась к закату. Эарнил был предпоследним из королей Гондора. Возможно, что, если бы скипетр и венец оказались в одних руках, королевская власть сохранилась бы и многих зол удалось бы избегнуть. Но этого не произошло. Впрочем, Эарнил был человеком мудрым и вовсе не надменным, хотя, как и большинство гондорцев, кичившихся могуществом своей державы, взирал на артедайнского князя несколько свысока.

Он отправил Арведуи послание, в котором извещал, что принял корону в согласии с обычаями и нуждами Южного королевства. А дальше было приписано: «Я помню о верности Арнора и не отрицаю нашего родства, и не желаю, чтобы владения Элендила чуждались одно другого. По первому твоему слову я пришлю тебе помощь — столько, сколько смогу».

И вышло так, что призыв о помощи пришел гораздо раньше, чем надеялся Эарнил, раньше, чем он успел накопить достаточно сил. Король Арафант некоторое время успешно противостоял Ангмару, и так же поначалу складывались дела у Арведуи, который наследовал своему отцу. Но в 1973 году Гондора достигла весть о том, что Артедайн вот-вот падет под ударами вражеских полчищ. Эарнил немедля снарядил флот, посадил на корабли тех, кого мог отослать, не подвергая опасности собственные владения, и поставил во главе

флота своего сына Эарнура. Когда флот достиг гаваней Линдона, выяснилось, что Артедайн захвачен, а Арведуи бесследно исчез.
Но когда Эарнур приплыл в Серебристые гавани, люди и эльфы, находившиеся там, удивились и возрадовались. Столь велико было число кораблей и столь они были огромны, что им едва нашлось место, хотя Эарнуру открыли и Харлонд, и Форлонд; а с кораблей сошла на берег могучая армия, с вооружением и припасами, достойными битвы королей. Во всяком случае, так показалось северянам, а ведь то была всего лишь малая часть войска Гондора. Более остальных восхваляли лошадей, ибо лошади были из долины Андуина, а их седоки — высокие, белокурые, гордые принцы Рованиона.
И Кирдан призвал всех, кто пожелал внять призыву, от Линдона до Арнора, и когда все было готово, войско пересекло реку Лун и двинулось на север, к Ангмару. Говорили, что Черный Владыка Ангмара обитает ныне в Форносте, где его окружают всякие злобные твари, что он присвоил себе дворец и титул артедайнского князя. В своей гордыне он и не помышлял о том, чтобы дожидаться врагов в крепости; нет, он устремился им навстречу, полагая одним ударом отбросить к реке, как бывало уже не раз.
Но войско Запада спустилось с холмов Морока, и на равнине между Ненуиалом и Северным нагорьем разыгралась битва. Полчища Ангмара не сдержали натиска и стали отступать к Форносту, и тут с севера, из засады, ударили конники, и порождения Тьмы бросились в бегство. И сам Черный Владыка бежал со своими прихвостнями в Ангмар. Но прежде чем он успел укрыться под сводами Карн-Дума, конница Гондора настигла его, и впереди всех скакал Эарнур. А из Ривенделла на подмогу ратям Запада выступил Глорфиндел, князь эльфов. И столь сокрушительным было поражение Ангмара, что к западу от гор не осталось ни единого приспешника Тьмы — ни человека, ни орка.
Но говорят, что все переменилось, когда на поле битвы возник сам Черный Владыка, в черном балахоне и черной маске, верхом на черном коне.
Всех, кто видел его, поразил ужас; а он выбрал среди врагов гондорского полководца и, одержимый ненавистью, кинулся на него. Эарнур не устрашился, но не сумел совладать с перепуганной лошадью, и лошадь умчала Эарнура далеко от поля брани.
А Черный Владыка расхохотался, и все, кто слышал этот хохот, исполнились еще большего ужаса. Но тут выехал вперед на белом коне Глорфиндел, и Черный Владыка обратился в бегство и скрылся в тенях. Ибо на поле уже опустилась ночь, и призрак скрылся в ночи неведомо куда.
Между тем Эарнур укротил лошадь и возвратился, и Глорфиндел, глядя в сумрак, промолвил:
— Не гонись за ним. Он больше не вернется сюда. Ему еще не судьба погибнуть, да и падет он не от руки мужа.
Эти слова запомнили многие, а Эарнуру пришлось усмирить гнев и желание отомстить за свой позор.
Так пало черное королевство Ангмар, и так Эарнур, полководец Гондора,

стал заклятым врагом Черного Владыки. Но минуло много лет, прежде чем все это открылось.

В правление короля Эарнила, как выяснилось впоследствии, Черный Владыка, бежавший с Севера, проник в Мордор, и туда же собрались прочие Кольценосцы, главой которых он был. Но до 2000 года они оставались в Мордоре, и лишь в том году вырвались сквозь ущелье Кирит-Унгол и осадили Минас-Итил. Два года спустя крепость пала, и Кольценосцы захватили палантир. Всю Третью эпоху эта крепость оставалась в их власти и сделалась ужасным местом, и ее прозвали Минас-Моргул. И до сих пор многие жители Итильских земель обходят эту крепость стороной.

Эарнур доблестью не уступал отцу, но, к несчастью, мудрости от него не унаследовал. Он был человек крепкий телом и своенравный духом и жены себе не искал, ибо превыше всего на свете ценил ратное искусство. Сила и ловкость его были столь велики, что никто из гондорских воинов не мог против него устоять; он оставался лучшим бойцом королевства и в зрелые годы, когда другие уже подумывают о покое и не состязаются с молодыми.

В 2043 году Эарнур принял крылатый венец, и правитель Минас-Моргул вызвал его на поединок, напомнив, что в давней битве на Севере Эарнур не отважился биться один на один. Лишь наместнику Мардилу удалось утишить королевский гнев и убедить Эарнура не поддаваться на вражеские поношения. Минас-Анор, столицу королевства с дней короля Телемнара, переименовали в Минас-Тирит, ибо эта крепость денно и нощно несла дозор за силами Тьмы.

Минуло семь лет, и правитель Минас-Моргул повторил свой вызов, и его слова были куда обиднее прежнего: он говорил, что король Эарнур наверняка не примет вызова, ибо и в молодости был трусом, а теперь стал слаб не только сердцем, но и телом. Эарнур отказался внимать увещеваниям Мардила, созвал дружинников и с небольшим отрядом поскакал к воротам Минас-Моргул. Никто из воинов не вернулся. В Гондоре верили, что бесчестный враг заманил короля в ловушку, что Эарнур скончался от пыток в страшных мучениях. Но подтвердить слухи о смерти короля никто не мог, и потому Мардил Добрый Наместник стал править Гондором от имени Эарнура.

К тому времени потомков королевского рода почти не осталось. Многие пали в Распре Родичей; вдобавок с тех пор короли бдительно следили за теми, кто приходился им родней. Часто те, на кого падало подозрение, бежали в Умбар и присоединялись к бунтовщикам; находились и такие, кто отказывался от наследного права и брал жену не нуменорской крови.

И потому случилось так, что среди притязавших на венец не было ни единого, кто мог бы доказать древность рода или заручиться всеобщим согласием; к тому же еще свежи были воспоминания о Распре Родичей, и многие опасались, что второго такого испытания Гондору не вынести. И шел год за годом, а Гондором правил наместник; венец же Элендила покоился на лоне короля Эарнила в Королевской усыпальне, как его оставил Эарнур.



НАМЕСТНИКИ

Род наместников также называют родом Хурина, ибо все они — потомки Хурина из Эмин-Арнен, наместника короля Минардила, человека нуменорских кровей. С дней Хурина короли выбирали себе наместников из членов его рода; а с дней Пелендура титул наместника стал передаваться по наследству, как и королевский, от отца к сыну или к ближайшему родственнику по мужской линии.

Каждый новый наместник давал клятву «держать престол и править от имени короля, пока тот не вернется». Но вскоре к этим словам перестали прислушиваться, ибо наместники со временем стали вести себя как истинные короли. Впрочем, многие в Гондоре верили, что рано или поздно король возвратится; кое-кто припоминал северных дунаданов, по слухам, скитавшихся в неведомых краях. Но правящие наместники гнали подобные мысли прочь, как сущую нелепицу.

Тем не менее никто из наместников никогда не садился на древний трон; они также не носили венца и не брали в руки скипетр. Единственным знаком их власти был белый жезл, и знамя у них было белое, без каких-либо эмблем; на королевском же штандарте, черного цвета, вытканно было цветущее белое древо под семью звездами.

После Мардила Воронвэ, которого считают первым в роду, насчитывается двадцать четыре наместника; последним — и двадцать шестым по общему счету — был Дэнетор Второй. Поначалу наместники занимались повседневными делами, ибо стоял Зыбкий Мир, Саурон отступил перед Светлым советом, а Кольценосцы не покидали Моргулской долины. Но в дни Дэнетора Первого вновь вспыхнула война, вспыхнула и уже не затихала; а рубежи Гондора постоянно подвергались нападениям.

В последние годы правления Дэнетора Первого в Мордоре появились уруки, огромные и необычайно сильные орки, и в 2457 году эти твари хлынули в Итильские земли и захватили Осгилиат. Боромир, сын Дэнетора (в его честь был впоследствии назван тот Боромир, который вошел в число Хранителей), перебил их и освободил Итильские земли; однако уруки разрушили Осгилиат — до основания — и развалили каменный мост, и с тех пор в Осгилиате уже никто не селился. Боромир был великим полководцем, перед ним, доблестным воином и благородным человеком, трепетал даже Черный Владыка. Но в том сражении он получил рану, которая укоротила его дни: рана доставляла непереносимую муку, и он лишь на двенадцать лет пережил своего отца. Ему наследовал Кирион, правивший долго и осторожно, оберегавший рубежи Гондора и не помышлявший о том, чтобы самому ударить по врагу. А враг — точнее, враги, побуждаемые тайной силой, — не дремал. На побережьях свирепствовали пираты, главная же угроза надвигалась с Севера. На просторах Рованиона, между Лихолесьем и рекой Бегущей, объявилось жестокое племя, выполнявшее все приказы из Дул-Гулдура. Это племя балхотов часто вторгалось в лес, и со временем долина Андуина к югу от Ирисной низины почти опустела. К балхотам непрестанно присоединялись их сородичи и



иные племена с востока, а население Каленардона, заслонявшего Гондор с Севера, неумолимо сокращалось. И Кириону приходилось прилагать немалые усилия, чтобы не пропустить балхотов за Андуин.
Предчувствуя бурю, Кирион послал на Север за помощью, но было уже поздно: в 2510 году балхоты, собравшие на восточном берегу Андуина огромную флотилию лодок и плотов, переправились через реку и буквально смели немногочисленную стражу. Войско, шедшее на выручку с юга, отрезали и загнали к Кристаломке, а там на воинов напали горные орки и погнали их к Андуину. Но в конце концов, когда надежда иссякла, с севера подоспела подмога, и в Гондоре впервые услышали, как трубят в рога рохирримы. Конники Эйорла Юного сломили сопротивление балхотов и перебили их на полях Каленардона. Кирион в награду даровал эту местность Эйорлу, а тот принес наместнику клятву в дружбе: «и в час нужды, по зову правителей, мы поспешим на помощь».

В дни правления Берена, девятнадцатого наместника, на Гондор обрушилось еще большее бедствие. Из Умбара и Харада, давно замышлявших недоброе, приплыли три огромных флота, и враги высадились во многих местах на побережье, вплоть до устья Айсена на севере. А на рохирримов напали с запада и с востока и захватили их земли, а самих конников загнали в распадки у подножия Белых гор. В 2758 году наступила Долгая Зима, и на севере и на востоке ударили морозы, и снег валил почти пять месяцев. В войне погибли Хельм из Рохана и оба его сына, и многих других оплакали в тот год в Эриадоре и в Рохане. Но в Гондоре, к югу от гор, дела обстояли немного лучше, и с приходом весны Берегонд, сын Берена, победил захватчиков и немедля двинулся на помощь рохирримам. Это был великий полководец, величайший после Боромира, и когда он наследовал своему отцу (2763), Гондор стал медленно, но верно обретать былое могущество. Но Рохан залечивал раны, нанесенные войной, не так быстро и не столь успешно. Вот почему Берен радушно принял Сарумана и вручил ему ключи от Ортханка, и с 2759 года Саруман обосновался в Айсенгарде.
В дни правления Берегонда в Мглистых горах бушевала война орков и гномов (2793—2799), лишь глухие отзвуки которой доходили на юг, — до тех пор, пока орки, бежавшие из Нандухириона, не попытались пересечь Рохан и засесть в Белых горах. Их попытку пресекли, но мелкие шайки все же просочились, и долгие годы ушли на то, чтобы истребить приспешников Тьмы, укрепившихся в горных распадках.
Когда опочил Белектор Второй, двадцать первый наместник, в Минас-Тирит увяло Белое Древо; но его оставили стоять «до возвращения государя», ибо саженцев и побегов отыскать не удалось.
В дни Турина Второго враги Гондора вновь зашевелились, ибо Саурон к тому времени снова обрел былую мощь, и близился день, когда он должен был открыто объявить о своем возвращении. Все гондорцы, кроме самых упорных, покинули Итильские земли и перебрались через Андуин, ибо те края

наводнили мордорские орки. Турин выстроил в Итильских землях тайные укрытия для своих воинов, самым надежным и удобным из этих укрытий был Хеннет-Аннун. Еще Турин заново укрепил остров Кэир-Андрос — оплот Анориэна. Но главная опасность подстерегала с юга, где хозяйничали харадримы, захватившие Южный Гондор; и немало было стычек по течению Пороса. Когда вражеские полчища вторглись в Итильские земли, рохирримский король Фольквин вспомнил о клятве Эйорла и о своем долге перед Берегондом и послал конников на выручку Гондору. С помощью рохирримов Турин одержал победу у бродов Пороса; в той битве пали оба сына Фольквина. Конники похоронили их по старинному обычаю — в одном кургане, ибо они были родными братьями. Этот курган, Хаудх-ин-Гванур, долго высился на берегу реки, и враги Гондора страшились проезжать и проходить мимо. Турину наследовал Тургон, и его правление помнится прежде всего событиями, случившимися за два года до смерти наместника. Тогда восстал Саурон, и назвал себя, и вступил в Мордор, где все ожидали возвращения властелина. И снова вознесся на Мордором Барад-дур, и Роковая гора окуталась пламенем, и последние из итильцев покинули родные земли. Когда Тургон умер, Саруман объявил Айсенгард своей собственностью и стал укреплять каменную твердыню.

Эктелион Второй, сын Тургона, был человеком мудрым, и, справедливо рассудив, что ничего другого ему не остается, он принялся крепить рубежи королевства против Мордора. Он приглашал к себе на службу всех, кто пожелает прийти, а тем, кто делом доказывал свою преданность Гондору, давал награду и воинский чин. Многое из того, что сделал, Эктелион совершил по совету полководца, которого ставил выше всех. Этого полководца называли Торонгилом, «орлом звезды», ибо он был ловок и зорок, а на его плаще была вышита серебряная звезда; но истинное имя Торонгила было неведомо, и никто не знал, в каком краю он родился. Он пришел к Эктелиону из Рохана, где служил королю Тенгелу, но был явно не из рохирримов. Он водил войска в бой на суше и на море и в свой черед скрылся в тенях — еще до смерти Эктелиона.

Торонгил часто говорил Эктелиону, что умбарские бунтовщики для Гондора — нож в спине, угроза южным владения и что эта угроза станет смертельной, если Саурон начнет открытую войну. Наконец он получил дозволение наместника, снарядил небольшую флотилию, под покровом ночи проник в Умбар и поджег корабли пиратов. В битве на берегу он собственной рукой сразил правителя гаваней и увел флотилию в обратный путь, потеряв убитыми лишь несколько человек. А когда вернулись в Пеларгир, он, к великому изумлению и огорчению, отказался идти в Минас-Тирит, где его ожидали великие почести.

Он отправил Эктелиону прощальное послание, гласившее: «Меня ожидают иные свершения, и многое минет на свете, прежде чем судьба вновь приведет меня в Гондор». Никто не ведал, какие свершения его ожидают и какой

призыв он получил, но куда он ушел, стало известно. Торонгил переправился в лодке через Андуин, попрощался со своими спутниками и в одиночестве направился в сторону гор Тени.
Минас-Тирит был потрясен уходом Торонгила, и многие сожалели о его уходе; многие, но не Дэнетор, сын Эктелиона, муж, зрелый годами и рассудком и четыре года спустя, после смерти отца, ставший наместником Гондора.
Дэнетор Второй был высок и крепок, и выглядел он воистину по-королевски; подобного ему не рождалось в Гондоре на протяжении многих поколений. Еще он был мудр и сведущ и обладал даром предвидения. С Торонгилом они были схожи, как братья, но сердца гондорцев и даже сердце родного отца было отдано чужаку с Севера, а Дэнетор неизменно оставался вторым. В то время нередко поговаривали, что Торонгил ушел, дабы не стать слугой своего соперника (впрочем, Торонгил никогда в открытую не враждовал с Дэнетором и не притязал на высокие посты). Советы, которые эти двое подавали Эктелиону, различались лишь в одном: Торонгил убеждал наместника не слишком доверять Саруману Белому из Айсенгарда и больше полагаться на Гэндальфа Серого. Но между Дэнетором и Гэндальфом дружбы не было, и потому со смертью Эктелиона Серого Странника в Минас-Тирит встречали все холоднее. Кстати сказать, позднее говорили, что Дэнетор, искушенный в интригах и многое на свете провидевший, уже тогда понял, кто такой на самом деле Торонгил, и заподозрил, что они с Митрандиром намереваются свергнуть законного правителя.

Став наместником (2984), Дэнетор проявил себя суровым, но мудрым владыкой и крепко держал бразды правления в своих руках. Он мало говорил, как будто прислушивался к советам, но поступал всегда по-своему. Женился он поздно, в 2976 году, а в жены взял Финдуилас, дочь Адрахиля, князя Дол-Амрота. Красавица, нежная и заботливая жена, она умерла двенадцать лет спустя. Людям казалось, что Финдуилас увяла в крепости, как увядает цветок с морского побережья, пересаженный на голую скалу. Тень на востоке внушала ей ужас, и она часто обращала взор на юг, к морю, по которому безмерно тосковала. Дэнетор, несомненно, любил ее так сильно, как только может любить человек, подобный ему, но того сильнее он полюбил старшего из сыновей Финдуилас.
После ее смерти Дэнетор стал угрюмее и молчаливее прежнего и проводил долгие часы в одиноких размышлениях. Он предвидел, что ему суждено сразиться с Мордором. Впоследствии предположили, что в поисках истины, уверенный в собственной силе духа, он поддался гордыне и осмелился заглянуть в палантир Белой башни. До него никто из наместников на это не отваживался, даже короли Эарнил и Эарнур не смели прикасаться к камню, ибо палантир Исилдура, захваченный в Минас-Итил, попал в руки Врага; а палантир Минас-Тирит был камнем Анариона, наиболее тесно связанным с тем, которым по воле случая овладел Саурон.
Таким образом Дэнетор узнавал обо всем, что происходило в Гондоре и да-

леко за пределами королевства, а люди поражались всеведению наместника; но он дорого заплатил за это знание и в непрерывных мысленных сражениях с Сауроном постарел задолго до срока, назначенного ходом вещей. В своей гордыне, многократно усиленной отчаянием, Дэнетор поверил, что судьба Средиземья зависит от исхода схватки между правителем Белой башни и владыкой Барад-дура, а потому стал с подозрением относиться ко всем остальным противникам Саурона, если только они не служили ему, наместнику Гондора.

Шли годы, и вспыхнула Война Кольца, и сыновья Дэнетора из мальчиков превратились в мужей. Боромир, старший, любимец отца, был схож с ним обликом и гордыней, но больше ничем. Скорее он напоминал короля Эарнура — не искал жены и предавался лишь ратным утехам, не ведал страха, был крепок и силен, но не стремился к знаниям, разве что слушал легенды о битвах древности. Фарамир, пятью годами младше брата, походил на Боромира обликом, но в остальном был ему полной противоположностью. Он читал в сердцах людей с той же легкостью, что и отец, но то, что он узнавал, вызывало в нем не презрение, а жалость. Мягкий, обходительный, он тянулся к знаниям и музыке, а потому многие считали, что отвагой он изрядно уступает брату. Они ошибались: Фарамир был храбр, но не искал славы ради славы и без надобности не искушал судьбу. Когда в Минас-Тирит приходил Гэндальф, Фарамир радушно встречал мага и многому у того научился, несмотря на то что Дэнетор вовсе не одобрял дружбы своего сына с магом.

Друг друга братья любили, и, как повелось с детства, между ними не было ни зависти, ни соперничества; ни один из них не стремился обойти второго, будь то в отношении отца или в расположении гондорцев. Фарамиру казалось невозможным, что кто-то в Гондоре может хоть в чем-то тягаться с Боромиром, наследником Дэнетора, полководцем Белой башни, и то же самое думал о брате Боромир. Как показало время, все обстояло иначе, но о том, какие испытания выпали на долю Дэнетора и его сыновей, подробно рассказано в другом месте. После Войны Кольца правление наместников в Гондоре закончилось, ибо возвратился наследник Исилдура и Анариона, и над башней Эктелиона вновь взвился королевский штандарт с Белым Древом.

Примечания:

1. Полуостров Умбар и одноименный залив принадлежали нуменорцам с незапамятных дней. Но это был оплот тех, кого впоследствии прозвали черными нуменорцами, — людей, поддавшихся на уговоры Саурона: они люто ненавидели Элендила и его наследников. С падением Саурона черные нуменорцы смешались с другими народами Средиземья, но ненависть к Гондору в них ничуть не ослабела. Поэтому, чтобы взять Умбар, государю Элессару потребовалась весьма многочисленная армия.

2. Как сообщил государь Элессар, закон о престолонаследии был принят в Нуменоре, когда у шестого по счету короля, Тар-Алдариона, остался лишь один ребенок — дочь. Она стала первой нуменорской королевой под именем Тар-Анкалиме.

Но прежде закон был иным. Тар-Элендилу, четвертому королю, наследовал его сын Тар-Менелдур, хотя старшим ребенком была дочь, Силмариэн. (Между прочим, от Силмариэн ведет свой род Элендил.)
3. Кэир-Андрос означает «корабль со вспененным носом». Этому острову была придана форма челна, нос которого обращен на север, об этот нос разбивались воды Андуина.

КОРОЛЕВСТВА В ИЗГНАНИИ. ЮЖНАЯ ЛИНИЯ. НАСЛЕДНИКИ АНАРИОНА. КОРОЛИ ГОНДОРА

Элендил (Исилдур) и Анарион (ум. 3440 Второй эпохи), Менельдил, сын Анариона (158), Кементур (238). Эарендил (324), Анардил (411), Остохер (492), Ромендасил Первый (Таростар, 541), Турамбар (667), Атанатар Первый (748), Сириондил (830).
Далее следуют четыре «морских короля»: Тараннон Фаластур (913). У него не было сыновей, и ему наследовал сын его брата Таркириана. Эарнил Первый (936), Кириандил (1015), Хиармендасил Первый (Кириахер, 1149), Гондор достиг своего расцвета, Атанатар Второй Алкарин по прозвищу Славный (1226), Нармасил Первый (1294). Ему наследовал его младший брат, Кальмасил (1304), Миналькар (1240—1304 — регент, с 1304 правил под именем Ромендасила Второго, ум. 1366), Валакар. В его правление случилась Распря Родичей, Элдакар, сын Валакара (поначалу звавшийся Винитария), свергнут в 1437 году узурпатором Кастамиром. В 1447 году Кастамир был убит, и Элдакар вновь стал королем (ум. 1490). Альдамир (второй сын Элдакара, ум. 1540), Хиармендасил Второй (Виниарион, 1621), Минардил (1634), Телемнар (1636). Телемнар и все его дети умерли от чумы, потому ему наследовал племянник, сын Минастана, второго сына Минардила. Тарондор (1798), Телумехтар Умбардасил (1850), Нармасил Второй (1856), Калимехтар (1936), Ондохер (1944). Ондохер и двое его сыновей пали на поле брани. Год спустя венец получил победитель той битвы Эарнил, потомок Телумехтара Умбардасила. Эарнил Второй (2043), Эарнур (2050). На нем род королей оборвался и возобновился лишь с восшествием на престол в 3019 году Элессара Телконтара. После Эарнура Гондором управляли наместники.

НАМЕСТНИКИ ГОНДОРА

Род Хурина: Пелендур (1988). Он правил в течение года после смерти Ондохера и отверг притязания Арведуи на венец Гондора. Ворондил Охотник (2029). Мардил Воронвэ Упорный, первый из правящих наместников. Его потомки постепенно прекратили брать себе эльфийские имена.
Правящие наместники: Мардил (2080), Эрадан (2116), Герион (2148), Белегорн (2204), Хурин Первый (2244), Турин Первый (2278), Хадор (2395), Бараир (2412), Диор (2435), Дэнетор Первый (2477), Боромир (2489), Кирион (2567). В правление Кириона в Каленардоне поселились рохирримы. Галлас (2065), Хурин Второй (2628), Белектор Первый (2655), Ородрет (2685), Эктелион Первый (2698), Эгалмот (2743), Берен (2763), Берегонд (2811), Бе-



лектор Второй (2872), Торондир (2882), Турин Второй (2914), Тургон (2953), Эктелион Второй (2984), Дэнетор Второй. Это был последний Правящий наместник, которому наследовал его младший сын Фарамир (82 Четвертой эпохи), владыка Эмин-Арнен, наместник государя Элессара.

Рохан

Эйорл Юный был правителем народа, называвшего себя эйотеод. Их земли лежали поблизости от истоков Андуина, между северной опушкой Лихолесья и самыми северными отрогами Мглистых гор. Племя Эйорла переселилось в те места в дни правления короля Эарнила Второго из долины Андуина, где они обитали до тех пор, между Карроком и Ирисной низиной; они приходились дальними родичами Беорнингам и людям, населявшим западную опушку Лихолесья. Предки Эйорла вели свой род от князей Рованиона, чьи владения до вторжения Людей Повозок простирались далеко за Лихолесье; вот почему они считали себя родичами гондорских королей, потомков Элдакара. Больше всего они любили зеленые равнины и восхищались лошадьми, за которыми никто лучше их никогда не ухаживал; однако в те дни в долине Андуина стало тесно, а еще на реку пала тень Дол-Гулдура, и потому, услышав о победе над Ангмаром, они двинулись на север и изгнали немногочисленных ангмарцев с восточных склонов Мглистых гор. Но в дни правления Лейода, отца Эйорла, эйотеод стали столь многочисленны, что им вновь сделалось тесно и неуютно в прежних границах.

В 2510 году Третьей эпохи над Гондором нависла новая угроза. Огромные полчища дикарей с северо-востока пронеслись по Рованиону, пересекли Бурые равнины и переправились на плотах через Андуин. В ту же самую пору, намеренно или случайно, орки (до войны с гномами их было видимо-невидимо) вторглись в Гондор с гор. Враги захватили Каленардон, и Кирион, наместник Гондора, послал за помощью на север, ибо гондорцы давно дружили с людьми из долины Андуина. Но выяснилось, что в долине Великой реки людей осталось мало, а те, кто остался, не слишком спешат прийти на выручку Гондору. По счастью, молва о бедах Гондора коснулась слуха Эйорла, и он, отринув сомнения и страхи, выступил в поход во главе большого отряда всадников.

Эйорл подоспел вовремя, и его отряд сошелся с врагами в битве на Келебрантском поле, как звалась тогда Зеленая равнина между реками Серебрянкой и Кристалимкой. Северное крыло армии Гондора, отрезанное от южного, как раз отступило за Кристалимку, и тут на него напали орки и погнали к Андуину. Гибель казалась неизбежной, когда конники Эйорла нежданно ударили на орков с тыла. Все переменилось в мгновение ока, мнившие себя победителями были разбиты наголову, и те из них, кто уцелел, бежали за Кристалимку. Эйорл послал конников в погоню, и столь велик был у врагов страх перед конницей Севера, что и дикари бросились вспять, а конники рубили их на ветреном раздолье Каленардона.

Великая чума изрядно опустошила те края, а большинство тех, кто выдержал



натиск зловещей хвори, пали от рук свирепых вастаков. И потому Кирион в награду за доблесть подарил Эйорлу землю между Андуином и Айсеном, и конники послали на север за женами и детьми и поселились на этой земле. Они назвали ее Риддер-Маркой, а себя стали называть Эйорлингами; однако в Гондоре их владение именовали Роханом, а племя Эйорла — рохирримами и Повелителями коней. Эйорл стал первым королем Рохана; для своего чертога он выбрал зеленый холм у подножия Белых гор — южной границы Рохана. И с тех пор рохирримы жили по своим законам, подчиняясь лишь своему королю, но в дружбе и в союзе с Гондором.

В песнях Рохана поется о многих королях и доблестных воинах, о многих прекрасных и отважных женщинах, и песни эти до сих пор помнят на Севере. Говорят, что Фрумнаром звали вождя, который привел племя в Эйотеод. О его сыне, Фраме, рассказывают, что он сразил Скату, дракона с гор Эред-Митрим, и что с тех пор о драконах не было ни слуху ни духу. Фрам завладел огромными богатствами, но к нему явились гномы и затеяли распрю, притязая на сокровища Скаты. Фрам не пожелал расставаться с сокровищами; он послал гномам клык Скаты, вделанный в ожерелье, и велел сказать так: «Таких сокровищ вы нигде более не найдете, ибо добыть их нелегко». Говорят, что гномы не снесли оскорбления и убили Фрама. С той поры между гномами и племенем эйотеод тянется застарелая вражда.

Отца Эйорла звали Лейодом. Он приручал диких коней, коих в те времена водилось в изобилии. Однажды он изловил белого жеребенка, и тот, когда вырос, превратился в могучего и горделивого коня. Лейод вскочил на него, и конь помчал вождя неведомо куда и сбросил его; Лейод ударился головой о камень и скончался. Ему было всего сорок два года, а Эйорлу едва исполнилось шестнадцать.

Эйорл поклялся отомстить за отца. Он долго разыскивал того коня и, наконец, нашел; спутники Эйорла ожидали, что юный вождь застрелит убийцу отца из лука, но Эйорл приблизился к коню и воскликнул: «Подойди ко мне, проклятие моего рода, и прими новое имя!» К великому изумлению всех, кто был с Эйорлом, конь подошел к вождю и замер перед ним; и Эйорл сказал: «Феларофом нареку я тебя. Ты любишь свободу, и я не виню тебя за то, что ты учинил. Но виру заплатить тебе придется, и в уплату я заберу твою свободу».

Эйорл вскочил на коня, и Фелароф покорно принял седока; и Эйорл поскакал на нем домой, не позаботившись даже накинуть узду, и так было с тех пор всякий раз, как вождь садился на Феларофа. Этот конь понимал человеческую речь и не позволял никому, кроме Эйорла, садиться на себя. На Феларофе Эйорл выехал на битву на Келебрантском поле, ибо выяснилось, что коню этому (и его потомкам) отпущен срок жизни не меньше людского. Потомки Феларофа звались меарами; вплоть до Светозара они носили на себе королей Рохана и не терпели иных седоков. Говорят, что первого меара привел в Средиземье сам Бэма (кого эльдары зовут Оромэ).

Из королей Рохана, что были после Эйорла, но прежде Тейодена, особо следует сказать о Хельме Твердоголовом. Он был суров и необычайно силен. Жил в то время человек по имени Фрека, утверждавший, что ведет свой род от короля Фреавина, хотя, как говорят, был этот Фрека темноволос и в жилах его наверняка струилась дунландская кровь. Он был богат и владел землями по обоим берегам Адорна — реки, что впадает в Айсен к западу от гор Эред-Нимрайс. У истоков Адорна он возвел себе крепость, и король ему был не указ. Хельм не доверял Фреке, но призывал его на свои советы, а тот приходил не когда звали, а когда вздумается.

На один из советов Фрека приехал со многими дружинниками и попросил для своего сына Вульфа руки Хельмовой дочери. Но Хельм отвечал: «Высоко ты вознесся с нашей прошлой встречи, да только брюхо к земле тянет». И все, кто слышал, засмеялись, ибо Фрека и вправду был тучен.

Фрека впал в ярость и оскорбил короля, и сказал он так: «Бывало в старину, что и королей ставили на колени». А Хельм отвечал: «Внемли, Фрека! Не пристало совету короля устраивать свадьбу твоего сына. Наберись терпения. Наедине Хельм с Фрекой быстрее придут к согласию».

Когда же совет завершился, Хельм положил ладонь Фреке на плечо и молвил: «Король не велит ссориться в его палатах, но снаружи нам никто не помешает». И он заставил Фреку выйти впереди себя из Эдораса. А подбежавшим было дружинникам Фреки сказал: «Убирайтесь! Нам нужно поговорить с глазу на глаз. Ступайте, потолкуйте с моими людьми». И они увидели, что дружинников короля больше, и отступили.

«— Слушай, южанин, — молвил король, — вот перед тобой Хельм, один и без оружия. Ты многое успел сказать, теперь моя очередь. Твои прихоти, Фрека, растут быстрее твоего брюха. Ты помянул старину. А ведь прежние короли не жаловали спесивцев, и Хельм их тоже не жалует. Получай!» И он ударил Фреку с такой силой, что тот упал замертво, а вскоре и вправду умер. А Хельм объявил сына Фреки и всех его ближайших родичей врагами короля, и они в страхе бежали, ибо король послал за ними своих дружинников.

Четыре года спустя (2758) Рохан подвергся разорению, и на подмогу из Гондора рассчитывать не приходилось, ибо на гондорском побережье, сразу в трех местах, высадились умбарские пираты. А в Рохан вторглись вастаки, и дунландцы не остались в стороне и перешли через Айсен.

Вскоре стало известно, что ведет дунландцев Вульф, сын Фреки. И шли они настоящей ордой, ибо к ним примкнули еще враги Гондора, высадившиеся в устьях Лефнуи и Айсена.

Рохирримы были разбиты и изгнаны, и те, кто уцелел и не попал в плен, укрылись в предгорьях. Хельму с большими потерями пришлось отступить от бродов Айсена и отойти к Хорнбургу (вот откуда взялось название Хельмова крепь). В Хорнбурге его осадили, а Вульф тем временем занял Эдорас, воссел на трон в Медусельде и объявил себя королем. Последним из защитников Медусельда пал Халет, сын Хельма.

А там наступила Долгая Зима, и целых пять месяцев (с ноября 2758 по март 2759 года) на равнинах Рохана лежал снег. Морозы не щадили ни рохирримов, ни их врагов, и голод тоже не давал никому пощады. В Хельмовой крепи съестные припасы кончились давным-давно, и вот Хама, младший сын короля, вопреки словам отца, повел свой отряд за снедью. В крепость никто из них не вернулся — все заблудились и замерзли. От скорби Хельм сделался мрачнее прежнего и сражался с утроенной яростью. Нередко он в одиночку покидал крепость, облаченный во все белое, и, подобно снежному троллю, нападал на врагов и голыми руками убивал всех, кто ему попадался. Многие тогда верили, что, коли он будет сражаться безоружным, никакое оружие его не возьмет. Больше других этому верили, конечно, дунландцы. У Хельма был огромный рог, и было замечено, что перед тем, как покинуть крепость, он трубит в этот рог; и стоило врагам заслышать пение рога, как они стремглав убегали прочь, не помышляя о том, чтобы сойтись с Хельмом в схватке.

Как-то ночью рохирримы услышали рог, но Хельм так и не вернулся. Утром впервые за много дней выглянуло солнце, и в лучах светила защитники крепости узрели высокую фигуру в белом, застывшую посреди ущелья. Хельм, холодный, как камень, стоял гордо выпрямившись, и дунландцы не смели приблизиться к нему даже к мертвому. Говорят, что порой в тех местах до сих пор слышен рог Хельма и что призрачный Хельм безжалостно убивает врагов Рохана, одним своим появлением внушая им необоримый страх.

Наконец, зима завершилась. И с концом зимы из Дунхарроу, где укрылись многие рохирримы, пришел Фреалаф, сын Хильд, сестры Хельма; во главе крохотного отряда ворвался он в Медусельд, и застал Вульфа врасплох и убил его. Так Эдорас вновь обрел законного правителя. А с таянием снегов начался паводок, долина Энтавы превратилась в болото, и вастаки покинули Рохан; тут еще подоспела подмога из Гондора. И прежде чем закончился 2759 год, дунландцев изгнали даже из Айсенгарда, а Фреалаф стал королем. Хельма погребли в девятом по счету кургане у подножия холма, на котором стоит Медусельд. И на его могиле гуще всего растет симбельмейн, так что курган словно усыпан снегом. А со смертью Фреалафа курганы стали насыпать уже с другой стороны дороги.

В эти годы рохирримы понесли большой урон и потеряли немало коней и домашнего скота; по счастью, наступили спокойные времена, и можно было перевести дух. Впрочем, окончательно Рохан воспрял лишь в правление короля Фольквина.

Саруман появился среди рохирримов на короновании Фреалафа: он принес богатые дары и восхвалял доблесть воинов Рохана. Его приняли радушно, как и подобает принимать доброго гостя. Вскоре после того он обосновался в Айсенгарде с позволения Берена, наместника Гондора, ибо Айсенгард все еще считался гондорским владением, а не частью Рохана. Берен же отдал Саруману ключи от Ортханка — башни, которую не мог взять приступом никакой враг.



И Саруман стал держать себя как законный правитель, хотя владел Айсенгардом от имени Берена и считался всего-навсего хранителем Ортханка. Но и Берен, и Фреалаф не заподозрили дурного и радовались тому, что крепость в надежных руках и что у них появился могучий союзник. А Саруман только притворялся другом (правда, поначалу он, быть может, и не замышлял недоброго, но вскоре все уверились, что он пришел в Айсенгард в надежде завладеть палантиром и твердо намеревался основать собственное владение). Как бы то ни было, уже в 2953 году, когда Светлый совет собрался в последний раз, намерения Сарумана были самыми что ни на есть лиходейскими; пусть он их тщательно скрывал, со временем они стали явными. Он объявил Айсенгард своей собственностью и начал укреплять его, словно соперничая с Барад-дуром. И в прислужники себе набирал тех, кто ненавидел Гондор и Рохан, не делая различия между людьми и иными, куда более злобными существами.

ПРАВИТЕЛИ РОХАНА

Первая линия

Эйорл Юный (2485—2545)
Получил свое прозвище оттого, что стал вождем совсем еще молодым; вдобавок Эйорл был светловолос, что необычайно его молодило. Дни его пресеклись в битве с вастаками, и над могилой Эйорла был насыпан первый курган. В этом кургане также погребли меара Феларофа.
Брего (2512—2570)
Изгнал вастаков, и при нем враги более в пределы Рохана не вторгались. В 2569 году Брего завершил строительство Медусельда. На пиру в честь этого события сын короля Бальдор объявил, что пройдет Стезей Мертвецов. Бальдор ушел и не вернулся, а Брего умер от горя год спустя.
Алдор Старый (2544—2645)
Второй сын Брего, получивший свое прозвище оттого, что дожил до глубокой старости и был королем целых семьдесят пять лет. В его правление рохирримы стали многочисленны и окончательно покорили тех дунландцев, что обитали к востоку от Айсена. При Алдоре были заселены горные долины.
О следующих трех королях сказать можно лишь то, что в их правление Мустагрим жил в покое и достатке.
Фреа (2570—2659)
Старший сын Алдора. Королем стал уже в зрелом возрасте.
Фреавин (2594—2680)
Голдвин (2619—2699)
Деор (2644—2718)
В его правление дунландцы часто переходили Айсен. В 2710 году они завладели пустующим Айсенгардом и закрепились в нем.
Грам (2668—2741)

Хельм Твердоголовый (2691—2759)
В конце его правления Рохан понес большой урон от войны и Долгой Зимы. В войне сгинули сам Хельм и его сыновья, Халет и Хама. Потому королем стал Фреалаф, сын сестры Хельма.

Вторая линия

Фреалаф, сын Хильд (2726—2798)
В его правление Саруман обосновался в Айсенгарде, из которого изгнали дунландцев. Поначалу это соседство было благотворно для рохирримов, ослабленных голодом и потерями в войне с вастаками.
Бритта (2752—2842)
Его прозвали Леофа, Любезный, ибо Бритту любили все; он был щедр и помогал всем, кто нуждался в помощи. В его правление была война с орками, которых изгнали с Севера и которые искали прибежища в Белых горах. Считалось, что Бритта перебил всех орков, но те, кто думал так, лишь выдавали желаемое за действительное.
Вальда (2780—2851)
Правил всего девять лет. Вместе со своими спутниками угодил в засаду в горах близ Дунхерга; спастись не удалось никому.
Фолька (2804—2864)
Великий охотник, поклявшийся не охотиться на диких зверей, пока на землях Рохана остается хоть один живой орк. Когда же последнее логово орков было разорено, Фолька отправился на охоту на вепря в Фириенский лес. Он сразил вепря, но вскоре сам умер от ран, которые нанес ему зверь.
Фольквин (2830—2903)
К тому времени, когда он стал королем, рохирримы обрели былые численность и мощь. Фольквин отвоевал у дунландцев западные земли между Адорном и Айсеном. Узнав о том, что на Гондор движутся орды харадримов, Фольквин, не забывший о том, сколь часто Гондор помогал Рохану, послал своих конников на подмогу наместнику. Он и сам рвался в бой, но советники его отговорили; тогда Фольквин поставил во главе отряда своих сыновей, близнецов Фолькреда и Фастреда (родились в 2858 году). Оба они пали в битве на равнинах Итилии (2885). Наместник Гондора Турин Второй прислал Фолькреду богатый выкуп золотом.
Фенгел (2870—2953)
Третий сын Фольквина. Его вспоминают недобрыми словами. Алчный и свое-нравный, он враждовал и с сенешалями Рохана, и с собственными детьми. Единственный сын Фенгела, Тенгел, покинул Рохан, едва достигнув совершеннолетия; он долго жил в Гондоре и отличился на службе у наместника Тургона.
Тенгел (2905—2980)
Он долго оставался холостым и лишь в 2943 году взял в жены Морвен из Лоссарнаха, что в Гондоре; она была на семнадцать лет моложе супруга. Морвен

родила Тенгелу пятерых детей — четырех дочерей и сына Тейодена. Когда умер Фенгел, рохирримы призвали Тенгела из Гондора, и он, вопреки желанию, вынужден был вернуться. Тенгел оказался хорошим и мудрым правителем; правда, при нем в Эдорасе говорили на языке Гондора, и многим рохирримам это пришлось не по нраву. Из четырех дочерей, что родила Тенгелу Морвен, прекраснейшей была Тейодвин, самая младшая (родилась в 2963 году). Ее более других сестер любил Тейоден.

Вскоре после возвращения Тенгела в Рохан Саруман объявил себя полноправным владыкой Айсенгарда и принялся тайно досаждать рохирримам, поддерживая их врагов.

Тейоден (2948—3019)

В Анналах Рохана он зовется Тейоден Эдну, то есть «возрожденный» — в память о том, что он поддался обольщениям Сарумана, однако был исцелен Гэндальфом. В последний год своей жизни Тейоден словно воспрял от долгого сна; он скакал впереди конников в битве при Хорнбурге и был во главе войска, сражавшегося в битве на Пеленнорской равнине — величайшем сражении Третьей эпохи. Тейоден пал у Врат Мундбурга. Некоторое время он покоился в Королевской усыпальне Гондора, а погребли его в Эдорасе, в восьмом по счету кургане слева от дороги к Медусельду. После смерти Тейодена началась новая линия королей Рохана.

Третья линия

Эйомер Эадиг (2991 Третьей Эпохи —63 Четвертой эпохи)

Еще в юности стал сенешалем Рохана и охранял западные пределы королевства. В годы Войны Кольца случилось так, что Тейодред, сын Тейодена, пал в битве с орками Сарумана у бродов Айсена. Потому Тейоден назначил своим наследником Эйомера. Эйомер оправдал выбор: он стал великим королем и правил Роханом шестьдесят пять лет — долее, чем кто-либо до него, кроме Алдора Старого. В последний год Третьей эпохи он взял в жены Лотириэль, дочь Имрахила, владыки Дол-Амрота. После Эомера Роханом правил его сын Эльфвин Красивый.

Хронология Войны Кольца и предшествовавших ей событий

Года	События
2463	Третьей эпохи учреждение Светлого совета. Смеагол-Голлум завладевает Кольцом Всевластья
2759	Саруман Белый перебирается в Айсенгард
2770	Дракон Смог разоряет Подгорное королевство



Года	События
2850	Гэндальф Серый проникает в Дол-Гулдур и узнает, что Некромант на самом деле — Саурон
2941	Торин Дубовый Щит идет в поход к Одинокой горе. Бильбо Торбинс находит Кольцо Всевластья. Битва Пяти Воинств. Гибель дракона Смога и смерть Торина
2942	Саурон тайно возвращается в Мордор
2953	Саруман объявляет Айсенгард своей собственностью
2994	гибель Балина в Мории
ок. 3000	Саруман заглядывает в палантир Ортханка и становится рабом Саурона
3018—3019	**Война Кольца**
3018	
20 июня	Саурон нападает на Осгилиат. Голлум убегает от эльфов Трандуила
10 июля	Гэндальф оказывается пленником в Ортханке
18 сентября	Гэндальф бежит из Ортханка
23 сентября	в Шире появляются Черные Всадники. Фродо Торбинс покидает Торбу-на-Круче
26 сентября	Фродо встречает Тома Бомбадила
28 сентября	хоббиты попадают в плен к нежити с Могильников
29 сентября	Фродо приходит в Бри. Встреча с Бродяжником
6 октября	Фродо ранен моргульским клинком на горе Ветродуй
20 октября	переправа через Бруинен
25 октября	Совет Элронда
25 декабря	Хранители покидают Ривенделл
3019	
15 января	сражение с морийским балрогом и падение Гэндальфа в пропасть
26 февраля	разброд среди Хранителей. Гибель Боромира. Похищение Мериадока и Перегрина. Фродо и Сэм уходят в Мордор

Года	События
30 февраля	Арагорн встречается с рохирримами
2 марта	энты выступают на Айсенгард
3 марта	битва при Хорнбурге. Разрушение Айсенгарда
8 марта	Арагорн проходит Стезей Мертвецов
9 марта	Гэндальф прибывает в Минас-Тирит. Из Мордора наползает Тьма
10 марта	войсковой сбор рохирримов
12 марта	Голлум приводит Фродо в логово Шелоб
13 марта	Фродо захвачен в плен орками. Арагорн овладевает Пеларгиром
14 марта	начало осады Минас-Тирит
15 марта	битва на Пеленнорской равнине. Смерть Тейодена, гибель главаря назгулов. Появление Арагорна
18 марта	войско Запада выступает из Минас-Тирит
25 марта	битва у Мораннона. Фродо и Сэм поднимаются на Ородруин. Голлум похищает Кольцо Всевластья и падает вместе с ним в пламя. Низвержение Саурона и разрушение Барад-дура
28 августа	Саруман бежит в Шир
3 ноября	гибель Сарумана. Конец Войны Кольца

Летосчисления и календари

КАЛЕНДАРЬ ШИРА

В хоббитских летописях сказано, что в ту пору, когда хоббиты не имели еще постоянного пристанища, в их календаре не было недель, а месяцы хотя и были — совпадавшие с умиранием старой луны и рождением новой, — однако даты исчислялись весьма приблизительно. Когда же хоббиты осели на западе Эриадора, они приняли дунаданское летосчисление королей, но кое в чем его изменили, приспособив под себя. Новый календарь, который впоследствии стали именовать летосчислением Шира, был принят также и в Бри, разве что там счет лет вели не от основания Шира, а от заселения этой местности.

Часто бывает весьма затруднительно извлечь из легенд и преданий достоверные сведения о том, что в старину представлялось само собой разумеющимся

(например, названия букв алфавита, дней недели или названия и продолжительность месяцев года). Однако благодаря увлеченности хоббитов генеалогией и историей (которой мудрейшие из них заинтересовались после Войны Кольца) материалов по датировке событий Третьей эпохи вполне достаточно. Возможно, эти материалы, сведенные в громоздкие таблицы, не всегда безукоризненно точны; тем не менее в Алой книге хронология 1418—1419 годов по летосчислению Шира прописана столь тщательно, что она, по крайней мере, сомнений не вызывает.

ЛЕТОСЧИСЛЕНИЕ ЭЛЬДАРОВ

Представляется неоспоримым, что эльдары, у которых, по замечанию Сэммиума Гужни, времени было в избытке, вели счет йенами (это квенийское слово переводится как «год»); в одном йене 144 наших года. Насколько известно, эльдары предпочитали считать шестерками и дюжинами, поэтому йен кратен двенадцати. День у эльдаров продолжался от заката до заката и назывался рэ; в йене было 52 596 рэ. Кроме того, у эльдаров была обрядовая шестидневная неделя — энкуиэ, и в йене насчитывалось 8766 этих недель.

Вдобавок в Средиземье эльдары ввели в свой календарь солнечный год — коранар; впрочем, чаще его называли лоа («рост»), ибо смена времен года связывалась, как то в обычае у эльфов, с поведением растений...

ЛЕТОСЧИСЛЕНИЕ КОРОЛЕЙ И НАМЕСТНИКОВ

Нуменорцы, унаследовавшие свой календарь от эльдаров, слегка его изменили. Лоа у них делился на более короткие промежутки; еще они стали считать началом года середину зимы, как то было заведено у их предков, первых людей Средиземья. В нуменорской неделе было семь дней, а сутки считались от восхода (на восточном побережье) до восхода.

Нуменорское летосчисление, позднее принятое в Арноре и в Гондоре, известно как летосчисление королей. Началось оно с 1 года Второй эпохи. Так называемый Недостаток, возникавший из-за того, что последний год столетия был короче остальных на один день, исправлялся лишь в последнем году тысячелетия, и тысячелетний Недостаток составлял 4 часа 46 минут 40 секунд. Восполнение Недостатка осуществлялось в 1000, 2000 и 3000 годах Второй эпохи. После падения Нуменора в 3319 году той же системы летосчисления придерживались и дунаданы, перебравшиеся в Средиземье, однако возникла путаница, связанная с тем, что 3442 год Второй эпохи стал одновременно 1 годом Третьей эпохи. А когда високосным вместо 3 года (3444 Второй эпохи) был объявлен 4, к летосчислению, таким образом, добавился еще один год, и Недостаток составил 5 часов 48 минут 46 секунд. Исправление было сделано 441 год спустя — в 1000 (4441 Второй эпохи) и 2000 (5441 Второй эпохи) году. Чтобы устранить путаницу, гондорский наместник Мардил в 2060 году Третьей эпохи ввел измененный календарь — было добавлено два дня к 2059 году (5500 Второй Эпохи), который завершал пятое с половиной тысячелетие с

принятия нуменорского календаря. Однако Недостаток сохранился и составлял уже около 8 часов. В 2360 году Хадор добавил к календарю еще один день, тем самым с избытком покрыв Недостаток. К концу Третьей эпохи Недостаток так и не перешел рубеж одного дня.

Измененный календарь Мардила, получивший название летосчисления наместников, был постепенно принят почти повсеместно; отказались от него только хоббиты.

НОВОЕ ЛЕТОСЧИСЛЕНИЕ

Что касается Войны Кольца, все даты, упоминающиеся в Алой книге, приводятся по летосчислению Шира. Новое летосчисление — летосчисление Воссоединенного королевства — ведет начало с 3019 года Третьей эпохи. По Новому летосчислению год начинается 25 марта — в день победы над Сауроном... Фактически Четвертая эпоха должна была начаться с отплытием владыки Элронда на Запад в сентябре 3021 года Третьей эпохи, однако для удобства летописи ведут счет с 25 марта того года. В правление государя Элессара Новое летосчисление было принято во всех землях Воссоединенного королевства, за исключением Шира, где продолжали считать годы по-своему. Первым годом Четвертой эпохи по летосчислению Шира был 1422. Нигде не сказано, что хоббиты как-либо отмечают 25 марта, день победы над Сауроном, или 22 сентября — день рождения Фродо Торбинса, однако у хоббитов Западного Четверика в обычае, если позволяет погода, устраивать гулянье 6 апреля на Праздничной Лужайке. Одни утверждают, что в этот день родился старый Сэм Садовник; другие — что в 1420 году в этот день впервые расцвело Золотое Древо; третьи же — что это эльфийский Новый год. В Бакленде каждый год 2 ноября на закате трубят в рохирримский рог и зажигают костры.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

БРИТАНСКИЙ ДУХ: ТОЛКИЕН И БРИТАНСКАЯ МИФОЛОГИЯ

Мифологический ландшафт Европы – освоенное Homo occidentalis — мифологическое пространство – зиждется на четырех «узлах силы», фиксируется четырьмя мифогеографическими локусами, в которых, собственно, и зарождалась европейская культура. Первый мифогеографический локус — классическая мифология Средиземноморья (Греция и Рим); второй — германо-скандинавская мифология севера Европы (бассейны Балтики и Северного моря, Норвегия и Исландия), третий — славянская мифология — протянулся от полабских земель на восток (территория обитания славянских племен, от острова Рюген до Днепра и озера Ильмень); наконец четвертый локус — это мифология Британских островов, своего рода «плавильный тигель», в котором смешались воедино мифологические традиции кельтов и германцев, эпические мотивы бриттов, саксов, галлов и франков-норманнов, фольклорные сюжеты англичан, шотландцев, валлийцев и ирландцев.

На мифологической карте Европы Британия издревле занимала особое положение. И главная причина этого – ее географический статус: остров. В символике мифопоэтической традиции остров — образ иного, потустороннего мира, мира, с которым связаны все представления о чудесном, волшебном, магическом. По словам А. и Б. Рисов, именно так воспринимали Британию континентальные галлы: «Иной Мир всегда расположен за текущей водой. Для кельтов Галлии это, по-видимому, была Британия». Вряд ли будет преувеличением распространить галльское воззрение на Британию, трактовать его как общеевропейское. Подтверждением тому, что подобное «расширение» правомерно, служат многочисленные попытки самых разных племен и народов утвердиться в Британии – попытки, которые нельзя объяснить исключительно территориальной экспансией, стремлением к территориальным захватам, характерным, в терминологии Л. Н. Гумилева, для этносов в стадии пассионарного подъема. На наш взгляд, эти попытки объяснялись в том числе и желанием приобщиться к чудесам острова, который рисовался этим народам в полном соответствии с замечательным описанием в поэме Гальфрида Монмутского «Жизнь Мерлина»:

Бог средь своих зыбей распростер обширные
земли,
В коих люди живут, плодородье их
обнаружив
По изобилию трав, которые почва рождает.
Первой из оных земель и лучшей Британию
числят,
В щедрости вящей своей она все, что ни есть,
производит,
Злаков растит урожай и душистый дар
благодатный
Год за годом дает на потребу живущим в ней
людям.
Есть в ней леса и есть дерева,
что медом сочатся,
Ширь травянистых лугов и горные кручи
до неба,
Реки есть, родники, и скот, и звери, и рыба,
Много древесных плодов, самоцветов,
ценных металлов,
Все, что только дает природа творящая
людям.
Есть и ключи целебные в ней с кипящей
водою:
Лечит недужных она, притекая в отрадные
бани,
Немощь из тела изгнав, возвращает
немедля здоровье...[1]

Вполне вероятно, что те же кельты видели в Британии прекрасный остров Аваллон:

Остров Плодов, который еще именуют
Счастливым,
Назван так, ибо все само собой там родится.
Нужды там нет, чтобы пахарь поля взрывал
бороздами,
Нет земледелия там: все сама дарует
природа.
Сами собою растут и обильные злаки,
и гроздья,
Сами родятся плоды в лесах
на раскидистых ветках,
Все в изобилье земля, как траву,
сама производит.
Сто и более лет продолжается жизнь
человека...

Островное положение Британии и соотнесенность через него с потусторонним миром превратили остров в «сакральный центр» Европейского Севе-

[1] Здесь и далее цитаты из «Жизни Мерлина» приводятся в переводе А. Бобовича.

ро-Запада[1], этакий мифопоэтический прообраз метрополии той самой империи, над которой никогда не заходит солнце.

Как и подобало сакральному центру, мифологическая Британия притянула к себе и впитала все мифопоэтические традиции ступавших на ее землю народов – и романтическую мифологию островных кельтов, и куда более «приземленную» и жестокую мифологию кельтов континентальных, и героическую мифологию германцев и скандинавов, и даже «имперскую» мифологию римлян и мистическую идеологию христианства. А впитав, породила уникальный сплав – мифологию Британских островов, в которой христианский святой, дядя Иисуса Иосиф Аримафейский, оказался первым хранителем Священного Грааля, имеющего явно кельтское «происхождение», а скандинавский бог-кузнец Велунд преобразился в покровителя путников «угодника» Вейленда (само имя которого Wayland[2] соотносилось с понятием пути); в которой рогатый бог континентальных кельтов Цернунн трансформировался в Старого Ника, то бишь дьявола, римские лары и пенаты – хранители домашнего очага – уступили место брауни и хобгоблинам, а доблестные Племена богини Дану кельтов островных скрылись в волшебных холмах-сидах и с течением лет обернулись проказливыми фейри; в которой, наконец, некий бриттский «военачальник Артур», под несомненным германо-скандинавским влиянием, превратился в образец рыцаря, идеального правителя идеального королевства и в которой удачливый разбойник, промышлявший в окрестностях Ноттингема, стал «принцем воров» Робин Гудом.

В свое время некий В. Томс, изобретатель термина «фольклор», прислал в солидный английский литературный журнал «The Atheneum» письмо, в котором делился своей мечтой – воссоздать мифологию Британских островов, совершив для Британии то, что совершил для Германии Я. Гримм своей «Deutsche Mythologie»[3]. Как писал Томс, эту мифологию возможно воссоздать «...лишь путем собирания бесконечного множества мелких фактов, относящихся к древним нравам, обычаям, обрядам, суевериям, балладам, пословицам и т. д., фактов, которые подобны колоскам, разбросанным по сжатому полю. Хотя многое полностью исчезло, столь же многое рассыпано в памяти тысяч и тысяч людей».

«Мечта Томса», как, несколько снисходительно, принято называть это письмо в фольклористике, оказалась трудноосуществимой — не в последнюю очередь из-за того, что на Британских островах до сих пор силен «внутренний национализм», проявляющийся даже в далеких вроде бы от политики

[1] Ср. в «Кельтской цивилизации» Ж. Леру и Ф. Гюйонварха: «Британия как реально, так и символически является островом, а всякий остров, по традиционному определению, это сакральный центр». Любопытно, что на европейском Юге, во «владениях» классической мифологии, мы находим аналог острова-центра — это знаменитая Атлантида. На Востоке же таким аналогом Британии выступает остров Буян славян.

[2] Букв.: «путь земли» или «путь по земле».

[3] А для славянского мира — А. А. Афанасьев в своем капитальном исследовании «Поэтические воззрения славян на природу».

мифологических штудиях: исследователи, как правило, сосредоточивают усилия на какой-либо составляющей британской мифологии — чаще всего на мифологии кельтской (обыкновенно ирландской, чуть реже — валлийской) как на наиболее колоритной и наиболее «возвышенной». Однако в середине XX столетия увидела свет книга, автор которой в полной мере реализовал «мечту Томса» и даже более того — он не просто воссоздал мифологию Британских островов, он сотворил «новую мифологию», которая за шестьдесят лет покорила весь шар земной. Речь конечно же о Джоне Р. Р. Толкиене.

* * *

В одном из своих писем Толкиен признавался: «В незапамятные времена (с тех пор много воды утекло) я намеревался сочинить цикл более или менее связанных между собой легенд, от космогонических до сказочно-романтических (первые получали бы от вторых некоторую “приземленность”, а последние приобретали толику великолепия первых), и хотел посвятить эти легенды моей стране, моей Англии. По манере изложения легенды должны были соответствовать нашим традициям (под “нашими” я разумею Северо-Западную Европу в противовес Эгейскому побережью, Италии и Европе Восточной) и обладать, если у меня получится, неким неизъяснимым очарованием, которое кое-кто именует “кельтским” (хотя в исконно кельтских преданиях оно встречается весьма редко); затем их следовало сделать “высокими”, то есть избавить от всякой вульгарности и грубости, каковые вовсе не подобают стране, давшей миру столько великих поэтов. Главные события я собирался изложить во всех подробностях, а прочие изобразить двумя-тремя мазками. Цикл должен был представлять собой единое целое и в то же время производить впечатление незаконченности, чтобы и другие — не только писатели, но и художники, музыканты, драматурги — могли поучаствовать в его создании.

Разумеется, столь великая цель возникла не сразу. Ей предшествовали сюжеты, приходившие ко мне с детства; чем больше их становилось, тем явственнее проступали связи. Несмотря на то что меня постоянно отвлекали (сначала домашние заботы, потом учеба и работа), я продолжал их записывать, чувствуя при этом, что лишь «фиксирую» существующее в действительности, а вовсе не “изобретаю”».

Опубликованная в 1937 году повесть «Хоббит» была первым шагом на пути к «великой цели»: сюжет этой классической волшебной сказки-квеста во многом «опирался» на эпическую англосаксонскую поэму «Беовульф». За «Хоббитом» последовал «свод эльфийских легенд», космогонических и космологических по своему содержанию (то есть уже вполне мифологических), первоначально отвергнутых издателями и опубликованных уже после смерти Толкиена, в 1977 году (имеется в виду «Сильмариллион»). Наконец, в 1954 году вышел в свет первый том эпопеи «Властелин Колец» — и «рождение» британской мифологии состоялось.

* * *

В традиционном геокультурном восприятии британцы, в отличие, скажем, от тех же ирландцев, — народ отнюдь не поэтический, не склонный к «полету фантазии»: собирательный образ Джона Буля лишен какой бы то ни было поэзии. Тем не менее именно Британия подарила миру величайших сказочников[1] – Джеффри Чосера, Эдмунда Спенсера, Уильяма Шекспира, Джона Мильтона, Джорджа Макдональда, Уильяма Морриса, Редьярда Киплинга, Эдит Несбит, Дональда Биссета, Клайва С. Льюиса и Джона Р. Р. Толкиена; среди наших современников помимо Джоан Роулинг следует безусловно упомянуть Филипа Пуллмана, Пола Стюарта, Криса Риддела и Йона Колфера. Толкиен — одно из ярчайших олицетворений этого «британского феномена», «плоть от плоти» и «кровь от крови» британской мифопоэтической традиции.

Вопреки распространенному мнению, миф — отнюдь не рассказ о чудесах эпохи «детства человечества». Миф — универсальная категория человеческой психики и человеческой культуры, и, как любая универсалия, он находится вне времени, а потому сопровождает человека на всем протяжении эволюции Homo Sapiens. С течением веков и тысячелетий меняется лишь «ощущение мифа»: в одни периоды времени миф, оттесняемый рациональной действительностью, словно пребывает в латентном состоянии, в другие же актуализируется, «возникает из небытия» и возвращает себе статус «идеологии мироздания».

Европа в целом достаточно быстро — с исторической точки зрения, разумеется, — отказалась от «жизни в мифе», исцелилась, если воспользоваться образом Макса Мюллера, от «болезни языка», под которой основоположник сравнительного религиоведения понимал мифологию. Во Франции, Германии, Италии уже в Средневековье воцарился рационализм, влияние которого только усиливалось с течением времени. Архаическая традиция сохранилась лишь на «окраинах ойкумены» — на славянском Востоке, на германо-скандинавском Севере и в синтетической культуре Британских островов.

Для обитателей Британских островов — вероятно, в силу островной обособленности от континентального рационализма — привычно жить в мифе. Британский миф лишь единожды, и то ненадолго, переходил в латентное состояние — в эпоху Просвещения с его культом Рацио, породившим образ Джона Буля. Когда же краткое господство этого культа сменилось торжеством романтизма, произошел возврат традиции, и миф актуализировался вновь и надежно «закрепился» в британском социуме. И, несмотря на буйство постмодернизма и всевозможные культурные деконструкции, осуществленные XX столетием, этот миф продолжает бытовать и сегодня.

---

[1] Язвительный Сомерсет Моэм в своей автобиографии заметил: «У других народов есть великие писатели, у нас в Англии — великая литература». Эти слова вполне применимы и к жанру литературной сказки: в других странах есть великие сказочники, но только в Британии существует великая сказочная традиция.

Возможно, именно в «проявленном бытовании» британского мифа и заключается причина непреходящей популярности на английской почве художественных повествований, основанных на мифопоэтической традиции. Это и многочисленные произведения, посвященные королю Артуру и рыцарям Круглого стола, и «фольклорные» романы о Робин Гуде, Томасе Рифмаче, Тэме О'Шэнтере, и, безусловное, культовое сочинение XX века — эпопея Дж. Р. Р. Толкиена «Властелин Колец».
Певец британского духа Редьярд Киплинг отчеканил «проявленный миф» Британии в хрестоматийных строчках:

Мы пили за королеву,
За отчий священный дом,
За наших английских братьев
(Друг друга мы не поймем).

Мы пили за мирозданье
(Звезды утром зайдут),
Так выпьем — по праву и долгу!
За тех, кто родился тут!

Над нами чужие светила,
Но в сердце свои бережем,
Мы называем домом
Англию, где не живем.
Про жаворонков английских
Мы слышали от матерей,
Но пели нам пестрые лори
В просторе пыльных полей.

Отцы несли на чужбину
Веру свою, свой труд;
Им подчинялись — но дети
По праву рожденья тут!
Тут, где палатки стояли,
Ветер качал колыбель.
Вручим любовь и надежду
Единственной из земель![1]

* * *

Рожденный в Южной Африке, Толкиен быстро превратился в англичанина до мозга костей и оставался таковым до конца своих дней. Пожалуй, можно даже сказать, что Толкиен являл собой образец типичного англичанина (или хоббита — ведь край хоббитов есть толкиеновская квинтэссенция Британии). В подтверждение этих слов процитируем одно из писем Толкиена: «Я не люблю распространяться о себе и обычно выдаю "сухой остаток", то есть факты, которые имеют такое же отношение к моим произведениям, как и более пикантные подробности. Этой позиции я придерживаюсь не только

[1] Перевод Н. Голя.

потому, что такой уж у меня характер, но и потому, что мне не нравится современная критика, уделяющая повышенное внимание подробностям биографии автора или художника. Биографические подробности лишь отвлекают внимание от произведений (разумеется, я исхожу из допущения, что сами произведения внимания заслуживают) и мало-помалу становятся предметом самостоятельного исследования. Но познать истинную суть связи между произведениями писателя и фактами его биографии дано лишь ангелу-хранителю этого человека, если не Господу, и никак не самому писателю (хотя он знает больше любого исследователя) и конечно же не так называемым "психологам".

Эти "психологи" (а также писатели, которые пишут о других писателях) чаще всего обращают внимание на факты, совершенно несущественные для понимания текстов того или иного автора, зато имеющие привкус скандальности: один пил, второй колотил жену и т. д. К счастью, со мной ничего подобного не случалось. Но если бы даже и случилось — мне представляется, что художественное произведение возникает вовсе не из человеческих слабостей, а из неких "незамутненных" уголков души. Современные "изыскатели" сообщают, что Бетховен обманывал заказчиков и злостно третировал своего племянника. И что же? Не верю, что эти подробности имеют какое-то отношение к его музыке.

Отдельные биографические факты, несомненно, проявляются в художественных произведениях (но отсюда ни в коей мере не следует, что знание этих фактов помогает понять книгу или картину). К примеру, я не люблю французский язык, а испанский предпочитаю итальянскому, однако, чтобы выяснить связь между моими языковыми пристрастиями и языками во "Властелине Колец", потребуется много времени; вдобавок это ничего не даст читателю — как ему нравились (или не нравились) диковинные имена и названия в тексте, так они и дальше будут нравиться (или не нравиться), вне зависимости от того, что он узнает о моих языковых вкусах.

Что касается «сухого остатка», он таков. Я родился в 1892 году и ранние годы жизни провел в "Хоббитшире" домеханической эпохи. Что гораздо важнее, я — христианин (как можно догадаться по моим произведениям) и принадлежу к римско-католической церкви. О последнем факте вряд ли можно догадаться по моим текстам; правда, один критик в письме уверял меня, что описание Галадриэли (как авторское, так и "глазами" Гимли и Сэма) и эльфийская песня-обращение к Элберет напоминают о существующем в католичестве культе Девы Марии. Другой критик обнаружил, что под *лембасом* скрываются облатки: поскольку они укрепляют волю и, затвердевая, становятся более "действенными", то здесь (по его мнению) мы имеем явный намек на евхаристию.

Вообще-то я — хоббит (разве что рост великоват). Я люблю деревья, сады и немеханизированные сельские просторы. Я курю трубку и с удовольствием поглощаю простую деревенскую еду, а французскую кухню не выношу. Обожаю вышитые жилеты и даже осмеливаюсь носить их в наши скучные серые

дни. У меня простецкое чувство юмора (утомительное даже для моих почитателей); спать я ложусь поздно и встаю тоже поздно — естественно, когда удается. Путешествую я не особенно много. Люблю Уэльс (то, что от него осталось после строительства всех этих шахт и омерзительных приморских курортов) и валлийский язык, однако не был в Уэльсе уже много лет. Часто бываю в Ирландии (в Эйре — южной Ирландии), люблю этот остров и большинство его жителей, но вот ирландский язык вызывает у меня отвращение».

* * *

Не будет преувеличением сказать, что Толкиен был певцом и летописцем matter of Britain[1]; его произведения – осанна Британии, в которой, повторяя слова английского историка Т. Б. Маколея, «сама земля напоена мифологией, и, сколько бы ни старались, исчерпать последнюю невозможно».

[1] Дословно «британское дело», принятое в литературе обозначение «исконно английских» сочинений, прежде всего произведений и легенд о короле Артуре и рыцарях Круглого стола. Первым это выражение употребил французский поэт XII в. Жан Бодель, упоминавший о «безыскусных и милых британских песенках».

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

«НЕ ТАК ВСЕ БЫЛО»

(о визуальных интерпретациях творчества Толкиена)

Этого фильма ждали. На этот фильм надеялись. Этого фильма боялись. Об этом фильме распространяли самые невероятные слухи и заранее его ругали. Но вот «Властелин Колец» (будем рассматривать трилогию как единый фильм) режиссера Питера Джексона вышел на экраны. Надежды отчасти сбылись, страхи отчасти оправдались, отдельные слухи оказались правдой, а порции критики фильм удостоился вполне заслуженно. Однако – и это главное – Джексону удалось создать вполне аутентичную «картинку», которой, по словам биографа Толкиена Х. Карпентера, остался бы, пожалуй, доволен и сам Профессор.

Как справедливо заметил М. Хукер, американский филолог, занимающийся сравнительным анализом русских переводов произведений Толкиена, фильм Джексона – «произведение не Толкиена, а режиссера. Он отражает его видение Толкиена, объединенное с пониманием вкусов аудитории, что в экономической реальности сегодняшнего дня является решающим фактором успеха... Фильм воспринимается как мощное, надолго запоминающееся зрелище, созданное умелым кинематографистом и усиленное столь же мощной и неотразимой музыкой... Время от времени там просматривается философия Толкиена; в целом же это величественный простор толкиновской возвышенной, доблестной и благородной Саги (с заглавной буквы), наполненной действием и приключениями, что приковывает внимание зрителей к событиям и персонажам, превосходящим (в прямом и переносном смысле) натуральную величину. Они прямо с экрана штурмуют зрителя, увлекая его в Третью эпоху Средиземья... Конечно, некоторые моменты пропущены, но разве могло быть иначе? Как отметил в одном интервью Т. Шиппи, требуется около 40 часов, чтобы прочитать одно только «Братство Кольца», а фильм идет лишь 3 часа».

Питер Джексон, шедший к экранизации «Властелина Колец» без малого двадцать лет, сумел пройти «лезвием бритвы» между следованием «букве» и «духу» толкиеновских произведений. Его «картинка» удивительным образом совпала с «картинкой» в сознании многочисленных читателей Толкиена, и

сейчас при перечитывании «Хоббита» или «Властелина Колец» уже трудно, если вообще возможно, представить себе того же Гэндальфа иначе, чем в исполнении Иэна Маккелена, Арагорна – иначе, чем в «манифестации» Вигго Мортенсена, а, скажем, пейзажи Шира – иначе, чем «привязанными» к новозеландскому ландшафту. Причем столь удачное совпадение упомянутых «картинок» — едва ли не первое в «визуальной истории» творчества Дж.Р. Р. Толкиена.

Летопись этой «визуальной истории» следует, конечно же, начинать с иллюстраций. Первым иллюстратором Толкиена был сам Толкиен. В архивах писателя сохранилось немало черно-белых и цветных эскизов и 14 полноцветных иллюстраций к «Хоббиту», а также около двух десятков цветных набросков к «Властелину Колец» и «Сильмариллиону». Иллюстрации к «Хоббиту» (в черно-белом варианте) были опубликованы в американском издании этой повести, цветные же иллюстрации и наброски к «Властелину Колец» и «Сильмарилиону» сначала увидели свет в «Толкиновских календарях», а затем были воспроизведены в альбоме «Рисунки Дж.Р.Р. Толкиена» (London, Allen & Unwin, 1979). В большинстве своем эти иллюстрации носят пейзажный характер – вид Хоббитона, вид Ривенделла, панорама Мглистых гор, лес Лориэн весной, гора Таникветиль, остров Тол-Сирион и т. д.; жанровых среди них немного – Бильбо Торбинс в своей норе, тролли у костра, дракон Смог на груде сокровищ, дракон Глаурунг в поисках Турина Турамбара. Выполненные в полупримитивистской манере, эти рисунки, безусловно, помогали Толкиену в работе над текстами, но вряд ли могли претендовать на звание «полноценных иллюстраций» по причине своего ярко выраженного «служебного характера»: все-таки текст и создававшийся при его прочтении мысленный визуальный ряд были намного мощнее этих рисунков. Да и, в конце концовё профессиональный филолог Толкиен отнюдь не был профессиональным художником.

Не удивительно поэтому, что издательства начали искать профессионалов, способных проиллюстрировать толкиеновские тексты. Среди многочисленных иллюстраторов «Хоббита» и «Властелина Колец» наибольшую известность приобрели Алан Ли, Тэд Нэйсмит, братья Грег и Тим Хильдебрандты и Джон Хоув. Ли и Хоув, кстати сказать, впоследствии стали художественными консультантами фильма Джексона – при этом многие пейзажи в фильме, как ни забавно, кажутся «срисованными» с иллюстраций братьев Хильдебрандт: к примеру, вид Хельмовой крепи, королевских статуй Аргоната или сцена коронации Арагорна.

Впрочем, присутствие Ли в фильме, несомненно, ощущается. Вот что пишет по этому поводу видный отечественный кинокритик С. Кузнецов: «По словам Хоува, в творческом тандеме Ли играл главную роль, оставив партнеру подробности, благо их была тьма. К сожалению, мне показалось, что режиссерский замысел не позволил Алану Ли развернуться. Его рисунки, грустные и тревожные, полны глубочайшего очарования и способны ранить

в самое сердце. К слову сказать, Ли так же точно сдержан и осторожен, как и Толкиен. Приоткрытая дверь, тропинка в лесу, по которой кто-то только что прошел, следы на песке: все это подошло бы для утонченного и глубокого телесериала вроде «Скорой помощи», но это совсем не в духе блокбастеров. Тем не менее, все, что Алан Ли мог здесь сделать, он сделал».
Так или иначе, канонического иллюстративного ряда к произведениям Толкиена не существует – или не существовало до появления фильма Джексона. Ситуация с иллюстрациями во многом напоминает положение дел с переводом толкиеновских текстов на другие языки: у каждого поклонника творчества Толкиена есть собственный перевод «Властелина Колец» – хотя бы две-три странички. «Каждый переводчик предложил читателю свое видение Толкиена. Каждый перевод интересен по-своему, одни чем-то привлекательнее других. Некоторые больше похожи на Толкиена, некоторые – меньше. Для филолога привлекательность чтения переводов состоит в сравнении лингвистического фейерверка Толкина в переводе и в оригинале. Для обычного читателя важнее художественное мастерство переводчика, независимо от того, насколько он близок к оригиналу. То же самое относится и к фильму. Именно обычный читатель/зритель будет покупать в нужном количестве книги/билеты/кассеты/DVD, окупая производство, и именно его вкусу режиссер/переводчик должен постараться угодить» (М. Хукер).
Выход на экраны кинотрилогии Джексона (к которой, повторимся, приложили руку Алан Ли и Джон Хоув при «опосредованном участии» братьев Хильдебрандт) наконец-то создал иллюстративный ряд «Властелина Колец». В планах Джексона значится и экранизация «Хоббита», поэтому можно предположить, что в скором времени и повесть, с которой все началось, также обретет искомую визуальность (а Новая Зеландия официально примет наименование Средиземья).

Фильм Джексона – далеко не первая попытка перенести «Властелина Колец» на киноэкран. Толкиен относился к идее экранизации своих произведений не слишком одобрительно. По словам Х. Карпентера, он полагал, что единственный возможный вариант экранизации – это анимация; «правда, ужасно боялся, что мультфильмом займется “Уолт Дисней”». В конце шестидесятых годов XX столетия он все-таки продал права на экранизацию «Хоббита» и «Властелина Колец» Голливуду; как вспоминал тот же Х. Карпентер: «Толкиен всю жизнь жил на зарплату оксфордского профессора, что не так уж и много. Он, безусловно, получил много денег за книгу — особенно в 1960-х, когда стал популярен в Америке. Но все равно по-настоящему богатым человеком Толкиен не был. Кроме того, он думал о своих детях. Он продал права с одним условием. Я помню, он воскликнул: “Либо потрясающее качество, либо потрясающая сумма денег!” Тогда ему предложили деньги...»
Премьера анимированного «Хоббита» состоялась в 1977 году, постановку осуществили Жюль Басс и Артур Рэнкин. Год спустя вышел на экраны и

полнометражный мультфильм по «Властелину Колец», поставленный Ральфом Бакши. Оба проекта получились не то чтобы откровенно провальными, но, мягко выражаясь, не слишком удачными. Одна из зрительниц, к примеру, отозвалась о мультфильме Бакши так: «Я посмотрела этот мультфильм до того, как прочла "Властелина Колец", поэтому он показался мне вполне смотрибельным. Но потом я прочла книгу – и сразу возник вопрос: о чем думал Ральф Бакши, работая над своим фильмом? Он ведь отличный режиссер, а поставил совершенную невнятицу...»

Что касается игрового неанимационного кино, идея экранизации «Хоббита» и «Властелина Колец» привлекала многих режиссеров, тем паче что имелся относительно удачный опыт перенесения толкиеновской Саги на театральную сцену: можно вспомнить и оксфордскую постановку «Хоббита» еще при жизни Толкина, и другие театральные проекты (в том числе знаменитый спектакль ленинградского ТЮЗа). Однако масштабность эпопеи всякий раз препятствовала осуществлению экранизации: как заметил в одном из интервью Питер Джексон, «кинематографическим технологиям понадобилось 45 лет, чтобы догнать воображение Толкиена».

Среди тех, кто мог бы экранизировать «Властелина Колец», был и легендарный Стэнли Кубрик. В 1968 году ему поступило соответствующее предложение, причем не от кого-нибудь, а от студии «United Artists», представлявшей интересы ливерпульской четверки – «Битлз». По сценарию, разработанному «битлами» и их соавтором Полом Гэллико, Пол Маккартни должен был играть роль Фродо Торбинса, Джордж Харрисон – Гэндальфа, Ринго Старр – не кого-нибудь, а Саурона, а Джон Леннон выбрал для себя роль Голлума. Правда, Кубрик, не читавший Толкиена, отказался от предложения и переадресовал «битлов» к Микеланджело Антониони, который также не проявил энтузиазм, поэтому «битловская» экранизация так и не состоялась.

И только австралиец Питер Джексон, режиссер достаточно известный, но вряд ли претендовавший даже на эпитет «маститый», не испугался бесчисленных трудностей, связанных с постановкой «Властелина Колец». А трудности были самые разные: от резко отрицательного отношения к идее экранизации наследников Толкиена, прежде всего сына писателя Кристофера, до чисто технических проблем – известно, к примеру, что для съемок потребовалось изготовить 1600 пар накладных ушей и ступней, 900 железных мечей, более 2000 резиновых мечей, более 20 000 предметов домашней утвари, 200 голов орков (каждая – индивидуальной формы и с собственным выражением лица); для обсчета спецэффектов компания «WETA Digital» использовала более 800 компьютеров, суперсовременную программу искусственного интеллекта «Massive» и систему обработки информации «Media 360», которая к концу съемок содержала около 60 терабайтов данных. Сами съемки обошлись приблизительно в 300 000 000 долларов. Но – результат, как уже говорилось, оправдал все затраты, а суммарная прибыль от проката трех частей киноверсии составила около 3 000 000 000 долларов.

Как режиссер Джексон начинал с пародийных артхаусных фильмов «Дурной вкус» и «Познакомьтесь с Фиблами». Затем были «Живая мертвечина» - кровавая пародия на все фильмы ужасов разом – драма «Небесные создания» и комедийный триллер «Страшилы». А потом настал черед «Властелина Колец».

«Уже после первого фильма было понятно, что сделал Питер Джексон. Он превратил в эпос то, что у большинства режиссеров было бы просто фэнтези. Сделал из сюжета с гномами, эльфами, драконами и колдунами кино большого голливудского стиля. Признание его фильма Киноакадемией, давшей «Братству Кольца» 13 номинаций и 4 статуэтки, означало именно это: к списку легитимных жанров (мелодрама, вестерн, мюзикл, пеплум и т. д.) прибавился еще один: сказочный фантастический фильм для взрослых.
Собственно, именно таким и должен был быть фильм по Толкиену, который, как поправит меня любой поклонник Профессора, писал не сказку, а мифопоэтический эпос. Впрочем, то, что Лев Толстой не писал мелодрам, никому еще не мешало экранизировать “Анну Каренину” именно в этом жанре.
Джексон сделал именно эпос: независимо от того, насколько он переиначил сюжет и переставил акценты, он создал именно что мифопоэтический фильм, глядя который вспоминаешь не какие-нибудь “Крепости и драконы” и даже не классических “Викингов” или “Конана-варвара”, а “Нибелунгов” и “Александра Невского”. Можно сказать, что для жанра фэнтези Джексон сделал то же, что сделал в свое время Лукас для космической оперы» (С. Кузнецов).
Кинематографический «Властелин Колец» выстроен в полном соответствии с жанровыми законами эпоса: неторопливая, обстоятельная завязка («Братство Кольца»), нарастающее напряжение и размах сражений («Две твердыни»), масштабная кульминация («Возвращение короля»). Массовые сцены также вполне эпичны: программа «Massive» генерирует бессчетные полчища, потрясающие воображение своей неохватностью. Героический пафос иногда кажется чуть чрезмерным – впрочем, подобные преувеличения тоже характерны для эпоса; вспомним хотя бы «Песнь о Роланде». Когда Роланд трубит в рог, звук разносится на тридцать лиг; ему раскроили череп, из ушей брызжет мозг, а он сражается как ни в чем не бывало; пятеро рыцарей-франков побеждают орду язычников, численность которой составляет четыре тысячи человек. Любой удар Роланда смертелен:

«Роланд услышал, в ярый гнев пришел,
Коня пришпорил и пустил в галоп,
Язычнику нанес удар копьем,
Щит раздробил, доспехи расколол,
Прорезал ребра, грудь пронзил насквозь,
От тела отделил хребет спинной,
Из сарацина вышиб душу вон».

Перевод Ю. Корнеева

При этом Джексон сумел не перейти тонкую грань, отделяющую истинный трагизм жизни от трагизма театрального, искусственного. По замечанию обозревателя журнала «Ньюсуик» Дэвида Ансена, «фильм удался. Он наполнен подлинными страстями, подлинными чувствами и подлинными ужасами; но кроме того, в нем присутствует очень тонкое и глубокое понимание Зла с большой буквы, чего почти не встретишь в других картинах с волшебниками, невероятными чудесами и страшилками. Фильм Джексона — яростный, воспламеняющий. Режиссер многим рисковал, но в результате добился своего: смог пронести свою искренность и жар своего сердца через всю картину — не обращая внимания на то, что руки его по локоть забрызганы дорожной грязью и кровью».

Да, Джексона есть за что упрекать. Да, в фильме есть к чему придраться. И тем не менее, «Властелин Колец» Питера Джексона, как справедливо отметил Сергей Кузнецов, – «один из тех фильмов, которые оправдывают существование института блокбастера. Можно простить Голливуду первый и второй эпизоды “Звездных войн”, “Годзиллу” и “Перл-Харбор” за то, что сделал Питер Джексон».

Съемочная группа ● Актеры

СЪЕМОЧНАЯ ГРУППА

Режиссер	***Питер Джексон***
Сценаристы	***Франсес Уолш*** ***Филиппа Бойенс*** ***Стивен Синклер*** ***Питер Джексон***
Главный оператор	***Эндрю Лесни***
Главный художник	***Грант Мейджор***
Художественные консультанты	***Алан Ли*** ***Джон Хоув***
Лингвистические консультанты	***Эндрю Джек*** ***Розин Карти***
Монтаж	***Джон Гилберт*** ***Энни Коллинс*** ***Джейми Селкерк*** ***Майкл Хортон***

Монтаж	***Джабез Олссен*** ***Лорен Сквайрс***
Костюмы	***Нджила Диксон*** ***Ричард Тейлор***
Музыка	***Франсес Уолш*** ***Дэвид Доналдсон*** ***Эния*** ***Дэвид Лонг*** ***Стив Роч*** ***Джанет Роддик*** ***Энни Леннокс*** ***Говард Шор*** ***Питер Джексон***
Постановка трюков	***Эллис Кэппер-Старр*** ***Кейси О'Нил*** ***Джордж Маршалл Рудж*** ***Грег Пауэлл*** ***Боб Андерсон***
Спецэффекты	***студия «WETA Digital»***
Продюсеры	***Питер Джексон*** ***Майкл Линн (New Line Cinema)*** ***Майкл Ордески (New Line Cinema)*** ***Барри М. Осборн*** ***Роберт Шейв (New Line Cinema)*** ***Франсес Уолш*** ***Боб Уайнстайн*** ***Харви Уайнстайн***

АКТЕРЫ

Шон Астин (Sean Astin)	Сэм
Сала Бейкер (Sala Baker)	Саурон
Шон Бин (Sean Bean)	Боромир
Кейт Бланшетт (Cate Blanchett)	Галадриэль
Орландо Блум (Orlando Bloom)	Леголас
Билли Бойд (Billy Boyd)	Пиппин



Дэвид Венэм (David Wenham)	Фарамир
Элайджа Вуд (Elijah Wood)	Фродо
Брэд Дуриф (Brad Dourif)	Грима
Кристофер Ли (Christopher Lee)	Саруман
Натаниел Лиз (Nathaniel Lees)	Углук
Питер Маккензи (Peter McKenzie)	Элендил
Иэн Маккелен (Ian McKellen)	Гэндальф
Доминик Монаган (Dominic Monaghan)	Мерри
Виггo Мортенсен (Viggo Mortensen)	Арагорн
Джон Нобл (John Noble)	Дэнетор
Миранда Отто (Miranda Otto)	Эйовин
Джон Рис-Дэвис (John Rhys-Davies)	Гимли / Голос Древобрада
Томас Робинс (Thomas Robins)	Деагол
Энди Серкис (Andy Serkis)	Голлум
Гарри Синклер (Harry Sinclair)	Исилдур
Лив Тайлер (Liv Tyler)	Арвен
Питер Тэйт (Peter Tait)	Шаграт
Хьюго Уивинг (Hugo Weaving)	Элронд
Стивен Ур (Stephen Ure)	Гришнакх / Горбаг
Карл Урбан (Karl Urban)	Эйомер
Марк Фергюсон (Mark Ferguson)	Гил-Гэлад
Бернард Хилл (Bernard Hill)	Тейоден
Иэн Хольм (Ian Holm)	Бильбо
Мартин Цокас (Marton Csokas)	Келеборн



ДЖОН РОНАЛЬД РУЭЛ ТОЛКИЕН

Основные даты жизни и творчества

1892 3 января в семье Артура Толкиена и Мейбл Саффилд в Блумфонтейне, Оранжевая Республика, рождается первенец, Джон Рональд Руэл.
1894 рождается второй сын, Хилари Артур Толкиен.
1895 Мейбл с сыновьями возвращается в Англию и поселяется с родителями в Бирмингеме, ожидая приезда мужа.
1896 Артур Толкиен умирает в Африке. Мейбл с детьми переезжает в коттедж в пригороде Бирмингема. Она начинает учить Рональда латыни, французскому, немецкому, рисованию и чистописанию.
1900 Мейбл обращается в католичество и приобщает к вере сыновей. Рональд поступает в школу Кинг-Эдвардс, и семья снова переезжает в Бирмингем.
1903 Рональд становится стипендиатом Кинг-Эдвардса и начинает учить греческий и средневековый английский.
1904 Мейбл умирает от диабета. Опекуном братьев Толкиен становится католический священник патер Морган.
1906 — 1911 Рональд самостоятельно изучает староанглийский, древненорвежский и готский; начинает изобретать свои языки с собственной грамматикой и историей. На этих языках он пишет стихи.
1908 братья переезжают в пансион миссис Фолкнер. Рональд знакомится в пансионе с девятнадцатилетней Эдит Бретт.
1909 Рональд и Эдит влюбляются друг в друга. Осенью об этом узнает патер Морган, который убежден, что ранний брак погубит карьеру Рональда. Рональд проваливает экзамен на получение оксфордской стипендии.
1910 Патер Морган запрещает Рональду до совершеннолетия встречаться с Эдит Бретт. Эдит покидает Бирмингем.
1911 летом Рональд активно участвует в жизни Чайного клуба — компании одноклассников со сходными увлечениями, путешествует по горам Швейцарии и поступает в Оксфорд.
1912 под руководством Джозефа Райта Толкиен начинает изучение сравнительной филологии. Поступает добровольцем в кавалерию, выезжает на учения. Читает «Калевалу» и пишет стихи.
1913 Рональду исполняется 21 год. Он находит Эдит, которая ради него расторгает помолвку с другим. Толкиен переводится с классического отделения на факультет английского языка и словесности и начинает изучать древненорвежский.
1914 Эдит принимает католичество. Рональд и Эдит объявляют о помолвке. Толкиен пишет стихотворение «Путешествие Эарендела Вечерней Звезды», основанное на строчке из англосаксонской поэмы «Христос» Кюневульфа.



1915 Толкиен получает первую премию на выпускных экзаменах и записывается в армию. Продолжает писать стихи на «волшебном языке» (fairy language) и на английском.
1916 бракосочетание Рональда Толкиена и Эдит Бретт. Толкиен отбывает во Францию и принимает участие в битве на Сомме. В ноябре отправлен в Англию по болезни.
1917 в госпитале Толкиен начинает «Книгу утраченных сказаний», куда входит и повесть «Падение Гондолина». У Толкиенов рождается сын Джон.
1918 Толкиен продолжает службу в Стаффордшире. Работает над «Утраченными сказаниями». По окончании войны принимает участие в работе коллектива, составляющего Новый словарь английского языка (впоследствии — Оксфордский словарь английского языка). Пишет ряд словарных статей для буквы W.
1920 Толкиен получает место лектора по английскому языку в Лидсском университете. У Толкиенов рождается второй сын, Майкл. Толкиен приступает к «Письмам Рождественского деда».
1922 выходит в свет Словарь средневекового английского языка под редакцией Толкиена. В Лидсский университет приходит работать Э. В. Гордон, вместе с которым Толкиен начинает готовить новое издание средневекового текста «Сэр Гавейн и Зеленый рыцарь».
1924 Толкиен становится самым молодым профессором английского языка в Лидсе. У Толкиенов рождается третий сын, Кристофер.
1925 публикация «Сэра Гавейна». Толкиен переезжает в Оксфорд, где ему дают должность профессора-стипендиата англосаксонского языка.
1926 учреждается общество «Углеедов», одним из членов которого становится Клайв Стейплз Льюис, будущий близкий друг Толкиена и автор знаменитой трилогии о Переландре и не менее знаменитых «Хроник Нарнии». «Углееды» читают вслух на своих заседаниях и разбирают исландские и норвежские саги.
1928 (или 1930) у Толкиена случайно рождается знаменитая фраза: «В земле была нора, а в норе жил хоббит». Он начинает рассказывать истории о хоббите своим детям.
1929 у Толкиенов рождается дочь Присцилла.
1930 выпускник Оксфорда Танджи Лин основывает литературное общество «Инклингов» для чтения неопубликованных академических работ. В это общество входят Толкиен, Клайв С. Льюис, его брат майор Уоррен Льюис, доктор Р. Хэйвард, Оуэн Барфилд и Хьюго Дайсон. В 1939 к ним присоединяется Чарльз Уильямс.
1930 Толкиен заканчивает первую редакцию «Сильмариллиона» (текст опубликован в 1986 году под названием «The Shaping of Middle-Earth», под редакцией Кристофера Толкиена).
1930 Толкиен пишет первый вариант «Хоббита», завершающийся гибелью дракона Смога.
1932 Толкиен показывает написанные главы «Хоббита» Льюису. Работает над «Сильмариллионом».
1934 Толкиен получает стипендию Leverhulme Research Fellowship на научные изыскания.
1936 издательство Allen & Unwin узнает о неоконченном «Хоббите» и приобретает у Толкиена права на издание. В октябре книга завершена. 25 ноября Толкиен выступает в Британской академии с лекцией «Беовульф: чудовище и критики». Впоследствии эта работа была опубликована.
1937 21 сентября публикуется «Хоббит». Книга имеет успех как у публики, так и у критики, поэтому издатель Стэнли Анвин заказывает Толкиену продолжение. Автор предлагает издательству «Письма Рождественского деда» и «Сильмариллион»,

но оба произведения отвергнуты. В декабре Толкиен приступает к «новому “Хоббиту”» — прообразу «Властелина Колец».
1938 Толкиен дорабатывает рукопись «Фермера Джайлса из Хэма». «Хоббит», опубликованный в Америке издательством Houghton Mifflin, получает премию газеты «Нью-Йорк геральд трибьюн» как лучшая детская книга сезона. Черновой вариант 12 начальных глав «Властелина Колец».
1939 Толкиен выступает в университете Сент-Эндрюс с лекцией «О волшебных историях» («On Fairy Stories»). Написаны 16 глав «Властелина Колец».
1940 Толкиен публикует предисловие к изданию «Беовульфа» в переводе на современный английский язык Джона Холла.
1943 Кристофер Толкиен вступает в ВВС Великобритании и принимает участие в боевых действиях.
1944 Толкиен пишет длинные письма Кристоферу и посылает ему новые главы «Властелина Колец», уже из 5-й книги.
1945 публикуется «Лист работы Ниггла». Толкиен становится профессором английского языка и литературы в Мертонском колледже Оксфорда.
1947 опубликовано эссе «О волшебных историях».
1948 (или 1950) Толкиен заканчивает «Властелина Колец».
1949 публикуется «Фермер Джайлс из Хэма».
1950 Толкиен ведет переговоры с издателем Коллинзом о публикации «Сильмариллиона» вместе с «продолжением к “Хоббиту”».
1951 опубликована переработанная редакция «Хоббита».
1952 Коллинз возвращает рукописи. Толкиен соглашается на предложение издательства Allen & Unwin на публикацию «Властелина» без «Сильмариллиона».
1954 опубликованы «Братство Кольца» и «Две твердыни».
1955 опубликовано «Возвращение короля».
1956 «Властелин Колец» переведен на голландский. Начинается триумфальное шествие «Властелина Колец» по миру. В последующие годы его переведут на шведский, польский, датский, немецкий, итальянский, французский, японский, финский, португальский, норвежский и русский.
1959 Толкиен уходит в отставку.
1962 опубликованы «Приключения Тома Бомбадила».
1963 22 ноября умирает Клайв Стейплз Льюис.
1964 публикуется сборник «Дерево и лист».
1965 американское издательство Ace публикует пиратское издание «Властелина Колец». В том же году издательство Ballantine публикует авторизованное издание. Толкиен пишет «Кузнеца из Большого Вуттона». «Властелин Колец» стремительно набирает популярность у американской молодежи. Основано Американское Толкиеновское общество.
1966 опубликована третья редакция «Хоббита».
1967 публикуется «Кузнец из Большого Вуттона».
1968 семья Толкиенов переезжает к морю, в Борнмут.
1970 в Оксфордский словарь английского языка внесено слово «хоббит».
1971 29 ноября в возрасте 82 лет умирает Эдит Толкиен. На ее могиле Толкиен помещает надгробие с надписью «Лютиэн».
1972 в марте Толкиен возвращается в Оксфорд. Получает почетную докторскую степень Оксфорда.
1973 Толкиен приезжает к друзьям в Борнмут. Умирает 2 сентября в возрасте 81 года. Похоронен в Оксфорде, рядом с Эдит. К общему надгробию рядом со строкой «Лютиэн» добавлена строчка «Берен».

1976 публикуются «Письма Рождественского деда» и «Альбом иллюстраций Дж. Р. Р. Толкиена».
1977 публикуется «Сильмариллион» под редакцией Кристофера Толкиена.
1980 публикуются «Неоконченные сказания» — начало двенадцатитомного издания отрывков, фрагментов и черновиков из творческого архива Дж. Р. Р. Толкиена.

ИСТОЧНИКИ

Tolkien J.R.R. Hobbit, or There and Back Again. Lnd., 1937.
Tolkien J.R.R. The Fellowship of the Ring, being the first part of The Lord of the Rings. Lnd., 1954.
Tolkien J.R.R. Two Towers, being the second part of The Lord of the Rings. Lnd., 1954.
Tolkien J.R.R. The Return of the King, being the third part of The Lord of the Rings. Lnd., 1955.
Tolkien J.R.R. The Silmarillion. Ed. by Christopher Tolkien. Lnd., 1977.
Tolkien J.R.R. The Adventures of Tom Bombadil. Lnd., 1962.
Tolkien J.R.R. The Letters of J.R.R.Tolkien. Ed. by H.Carpenter. Lnd., 1981.
Tolkien J.R.R. Unfinished Tales of Numenor and Middle-Earth. Ed. by Christopher Tolkien. Lnd., 1981.
Tolkien J.R.R. The History of Middle-Earth. Ed. by Christopher Tolkien. Vol. 1—12:
The Book of Lost Tales. Part One. Lnd., 1983;
The Book of Lost Tales. Part Two. Lnd., 1984;
The Lays of Beleriand. Lnd., 1985;
The Shaping of Middle-Earth. Lnd., 1986;
The Lost Road and Other Writings. Lnd., 1987;
The Return of the Shadow. Lnd., 1988;
The Treason of Isengard. Lnd., 1989;
The War of the Ring. Lnd., 1990;
Sauron Defeated. Lnd., 1992;
Morgoth's Ring. Lnd., 1993;
The War of the Jewels. Lnd., 1993;
The Peoples of Middle-Earth. Lnd., 1996.

ЛИТЕРАТУРА

Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о Нибелунгах. М., 1975.
Боура Сесил М. Героическая поэзия. М., 2002.
Вагнер Р. Кольцо Нибелунга. М.; СПб., 2001.
Веселовский А.Н. Мерлин и Соломон. М.; СПб., 2001.
Исландские саги: В 2 т. СПб., 1999.
Исландские саги. Ирландский эпос. М., 1973.
Калевала. М., 1975.
Корни Иггдрасиля: древняя скандинавская литература. М., 1997.
Королев К.М. О кузнецах и кольцах // *Вагнер Р.* Кольцо Нибелунга. М.; СПб., 2001.
Королев К.М. Энциклопедия сверхъестественных существ. М., 1997; 2-е изд., испр. и доп. М.; СПб., 2003.
Королев К.М. Энциклопедия символов, знаков, эмблем. М.; СПб., 2003.
Мелетинский Е.М. [гл. ред., авт. ст.]: Мифология: Большой энциклопедический словарь. М., 1998.
Мифы народов мира: Энциклопедия: В 2 т. / Под ред. С.А. Токарева. М., 1982.
Сага о Вельсунгах. М., 1934.
Смирницкая О.А. Корни Иггдрасиля. — Корни Иггдрасиля: Древняя скандинавская литература. М., 1997.
Старшая Эдда: Древнеисландские песни о богах и героях. М.; Л., 1963.
Стеблин-Каменский М.И. Миф. Л., 1976.
Стурлусон С. Младшая Эдда. Л., 1970.

Blackwelder R. A Tolkien Thesaurus. N. Y., 1990.
Carpenter H. J.R.R. Tolkien: A Biography. Lnd., 1977.
Carpenter H. The Inklings: C.S.Lewis, J.R.R. Tolkien, Charles Williams and their Friends. Lnd., 1978.
Cocher P. Master of Middle-Earth: The Fiction of J.R.R. Tolkien. Boston, 1972.
Day D. The Tolkien Bestiary. Lnd., 1979.
Fonstad K. The Atlas of Middle-Earth. Lnd., 1994.
Harvey D. The Song of Middle-Earth: J.R. R. Tolkien's Themes, Symbols and Myths. Lnd., 1985.



Tyler J.E.A. The New Tolkien Companion. Lnd., 1979.
Shippey T.A. The Road to Middle-Earth. Lnd., 1982.
Tolkien: New Critical Perspectives. Ed. by N. Isaacs & R. Zimbardo. Kentucky, 1981.
Tolkien and the Critics. Ed. by N. Isaacs & R. Zimbardo. N. Y., 1968.
J.R.R. Tolkien, Scholar and Storyteller. Essays In Memoriam. Ed. by M. Salu & R.T.Farrel. Lnd., 1979.

СЛОВАРЬ КВЕНИЙСКИХ И СИНДАРИНСКИХ ЭЛЕМЕНТОВ В ИМЕНАХ И НАЗВАНИЯХ

АГЛАР (aglar) — «слава, роскошь, великолепие», в *Дагор Аглареб*, *Агларонд.* Квенийская форма «алкар» характеризуется перестановкой согласных; синдаринскому *Аглареб* соответствует *Алкаринквэ*. См. корень КАЛ (kal-) – «сиять».

АДАН (adan) — мн. ч. ЭДАЙН (edain), в *Аданедел*, *Арадан*, *дунадан.*

АЙНА (aina) — «святой», в *Айнур*, *Айнулиндалэ.*

АЛДА (alda) — «дерево» (квенья), в *Алдарон*, *Алдудениэ*, *Малинальда*; соответствует синдаринскому ГАЛАД (galadh) (в *Карас-Галадон*, *галадримы*).

АЛЬКВА (alqua) — «лебедь» (синдаринское «альф»), в *Альквалондэ*; от того же корня АЛАК (alak) — «порыв, движение» — *Анкалагон.*

АМАРТ (amarth) — «рок», в *Эмон-Амарт*, *Кабед-Наэрамарт;* Умарт и в синдаринской форме одного из прозвищ Турина – Турамарт, т. е. «Властелин судьбы». Отсюда же *Турамбар.*

АН[Д] (an[d]) – «длинный», в *Андрам*, *Андуин.*

АНГА (anga) – «железо», синдаринский вариант АНГ (ang), в *Ангайнор*, *Ангбанд*, *Англахел*, *Ангрист*, *Ангрод*, *Ангуирел*, *Гуртанг.*

АНГРЕН (angren) – «железный», в *Ангреност*; мн. ч. ЭНГРИН (engrin) в *Эред-Энгрин.*

АНДУНЭ (andune) – «закат, запад», в *Андуниэ*; синдаринское annun в *Аннуминас*, *Хеннет-Аннун*. Древний корень этого слова НДУ (ndu) – «опускаться» — присутствует также в квенийском НУМЕН (numen) – «закат, запад», и в синдаринском ДУН (dun) – «запад»: ср. *дунаданы.* Слово АДУН (adun) в адунаике – заимствование из эльфийских языков.

АНКА (anca) – «челюсти», в *Анкалагон.*

АННА (anna) — «дар», в *Аннатар*, *Мелиан*, *Йаванна*; тот же корень в *Андор.*

АННОН (annon) — «большая дверь, ворота», мн. ч. ЭННИН (ennyn), в *Аннон-ин-Гелид*; ср. *Мораннон* — «Черные врата» и *Сираннон* — «Привратная река».

АР- (ar-) — «рядом, снаружи», (кроме того, в квенья АР- «и») в *Араман* — «Вне Амана» ; ср. *Арноэдиад* — «бессчетные слезы».

АР[А] (ar[a] —) — «высокий, благородный, величавый», элемент многих имен:

Арадан, *Аредэль*, *Аргонат*, *Арнор*. Расширенный корень АРАТ (arat-) — в *Аратар* и *Арато* — «вождь, выдающийся», например *Англод* из *Ангарато*, *Финрод* из *Финарато*. Также АРАН (aran) «король», в *Аранрут*, мн. ч. ЭРЕЙН в *Эрейнион*. Префикс «АР-» в именах нуменорских королей — того же происхождения.
АТАР (atar) — «отец», в *Атанатари*, *Илуватар*.
АЭЛИН (aelin) — «озеро, пруд», в *Аэлин-Уиал*.

БАНД (band) — «темница» в *Ангбанд*; от первоначального mbando, квенийская форма которого употреблена в *Мандос* (синдаринское *Ангбанд* = квенийское *Ангамандо*).
БАР (bar) — «жилище», в *Бар-эн-Данвед*. Древнее mbar (mar — в квенийском, bar — в синдарине) означало и отдельный дом, и место обитания народов, а потому появлялось во многих названиях: *Димбар*, *Бритомбар*, *Эльдамар*, *Валимар*, *Виниамар*, *Мар-ну-Фалмар*. *Мардил* — имя первого наместника Гондора, означавшее «Верный дому» (королей).
БАРАД (barad) — «башня, крепость», в *Барад-дур*, *Барад-Эйтель*, *Барад-Нимрайс*; мн. ч. в *Эмин-Берайд* (Emin Beraid).
БЕЛЕГ (beleg) — «могучий», в *Белег*, *Белегаэр*, *Белегост*.
БРАГОЛ (bragol) — «внезапный», в *Дагор Браголлах*.
БРЕТИЛ (brethil) — вероятно, «серебристая береза»; ср. *Нимбретил*, березовые рощи Арверниена, и *Фимбретиль*, имя энтицы.
БРИТ (brith) — «песок», в *Бритомбар*, *Бритон*.

ВАЛ (val) — «власть, могущество», в *валар*, *Валакирка*, *Валарома*, *валараукар*, *Валаквента*, *Валимар*, *Валинор*. Первоначальный корень БАЛ (bal-) сохранился в синдаринском *Балан* (balan, мн. ч. Бэлайн, Belain) — «валары», и в б*алрог*.
ВЕН (wen) — «дева», традиционное окончание женских имен, например *Эарвен*, *Морвен*.
ВИНГ (wing) — «пена, брызги», в *Эльвинг*, *Вингилот*.

ГАУР (gaur) — «волколак» (от корня НГВАУ ngwaw — «выть»,) в *Тол-ин-Гаурхот*.
ГАЭР (gaer) — «море», в *Белегаэр* и в *Гаэрис,* синдаринском имени Оссэ. Происходит, вероятно, от корня ГАЙА (gaya) — «ужас, трепет». Это название было дано морю эльфами, когда они увидели его впервые.
ГВАЙТ (gwaith) — «народ, племя», в *Гвайт-и-Мирдайн*.
ГВАТ, ВАТ (gwath, wath) — «тень», в *Делдуват*, *Гватло*. Производные формы в *Эред-Ветрин*, *Турингветиль*.
ГИЛ (gil) — «звезда», в *Дагор-нуин-Гилиат*, *Осгилиат* (Гилиат — «множество звезд»), *Гил-Эстель*, *Гил-Гэлад*.
ГИРИТ (girith) — «содрогающийся», в *Нен-Гирит*.
ГЛИН (glin) — «блеск» (применительно к глазам), в *Маэглин*.



ГОЛОД (golodh) — синдаринская форма квенийского Нолдо (noldo), мн. ч. Голодримы (golodhrim) и Гелид (gelydh), в *Аннон-ин-Гелид.*
ГОНД (gond) — «камень», в *Гондолин*, *Гондор*, *гоннхирримы*, *Аргонат*, *Серегон.* Название потаенного города, основанного Тургоном, взято из квенийского — *Ондолиндэ* (квенийское ondo = синдаринскому gond + linde «петь»); но в легендах чаще встречается синдаринская форма *Гондолин* (Gondolin), каковая, возможно, образована из Гонд-Долен — «Потаенный камень».
ГОР (gor) — «ужас, страх», в *Гортаур*, *Гортол*; Горот (goroth) того же значения вместе с «гор-» встречается в *Горгорот*, *Эред-Горгорот.*
ГРОТ [ГРАД] (groth [grod]) — «пещера, подземное жилище», в *Менегрот*, *Ногрод.*
ГУЛ (gul) — «чары» в *Дол-Гулдур*, *Минас-Моргул.* Это слово происходит от того же корня, что и НГОЛ (ngol) в *нолдор*; ср. квенийское НОЛЕ (nole) — «мудрость, знание». Однако синдаринская форма использовалась чаще с явно отрицательным оттенком; *моргул* (morgul) — «черные чары».

ДАГОР (dagor) — «битва», корень НДАК (ndak-). Производное ДАГНИР (*Дагнир Глаурунга* — «погибель Глаурунга»).
ДАЭ (dae) — «тень», в *Дор-Даэделос* и, вероятно, в *Даэрон.*
ДЕЛ (del) — «ужас», в *Делдуват*; Делот (deloth) — «отвращение» в *Дор-Даэделос.*
ДИН (din) — «безмолвный», в *Дор-Динен*; ср. *Рат-Динен* и *Эмон-Дин* в Гондоре.
ДОЛ (dol) — «голова», в *Лориндол*; слово часто встречается в названиях гор и холмов: *Дол-Гулдур*, *Долмед*, *Миндоллуин* (также *Фануидол* – пик Мглистых гор).
ДОР (dor) — «земля» (суша), производное от НДОР (ndor), встречается во многих синдаринских названиях: *Дориат*, *Дортонион*, *Эриадор*, *Мордор* и т. д. В квенийском этот корень часто смешивался с НОРЕ (nore) «народ, племя»; вначале *Валинор* означало «племя валаров», а «земля валаров» — *Валандор*; также *Нуменоре* означало «племя Запада», а «земля Запада» — *Нумендор.* Квенийское *Эндор* (Endor) от *энэд* (ened) «середина» и *ндор* (ndor). В синдарине *Эннор* (Ennor).
ДРАУГ (draug) — «волк», в *Драуглуин.*
ДУ (du) — «ночь, тьма», в *Делдуват*, *Эфел-Дуат*; производное от ДОМЕ (dome), квенийский вариант ЛОМЕ (lome); таким образом, синдаринскому *дулин* (dulin) — «соловей» соответствует *ломелиндэ* (lomelinde).
ДУИН (duin) — «река», в *Андуин*, *Барандуин*, *Эсгалдуин*, *Малдуин*, *Таур-им-Дуинат.*
ДУР (dur) — «черный», в *Барад-дур*, *Дол-Гулдур*, а также *Дуртанг* (крепость в Мордоре).

ИЯ (ia) — «бездна», в *Мория* (Moria).
ИАНТ (iant) — «мост», в *Иант-Иаур.*
ИАТ (iath) — «изгородь», в *Дориат.*

ИАУР (iaur) — «древний», в *Иант-Иаур*; ср. эльфийское имя Тома Бомбадила *Иарвейн*.
ИЛУВЕ (iluve) — «весь, целый, общий», в *Илуватар*.
ИЛМ (ilm) — корень в *Илмен*, *Илмаре*, также *Илмарин* — «небесное жилище».

ЙАВЕ (yave) — «плод» (на квенийском). в имени *Йаванна*; ср. *йаванниэ* — квенийское название девятого месяцы, и йавиэ (yavie) — *осень*.

КАЛ [ГАЛ-] (kal- [gal-]) — корень со значением «сиять», встречается в *Калакирия*, *калаквенди*, *галворн*, *Гил-Гэлад*, *Галадриэль*. Последние два имени никак не связаны с синдаринским *галад* (galadh) — «дерево». Квенийское имя Галадриэль — Ал(а)тириэль от *алата* — «сияние» (синдаринское galad) и *риэль* — «увенчанная дева» .
КАЛЕН [ГАЛЕН] (calen[galen]) — синдаринское «зеленый», в *Ард-Гален*, *Тол-Гален*, *Каленардон*; также в *Парт-Гален* «зеленая лужайка», *Пиннат-Гелин* «зеленые холмы».
КАМ (cam) [от КАМБА (kamba~)] — «рука», обозначение руки, сложенной в форме чаши для принятия какого-либо предмета, в *Камлост*, *Эрхамион*.
КАНО (kano) — «вождь», от этого квенийского корня происходит второй элемент имен *Фингон* и *Тургон*.
КАРАК (carak-) — корень присутствует в квенийском *карка* — «клык», синдаринская форма которого *карх* использована в *Кархарот* и *Каркхост*.
КАРАН (caran) — «красный», квенийское КАРНЭ (carne) в *Карантир*, *Карнил*, *Орокарни*, *Карадрас* — от Каран-Расс — «Красный пик» и *Карнимириэ* — «красные самоцветы».
КВЕН [КВЕТ] (quen-, quet-) — «говорить, сказать», в *квенди*, *квенья*, *Валаквента*. В синдарине сочетание КВ- (qu-) сменяется на П- (p-) или Б- (b-); например, *педо* (pedo, «скажи») в надписи на Вратах Мории соответствует квенийскому корню *квет-*.
КЕЛЕБ (celeb) — «серебро», квенийское ТЕЛЕП- (telep-), ТЕЛПЕ- (telpe-) в *Тельперион*. Корень *келеб* встречается в *Келебрант*, *Келеборн*, *Келебримбор* — «горсть серебра» (келебрин — не столько «сделанный из серебра», сколько «схожий с серебром ценностью или видом»).
КЕЛЬ (kel) — «убегать», «течь» (о воде) в *Келон*; от эт-келе (et-kele~) — «источник» произошло квенийское *эхтеле* и синдаринское *эйтель*, где присутствует обычная перестановка согласных.
КЕМЕН (kemen) — «земля» (почва), в *Кементари*; квенийское слово, антоним слова *менел* (menel) — «небеса».
КИР (kir) — «резать, рубить», в *Калакирия*, *Кирт*, *Ангертас*, *Кирит*. В значении «быстро проходить насквозь» встречается в квенийском *кириа* (cirya) — «корабль с острым носом»; то же значение в именах *Кирдан*, *Тар-Кириатан* и в имени сына Исилдура — *Кирион*.
КОРОН (coron) — «курган» в *Короллайрэ* (также Корон Ойолайрэ, где пос-

леднее слово означало «вечно летний», ср. Ойолоссэ); ср. также *Керин-Амрос* — курган в Лотлориэне.
КУ (cu) — «лук», в *Куталион*, *Дор-Куартол*.
КУЙВИЭ (cuivie) — «пробуждение», в *Куйвиэнен*. Другие производные того же корня — *Дор — Фирн — и — Гуинар*, *койрэ* (coire) — «первый день весны», *коймас* (coimas) — «хлеб жизни» — квенийское название лембаса.
КУЛ (cul) — «красно — золотой», в *Кулуриэн*.
КУРУ (curu) — «ум, хитрость, искусность», в *Куруфинвэ*, *Курунир*.

ЛАД (lad) — «долина», в *Дагорлад*, *Химлад*; *Имлад* — «узкая долина с крутыми склонами» в *Имладрис*.
ЛАУРЕ (laure) — «золотой» (по цвету, но не по материалу), в *Лаурелин*; синдаринская форма в *Глорфиндел*.
ЛАХ (lhach) — «вспышка пламени», в *Дагор Браголлах* и, вероятно, в *Англахел* (меч из метеоритного железа).
ЛИН (lin) — «озеро, болото», в *Линаэвен*.
ЛИН (lin) — «петь, издавать музыкальный звук», в *Айнулиндалэ*, *Лаурелин*, *Линдар*, *Эред-Линдон*, *ломелинди*.
ЛИТ (lith) — «пепел», в *Анфауглит*, *Дор-ну-Фауглит*, также в *Эред-Литуи* и *Литлад*.
ЛОК (lok) — «петля, изгиб», в *Урулоки*.
ЛОМ (lom) — «эхо», в *Дор-Ломин*, *Эред-Ломин*; родственное слово *Ламмот*.
ЛОМЕ (lome) — «сумерки», в *Ломион*, *ломелинди*.
ЛОНДЭ (londe) — «гавань», в *Альквалондэ*, ср. синдаринскую форму ЛОНД [ЛОНН] (lond, lonn), в *Митлонд*.
ЛОС (los) — «снег», в *Ойолоссэ*; синдаринское ЛОСС (loss) в *Эмон-Уилос* и *Аэглос*.
ЛОТ (loth) — «цветок», в *Лотлориэн*, *Нимлот*.

МАЭГ (maeg) — «острый, пронзающий», (квенийское maika) в *Маэглин*.
МАЛ (mal) — «золотой», в *Малдуин*, *Малинальда*; также в *мэллорн* (mallorn) и в *Кормаллен*, что означает «золотой круг», по росшим там деревьям кулумальда.
МАН (man) — «добрый, благословенный», в *Аман*, *Манвэ*; производные от *Аман-Амандил*, *Араман*, *Уманиар*.
МЕЛ (mel) — «любовь», в *Мелиан*; тот же корень в синдаринском слове *мелон* (mellon) «друг» в надписи на Вратах Мории.
МЕН (men) — «дорога», в *Нумен*, *Хиармен*.
МЕНЕЛ (menel) — «высшее небо, область звезд», в *Менельдил*, *Менельмакар*, *Менельтарма*.
МЕРЕТ (mereth) — «праздник», в *Мерет Адертад*; также *Меретронд* — «праздничный чертог».
МИНАС (minas) — «башня, крепость», в *Аннуминас*, *Минас-Анор*, *Минас-Тирит* и т. д. Тот же корень встречается в словах, обозначающих уединенно

стоящие объекты, например, *Миндоллуин*, *Миндон*; вероятно, родственен кенийскому миниа (minya) — «первый»: ср. *Тар-Миниатур* — имя первого короля Нуменора.
МИР (mir) — «самоцвет, драгоценность», в *Элеммире*, *Гвайт-и-Мирдайн*, *Наугламир*.
МИТ (mith) — «серебристо-серый», в *Митлонд*, *Митрандир*, *Митрим*.
МОР (mor) — «темный, черный», в *Мордор*, *Моргот*, *Мория*, *мориквенди*.
МОТ (moth) — «сумерки», в *Нан-Эльмот*.

НАН[Д] (nand) — «долина», в *Нан-Дунгортеб*, *Нан-Эльмот*, *Нан-Татрен*.
НАР (nar) — «огонь, пламя», в *Нарсил*, *Нарья*; также в первоначальной форме имени *Феанор* (Феанаро, Feanaro — «пламенный дух»). Синдаринская форма *наур* (naur) встречается в *Саммат-Наур* — «палаты огня», в Ородруине. От того же (А)НАР произошло название солнца, квенийское *Анар* в Анарион и синдаринское *анор* (ср. Минас-Анор, Анориен).
НАУГ (naug) — «гном», в *наугрим*; ср. также *Ногрод*. Родственное синдаринское сочетание *ноэгит нибин* («гном» — nogoth, ногот, мн. ч. noegyth, ноэгит) и *Ноготрим*.
[Н]ДИЛ ([n]dil) — частое окончание личных имен: *Амандил*, *Элендил* и т. д.; имеет значение «преданность», «бескорыстная любовь».
[Н]ДУР ([n]dur) — в именах наподобие *Эарендур*, *Эарнур*, означало то же, что (Н)ДИЛ.
НЕЛДОР (neldor) — «бук», в *Нелдорет*.
НЕН (nen) — «вода», в *Ненуниал*, *Куйвиэнен*, *Уинен*.
НИМ (nim) — «белый», в *Нимбретил*, *Нимлот*, *Нимфелос*, *Нифредил*, *Эред-Нимрайс*. Квенийская форма *нинквелотэ*, отсюда Нинквелотэ — Нимлот. Ср. также *Таникветиль*.
НИН (nin) — «мокрый» в *Ниндальф*.

ОРН (orn) — «дерево», в *Келеборн*, *Хирилорн*; ср. *Фангорн* — «древобрад» и *мэллорн* (mallorn), мн. ч. *меллирн* (mellyrn) — деревья Лотлориэна.
ОРОД (orod) — «гора», в *Ородруин*, *Тангородрим*, *Орокарни*; мн. ч. ЭРЕД (ered) в *Эред-Энгрин* и т. д.
ОСТ (ost) — «крепость», в *Ангреност*, *Белегост*, *Форменос*, *Форност*, *Нарготронд* (от *Нарог-ост-ронд*), *Ос(т)гилиат*.

ПАЛАН (palan) — «далеко и широко» (квенийский), в *палантир*, *Тар-Палантир*.
ПЕЛ (pel) — «вокруг, окружать», в *Пеларгир*, *Пелоры*, *Пеленнор* — «огражденная земля», также в *Эфел — Брандир*, *Эфел-Дуат* (от *эт-пел* — «внешняя ограда»).

РАМ (ram) — «стена» (квенийское *рамба*), в *Андрам*; также *Раммас-Экор* — стена вокруг Пеленнора в Минас-Тирит.
РАН (ran) — «бродить, странствовать», в *Митрандир*.

РАНТ (rant) — «поток», в названиях рек *Адурант*, *Келебрант*.
РАС (ras) — «рог, пик», в *Карадрас* — «багровый пик» и *Метхедрас* — «последний пик»; мн. ч. РАЙС (rais) в *Эред-Нимрайс* (Ered Nimrais).
РАУКО (rauko) — «демон», в *валараукар*. В синдарине РАУГ, РОГ (raug, rog), в *балрог*.
РИЛ (ril) — «сияние, сверкание», в *Идриль*, *сильмарил*; также в *Андурил* и *мифрил* (морийское серебро).
РИМ (rim) — «большое количество, племя», обычно для образования собирательного множественного числа: *голодримы*, *наугримы*, *Тангородрим* и т. д.
РИНГ (ring) — «холод, лед», в *Рингил*, *Химринг*, также в названии реки в Гондоре *Рингло*.
РИС (ris) — «рубить, резать»; часто смешивается с корнем КРИС (kris), имеющим аналогичное значение; отсюда *Ангрист*, *Оркрист*, *Имладрис*.
РОМ (rom) — корень, обозначавший звук трубы, рога, в *Оромэ*, *Валарома*.
РОМЕН (romen) — «восход, восток», в *Роменна*.
РОНД (rond) — куполообразная или сводчатая крыша, а также зал, чертог с такой крышей, например, *Нарготронд*, *Хадходронд*, *Агларонд*. Может употребляться применительно к небесам, например *Элронд* — «звездный купол».
РОС (ros) — «пена, брызги», в *Келеброс*, *Элрос*, *Раурос*; также *Кэир-Андрос* — остров на Андуине.
РОХ (roch) — «конь», в *Рохан*, *рохирримы*.
РУИН (ruin) — «красное пламя», в *Ородруин*.
РУТ (ruth) — «гнев», в *Аранрут*.

САРН (sarn) — «мелкий камень», в *Сарн-Гебир*.
СЕРЕГ (sereg) — «кровь», в *Серегон*.
СИЛ [ТИЛЬ] (sil [thil]) — «сиять» (белым или серебристым светом), в *Белтил*, *Галатилион*, *Итиль*, *Исилдур*, *Нарсил*, *Мина-Итил*, *Итилиэн*. Квенийское *сильмарил* происходит от *силима* — названия, данного Феанором веществу, из которого были созданы сильмарилы.
СИР (sir) — «река» от корня СИР (sir) — «течь», в *Оссириланд*, *Сирион*; также в *Сираннон* — река в Мории. С замещением «с» на «х» в середине слов этот корень встречается в *Нандухириона* — «долина тенистой реки» и *Этир-Андуин* — «устье или дельта» Андуина (от *эт-сир*).
СУЛ (sul) — «ветер», в *Эмон-Сул*, *Сулимо*; ср. *сулимэ*, квенийское название третьего месяца года.

ТАЛ [ДАЛ] (tal [dal]) — «нога», в *Келебриндал*.
ТАЛАТ (talath) — «ровная земля, равнина», в *Талат-Дирнен*.
ТАЛИОН (thalion) — «сильный, несгибаемый», в *Куталион*.
ТАНГ (thang) — «подавление, насилие», в *Тангородрим* и *Дуртанг*.
ТАР (tar-) — «высший» (квенийское ТАРА, tara), префикс квенийских имен нуменорских королей. Женский род ТАРИ (tari) — «высшая, владычица», в *Элентари*, *Кементари*. Ср. *тарма* — «столп», в Менельтарма.

ТАР (thar-) — «через», в *Таргелион*, *Тарбад*.
ТАТАР (tathar) — «ива», в *Нан-Татрен*; квенийское ТАСАРЕ (tasare) в *Нан-Тасарион*.
ТАУР (taur) — «лес» (квенийское ТАУРЭ, taure), в *Таур-им-Дуинат*, *Таур-ну-Фуин*.
ТХАУР (thaur) — «отвратительный», в *Саурон* (от Thauron), *Гортхаур*.
ТИЛ (til) — «острие, рог», в *Таникветиль*, *Тилион* («рогатый»), также *Келебдил* — «серебристый пик».
ТИН (tin) — «искра», в *Тинталлэ*, отсюда *Тиндомерель* — «дочь сумерек», поэтическое название соловья (синдаринское *Тинувиэль*). Тот же корень присутствует в синдаринском *итильдин* — «лунное сияние», вещество, которым были сделаны надписи на Вратах Мории.
ТИНД (thind) — «серый, серебристо-серый», в *Тингол*; квенийский вариант СИНДА (sinda), в *синдары*, *Синголло*.
ТИР (tir) — «смотреть, сторожить», в *Минас-Тирит*, *палантир*, *Тирион*.
ТОЛ (tol) — «остров» (отвесно поднимающийся из моря или реки), в *Тол-Эрессеа*, *Тол-Гален* и т. д.
ТОЛ (thol) — «шлем», в *Дор — Куартол*, *Гортол*.
ТОН (thon) — «сосна», в *Дортонион*.
ТОРОН (thoron) — «орел», в *Торондор*, *Кирит-Торонат*. Квенийская форма предположительно присутствует в названии созвездия *Соронуме*.
ТУМ (tum) — «долина», в *Тумхалад*, *Тумладен*. Ср. также *Утумно* и синдаринское *Удун*.
ТУР (tur) — «власть, могущество», в *Турамбар*, *Тургон*, *Турин*, *Феантури*.
ТЭЛ (tel) — «конец, последний», в *тэлери*.

УИАЛ (uial) — «сумерки», в *Ненуиал*.
УР (ur) — «жара, жаркий», в *Урулоки*.

ФАЛАС (falas) — «берег, побережье, в *Фалас*, *Белфалас*. Другое производное от этого корня — квенийское ФАЛМА (falma) — «волна»; отсюда *Мар-ну-Фалмар*.
ФАРОТ (faroth) — от корня, означающего «охота, погоня».
ФАУГ (faug) — «зев», в *Анфауглир*, *Анфауглит*, *Дор-ну-Фауглит*.
ФЕА (fea) — «дух, в *Феанор*, *Феантури*.
ФИН (fin) — «волосы», в *Фингон*, *Финрод*, *Глорфиндел*.
ФОРМЕН (formen) — «север», в *Форменос*; синдаринская форма ФОРН (forn) в *Форност*.
ФУИН (fuin) — «мрак, тьма», в *Таур-ну-Фуин*.

ХАДХОД (hadhod) — в *Хадходронд* (Hadhodrond), попытка передать на синдарине гномье Khazad.
ХЕЛЕК (khelek) — «лед», в *Хелкар*, *Хелкараксэ*. В *Хелеворн* употреблено синдаринское ХЕЛЕД — «стекло», заимствованное из гномьего языка, где оно

звучит как КХЕЛЕД (kheled, ср. Kheledzaram – Кхелед-Зарам, «зеркальное»); *Хелеворн* означает «черное стекло».
ХЕРУ (heru) — «вождь, владыка», в *Херумор*, *Херунумен*; синдаринское ХИР (hir) в *гоннхирримы*, *рохирримы*, *Барахир*; ХИРИЛ (hiril) — «владычица», в *Хирилорн*. ХИАРМЕН (hyarmen) — «юг», в *Хиарментир*; синдаринская форма — *Хар*, *Харад*.
ХИЛ (khil) — «следовать, в *Хилдориэн*, *Элухил*.
ХИМ (him) — «холод», в *Химлад*, *Химринг*.
ХИНИ (hini) — «дети», в *Эрухини*.
ХИТ (hith) — «туман, мгла», в *Хитаэглир*, *Хитлум*.
ХОД (haudh) — «могильный курган», в *Ход-эн-Арвен*, *Ход-эн-Эллет* и т. д.
ХОТ (hoth) — «племя, орда» (почти всегда с отрицательным оттенком), в *Тол-ин-Гаурхот*; также в *лоссоты* и *гламхоты* — «шумная орда», синдаринское название орков.

ЭАР (ear) — «море», в *Эарендил*, *Эаррамэ* и др. Синдаринское слово ГАЭР (в *Белегаэр*) происходит, вероятно, от того же корня.
ЭДЕЛ (edhel) — «эльф» (синдарин), в *Аданедел*, *Ост-ин-Эдхил*.
ЭЙТЭЛЬ (eithel) — «источник», в *Эйтель-Сирион*, *Барад-Эйтель*, а также в *Митейтель*.
ЭЛЬ, ЭЛЕН (el, elen) — «звезда». Согласно легенде, «эле» означало простое восклицание типа «гляди!», вырвавшееся у эльфов, когда они впервые увидели звезды. От этого корня произошли слова *эль*, *элен* — «звезда» и *эльда*, *элена* — «звездный». Синдаринским эквивалентом слова *эльда* (elda) было ЭДЕЛЬ (edhel, мн. ч. эдиль, edhil).
ЭМОН (amon) — «холм, гора»; синдаринское слово, являющееся первым элементом многих названий; мн. ч. ЭМИН (emyn), в *Эмин-Берайд*.
ЭР (er) — «один, одинокий, единый», в *Эмон-Эреб* (ср. *Эребор* «одинокая гора»), *Эрхамион*, *Эрессэа*, *Эру*.
ЭРЕГ (ereg) — «Холлин» (падуб), в *Эрегион*.
ЭСГАЛ (esgal) — «тайный», в *Эсгалдуин*.

СЛОВНИК

Аваллонэ (Avallónë)
Авари (Avari)
Аварин (Avarin)
Аватар (Avathar)
Агарваэн, сын Умарта (Agarwaen Son of Ùmarth)
Агларонд (Aglarond)
Аданедел (Adanedhel)
Аданы (Edain, ед. ч. Adan)
Адунаик (Adûnaic)
Азагхал (Azaghâl)
Азанулбизар (Azanulbizar)
Азог (Azog)
Айнулиндалэ (Ainulindalë)
Айнуры (Ainur, ед. ч. Ainu)
Айсен (Isen)
Айсенгард (Isengard)
Акаллабет (Akallabêth)
Алатар (Alatar)
Алая книга Западных пределов (Red Book of Westmarch)
Алдарон (Aldaron)
Алдудэниэ (Aldudénië)
Алфавит Даэрона (Alphabet of Daeron)
Алфавит Румила (Alphabet of Rumil)
Алфавит Феанора (Alphabet of Fëanor)
Альдаломэ (Aldalómë)
Алькаринквэ (Alcarinquë)
Альквалондэ (Alqualondë)
Альмарен (Almaren)
Альтариэль (Altariel)
Альфирин (Alfirin)
Аман (Aman)
Аманиары (Amanyar)
Амбарканта (Ambarkanta)
Амбарона (Ambarona)
Амрас (Amras)
Амрод (Amrod)
Амрот (Amroth)
Анадунэ (Anadûnë)
Анар (Anar)
Анарион (Anárion)
Анаррима (Anarríma)
Ангайнор (Angainor)
Ангбанд (Angband)
Ангертас (Angerthas)
Англахел (Anglachel)
Ангмар (Angmar)
Ангреност (Angrenost)
Ангрист (Angrist)
Ангрод (Angrod)
Ангуирел (Anguirel)
Андомиэль (Undómiel)
Андор (Andor)
Андрам (Andram)
Андурил (Andúril)
Андрот (Androth)
Андуин (Anduin)
Андуниэ (Andúnië)
Анкалагон Черный (Ancalagon the Black)
Аннатар (Annatar)
Анн-Таннат (Ann-Thannat)
Аннуминас (Annúminas)
Анор (Anór)

Анориэн (Anórien)
Анфауглир (Anfauglir)
Анфауглит (Anfauglith)
Ар- (Ar-)
Арагорн Второй (Aragorn the Second)
Арагорн Первый (Aragorn the First)
Араман (Araman)
Аранрут (Aranrúth)
Аратары (Aratar)
Арау (Araw)
Арведуи (Arvedui)
Арвен (Arwen)
Арверниэн (Arvernien)
Аргонат (Argonath)
Арда (Arda)
Ард-Гален (Ard-Galen)
Аредэль (Aredhel)
Ариэн (Arien)
Арменелос (Armenelos)
Арнах (Arnach)
Арнор (Arnor)
Артедайн (Arthedain)
Асеа Араниoн (Asëa Aranion)
Астальдо (Astaldo)
Аталантэ (Atalantë)
Атанатари (Ananatári)
Аулэ (Aulë)
Ацелас (Athelas)
Аэглос (Aeglos)
Аэгнор (Aegnor)

Баин, сын Барда (Bain Son of Bard)
Бакленд (Buckland)
Балан (Balan)
Балар (Balar)
Балин, сын Фундина (Balin Son of Fundin)
Балроги (Balrogs)
Балхоты (Balchoth)
Бан- (Ban-)
Баназир (Banazîr)
Банакили (Banakil)
Барад-дур (Barad-dûr)
Барад-Эйтель (Barad-Eithel)
Барад-Нимрайс (Barad-Nimrais)
Барагунд (Baragund)
Баразинбар (Barazinbar)
Барандуин (Baranduin)
Барахир (Barahir)
Бард Второй (Bard the Second)
Бард Лучник (Bard the Archer)
Бардинги (Bardings)
Бауглир (Bauglir)
Башня Дарина (Durin's Tower)
Бегущая река (Running River)
Белая башня (White Tower)
Белая Длань (White Hand)
Белегаэр (Belegaer)
Белег Куталион (Beleg Cûthalion)
Белегост (Belegost)
Белегунд (Belegund)
Белегурт (Belegurth)
Белериand (Beleriand)
Белмари (Belmarie)
Белое Древо Гондора (White Tree of Gondor)
Белтил (Belthil)
Белтрондинг (Belthronding)
Белфалас (Belfalas)
Белые горы (White Mountains)
Белый всадник (White Rider)
Белый отряд (White Company)
Белый совет (White Council)
Бельчуки (Fallohides)
Беор Старый (Bëor the Old)
Беорн (Beorn)
Беорнинги (Beornings)
Берегонд (Beregond)
Берен Гондорский (Beren of Gondor)
Берен Эрхамион (Beren Erchamion)
Берутиэль (Beruthiel)
Бесконечная лестница (Endless Stair)
Бессветие (Unlight)
Битва Бессчетных Слез (Battle of Unnumbered Tears)
Битва Внезапного Пламени (Battle of Sudden Flame)
Битва на Пеленнорской равнине (Battle of the Pelennor Field)
Битва-под-Звездами (Battle-under-Stars)

Битва при Азанулбизаре (Battle of Azanulbizar)
Битва при Бродах Айсена (Battle of the Fords of Isen)
Битва при Бродах Пороса (Battle of the Crossings of Poros)
Битва при Бродах Эруи (Battle of the Crossings of Erui)
Битва при Гладдене (Battle of the Gladden Fields)
Битва при Дагорладе (Battle of Dagorlad)
Битва при Доле (Battle of Dale)
Битва при Келебранте (Battle of the Field of Celebrant)
Битва при Форносте (Battle of Fornost)
Битва при Хорнбурге (Battle of Hornburg)
Битва Пяти Воинств (Battle of Five Armies)
Битвы за Белериand (Battles of Beleriand)
Бифур (Bifur)
Блаженное королевство (Blessed Realm)
Болг (Bolg)
Большой начальник (Chief)
Бомбадил Том (Bombadil Tom)
Бомбур (Bombur)
Бор (Bór)
Боргил (Borgil)
Боромир (Boromir)
Борошень (Mathom-House)
Босоноги (Harfoots)
Бофур (Bofur)
Бральдагамба (Braldagamba)
Бральдахим (Bralda-Hîm)
Брандагамба (Brandagamba)
Бранданин (Branda-Nîn)
Брандир Хромой (Brandir the Lame)
Брегалад (Bregalad)
Брендибак Мериадок (Brandybuck Meriadoc)
Брендивин (Brandywine)
Бренди-холл (Brandy Hall)
Бретил (Brethil)
Бри (Bree)
Бритомбар (Brithombar)
Бритон (Brithon)
Бродда (Brodda)
Бродяжник (Strider)
Бруинен (Bruinen)
Букка с Болотищ (Bucca of the Marish)
Бундушатхур (Bundushathûr)
Бурые равнины (Brown Lands)
Бэма (Béma)

Вайрэ (Vairë)
Вала (Vala)
Валакар (Valacar)
Валаквента (Valaquenta)
Валакирка (Valacirca)
Валандил (Valandil)
Валараукары (Valaraukar)
Валарин (Valarin)
Валарома (Valaróma)
Валары (Valar)
Вали (Valier)
Валимар (Valimar)
Валинор (Valinor)
Валмар (Valmar)
Вана (Vána)
Ваниары (Vanyar)
Варги (Wargs)
Варда (Varda)
Варьяги (Variags)
Васа (Vása)
Вастаки (Easterlings)
Великая Битва (Great Battle)
Великая музыка (Great Music)
Великая пустыня (Great Desert)
Великая Тьма (Great Darkness)
Великая Чума (Great Plague)
Великий гоблин (Great Goblin)
Великий Поход (Great Journey)
Великое вооружение (Great Armament)
Великое Лихо Дарина (Durin's Bane)
Великое озеро (Great Lake)
Великое Око (Great Eye)
Великое Смещение (Change of the World)
Венец Дарина (Durin's Crown)
Верные (Faithful)
Весна Арды (Spring of Arda)
Вестрон (Westron)

Ветлянка (Withywindle)
Ветродуй (Weathertop)
Вилварин (Wilwarin)
Вилья (Vilya, Wilya)
Вингилот (Vingilot)
Виньямар (Vyniamar)
Виста (Vista)
Властелин Колец (Lord of the Rings)
Война Кольца (War of the Ring)
Война Самоцветов (War of Great Jewels)
Война Стихий (War of the Powers)
Волколаки (Werewolves)
Ворондил Охотник (Vorondil the Hunter)
Воронвэ (Voronwë)
Врата королей (Gates of Kings)
Врата Рохана (Gap of Rohan)
Врата Сириона (Gates of Sirion)

Габилгхатол (Gabilghathol)
Галадримы (Galadhrim)
Галадриэль (Galadriel)
Галатилион (Galathilion)
Галворн (Galvorn)
Галенас (Galenas)
Гальдор Высокий (Galdor the Tall)
Гаэрис (Gaeris)
Гваихир (Gwaihir)
Гвайт-и-Мирдайн (Gwaith-i-Mirdain)
Гватло (Gwathlo)
Гведхрин (Gwedhrin)
Гелион (Gelion)
Гербы и эмблемы (Insigniae)
Гил-Гэлад (Gil-Galad)
Гилтониэль (Gilthoniel)
Гил-Эстел (Gil-Estel)
Гимильхад (Gimilkhâd)
Гимли (Gimli)
Гирион (Girion)
Гладден (Gladden)
Гламдринг (Glamdring)
Гламхоты (Glamhoth)
Глаурунг (Glaurung)
Глингал (Glingal)
Глирхуин (Glirhuin)
Глоин (Glóin)
Глорфиндел (Glorfindel)
Глухоманье (Wilderland)
Гномы (Dwarves)
Гоблины (Goblins)
Голлум (Gollum)
Голодримы (Golodhrim)
Голубые горы (Blue Mountains)
Гондолин (Gondolin)
Гондолиндримы (Gondolindhrim)
Гондор (Gondor)
Гоннхирримы (Gonnhirrim)
Горгорот (Gorgoroth)
Горгуны (Gorgûn)
Горлим (Gorlim)
Гортол (Gorthol)
Гортхаур (Gorthaur)
Горы Тени (Mountains of Shadow)
Готмог (Gothmog)
Грима Змеиный Язык (Grima Wormtongue)
Гронд (Grond)
Грор (Grór)
Гужни Сэммиум (Gamgee Samwise)
Гундабад (Gundabad)
Гуртанг (Gurthang)
Гхан-Бури-Гхан (Ghan-Buri-Ghan)
Гэндальф Серый (Gandalf the Grey)

Дагнир Глаурунга (Dagnir Glaurunga)
Дагор Аглареб (Dagor Aglareb)
Дагор Браголлах (Dagor Bragollach)
Дагорлад (Dagorlad)
Дагор-нуин-Гилиат (Dagor-Nuin-Giliath)
Даин Железная Пята (Dain Ironfoot)
Даин Первый (Dain the First)
Дар Илуватара (Gift of Iluvatar)
Дарин (Durin)
Даэрон Песнопевец (Daeron the Minstrel)
Двалин (Dwalin)
Двиморберг (Dwimorberg)
Двимордин (Dwimordene)
Деагол (Déagol)

Девять Колец (Nine Rings)
Делдуват (Deldúwath)
День Дарина (Durin's Day)
Димбар (Dimbar)
Диор (Dior)
Дирхавел (Dirhavel)
Дни нужды (Days Of Dearth)
Дол (Dale)
Дол-Амрот (Dol-Amroth)
Долгий Мир (Long Peace)
Долгое озеро (Long Lake)
Дол-Гулдур (Dol Guldur)
Долмед (Dolmed)
Дорвинион (Dorwinion)
Дор-Даэделот (Dor-Daedeloth)
Дор-Динен (Dor-Dinen)
Дори (Dori)
Дориат (Doriath)
Дор-Куартол (Dor-Cúarthol)
Дор-Ломин (Dor-Lómin)
Дортонион (Dorthonion)
Дор-Фирн-и-Гуинар (Dor Firn-i-Guinar)
Драконы (Dragons)
Драуглуин (Draugluin)
Древа валаров (Trees of Valar)
Древобрад (Treebeard)
Дренгист (Drengist)
Друаданский лес (Druadan Forest)
Друвейт-Иаур (Drúwaith Iaur)
Дунаданы (Dúnedain)
Дунланд (Dunland)
Дунхарроу (Dunharrow)
Дуртханг (Durthang)
Дэнетор Второй (Denethor the Second)
Дэнетор из Оссириандa (Denethor of Ossiriand)
Дэнетор Первый (Denethor the First)
Дядька-Ива (Old Man Willow)

Жало (Sting)
Железное взгорье (Iron Hills)
Железные горы (Iron Mountains)
Железный венец (Iron Crown)
Желтые горы (Yellow Mountains)
Жребий нолдоров (Doom of the Noldor)

Забытый народ (Dead Men of Dunharrow)
Завеса Мелиан (Girdle of Melian)
Завет-камень (Arkenstone)
Заокраинный Запад (Westernesse)
Заповедный лес (Old Forest)
Зарагамба (Zaragamba)
Зачарованные острова (Enchanted Isles)
Зеркало Галадриэль (Mirror of Galadriel)
Зеркальное озеро (Mirrormere)
Зирак-Зигил (Zirak-Zigil)
Зов валаров (Summons of Valar)
Золотинка (Goldberry)

Иант-Иаур (Iant Iaur)
Иарвейн Бен-Адар (Iarwain Ben-Adar)
Идриль Келебриндал (Idril Celebrindal)
Изгои (Exiles)
Иллуин (Illuin)
Илуватар (Ilúvatar)
Илькорин (Ilkorin)
Ильмарин (Ilmarin)
Ильмен (Ilmen)
Имбар (Imbar)
Имлад-Моргул (Imlad Morgul)
Имладрис (Imladris)
Имрахиль (Imrahil)
Ингвэ (Ingwë)
Инзиладун (Inziladûn)
Инканус (Incanus)
Ирмо (Irmo)
Ирчи (Yrch)
Исил (Isil)
Исилдур (Isildur)
Истари (Istari)
Итил (Ithil)
Итилдин (Ithildin)
Итилиэн (Ithilien)
Итрин (Ithrin)
И Эквесси Румило (I Equessi Rumilo)



Йаванна (Yavanna)
Йенонотиэ (Ienonotie)

Кабед-Эн-Арас (Cabed-En-Aras)
Кабед-Наэрамарт (Cabed Naeramarth)
Калаквенди (Calaquendi)
Калакириан (Calacirian, Kalakiryan)
Калакирия (Calacyria, Kalakirya)
Каленардон (Calenardhon)
Калимак (Kalimac)
Каменные великаны (Stone Giants)
Камлост (Camlost)
Карадрас (Caradhras)
Карантир Темный (Caranthir the Dark)
Карас-Галадон (Caras-Galadon)
Карах-Ангрен (Carach Angren)
Кардолан (Cardolan)
Каркхост (Carchost)
Карн-Дум (Carn Dûm)
Карнил (Carnil)
Карнингул (Karningul)
Каррок (Carrock)
Кархарот (Carcharoth)
Кастамир Узурпатор (Castamir the Usurper)
Квенди (Quendi)
Квеннар-и-Онотимо (Quennar-i-Onotimo)
Квента Сильмариллион (Quenta Silmarillion)
Квентале Ардономион (Quentale Ardonomion)
Квенья (Quenya)
Келвар и Олвар (Kelvar & Olvar)
Келдуин (Celduin)
Келебдил (Celebdil)
Келеборн (Celeborn)
Келеборн Мудрый (Celeborn the Wise)
Келебриан (Celebrían)
Келебримбор (Celebrimbor)
Келебриндал (Celebrindal)
Келегорм Красивый (Celegorm the Fair)
Кементари (Kementâri)
Керин-Амрот (Cerin Amroth)
Кертар (Certar)
Кили (Kili)
Кирдан Корабел (Cirdan the Shipwright)
Кирион (Cirion)
Кирит-Горгор (Cirith Gorgor)
Кирит-Торонат (Cirith Toronath)
Кирит-Унгол (Cirith Ungol)
Кирт (Cirth)
Клыки Мордора (Teeth of Mordor)
Клятва Феанора (Oath of Feanor)
Книги Премудрости (Books of Lore)
Княженица (Kingsfoil)
Кольца Власти (Rings of Power)
Кольцо Барахира (Ring of Barahir)
Кольцо Всевластья (One Ring)
Кольцо Судьбы (Ring of Doom)
Корни земли (Roots of Earth)
Кормаллен (Cormallen)
Короллайрэ (Corollairë)
Корсары Умбара (Corsairs of Umbar)
Красные горы (Red Mountains)
Крэм (Cram)
Куд-Дукан (Kûd-Dûkan)
Кудук (Kûdûk)
Куйвиэнен (Cuiviénen)
Кулуриэн (Culûrien)
Кулумальда (Culúmalda)
Кума (Cuma)
Курунир (Curunir)
Куруфин (Curufin)
Куруфинвэ (Curufinwë)
Кхазад (Khazad)
Кхазад-Дум (Khazad-Dûm)
Кханд (Khand)
Кхелед-Зарам (Kheled-Zâram)
Кхуздул (Khuzdul)

Ладрос (Ladros)
Лаиквенди (Laiquendi)
Ламбар (Lumbar)
Ламбенголморы (Lambengolmori)
Ламмас (Lammas)
Ламмот (Lammoth)
Лаурелин (Laurelin)
Лауреллиндоренан (Laurelindórenan)
Лаэр Ку Белег (Laer Cú Beleg)
Лебеди Ульмо (Swans of Ulmo)
Лебеннин (Lebennin)

Лебетрон (Lebethron)
Леголас (Legolas)
Ледяной залив (Ice Bay)
Лейтиан (Lay of Leithian)
Лембас (Lembas)
Ленвэ (Lenwë)
Лесная река (Forest River)
Лесовики (Woodwoses)
Летосчисление (Reckoning of Years)
Линдаламбэ (Lindalambë)
Линдары (Lindar)
Линдон (Lindon)
Линнод (Linnod)
Лихолесье (Mirkwood)
Ломион (Lómion)
Лореллин (Lórellin)
Лориэн (Lórien)
Лоссарнах (Lossarnach)
Лоссоты (Lossoth)
Лотлориэн (Lothlórien)
Лоэг-Нинглорон (Loeg Ningloron)
Лугбурз (Lugbûrz)
Луйнил (Luinil)
Лун (Gulf of Lhun)
Лунный дед (Man in the Moon)
Люди (Men)
Люди Повозок (Wainriders)
Лютиэн Тинувиэль (Lúthien Tinúviel)
Лякошель-Торбинсы (Sackville-Bagginses)

Маблунг (Mablung)
Маглор (Maglor)
Мазарбул (Mazarbul)
Майары (Maiar)
Малинальда (Malinalda)
Манвэ (Manwe)
Мандос (Mandos)
Мардил Воронвэ (Mardil Voronwë)
Мар-ну-Фалмар (Mar-nu-Falmar)
Махал (Mahal)
Маханаксар (Máhanaxar)
Маэглин (Maeglin)
Маэдрос (Maedhros)
Мглистые горы (Misty Mountains)
Меары (Mearas)
Медусельд (Meduseld)
Мелиан (Melian)
Мелькор (Melkor)
Менегрот (Menegroth)
Менельвагор (Menelvagor)
Менельмакар (Menelmacar)
Менельтарма (Meneltarma)
Мерет Адертад (Mereth Aderthad)
Мертвецкие болота (Dead Marshes)
Метхедрас (Methedras)
Мим (Mim)
Минас-Анор (Minas Anor)
Минас-Итил (Minas Ithil)
Минас-Моргул (Minas Morgul)
Минастир (Minastir)
Минас-Тирит (Minas Tirith)
Миндоллуин (Mindolluin)
Миндон Эльдалиэва (Mindon Eldaliéva)
Мировые горы (Mountains of the World)
Мирувор (Miruvor)
Митейтель (Mitheithel)
Митлонд (Mithlond)
Митрандир (Mithrandir)
Митрим (Mithrim)
Мифрил (Mithril)
Мишел Делвинг (Michel Delving)
Могильники (Barrowdowns)
Моранон (Morannon)
Моргот (Morgoth)
Мордор (Mordor)
Мориквенди (Moriquendi)
Мория (Moria)
Мормегил (Mormegil)
Мортонд (Morthond)
Музыка айнуров (Music of Ainur)
Мумаки (Mûmakil)
Мундбург (Mundburg)
Мэллорны (Mellyrn)
Мэллос (Mallos)

Назгулы (Nazgûl)
Намариэ (Namarië)
Намо (Namo)



Нандорин (Nandorin)
Нандоры (Nandor)
Нан-Дунгортеб (Nan Dungortheb)
Нандухирион (Nanduhirion)
Нан-Курунир (Nan Curunir)
Нан-Тасарион (Nan-Tasarion)
Нан-Татрен (Nan-Tathren)
Нан-Эльмот (Nan Elmoth)
Нарви (Narvi)
Нарготронд (Nargothrond)
Нарн и Хин Хурин (Narn i Hîn Hûrin)
Наркхост (Narchost)
Нарог (Narog)
Нарсил (Narsil)
Нарсилион (Narsilion)
Нарья (Narya)
Наугламир (Nauglamir)
Наугримы (Naugrim)
Нахар (Nahar)
Невраст (Nevrast)
Негасимое Пламя (Flame Imperishable)
Нежить (Barrow-Wights)
Нейтан (Neithan)
Некромант (Necromancer)
Нелдорет (Neldoreth)
Ненар (Nénar)
Ненуиал (Nenuial)
Нен-Хитоэль (Nen Hithoel)
Несса (Nessa)
Нимбретил (Nimbrethil)
Нимлот (Nimloth)
Нимрийэ (Nimriyë)
Нимфелос (Nimphelos)
Ниниэль (Niniel)
Нирнаэт Арноэдиад (Nirnaeth Arnoediad)
Нифредил (Niphredil)
Ниэнна (Nienna)
Ниэнор (Nienor)
Ноготримы (Nogothrim)
Ногрод (Nogrod)
Нолдолантэ (Noldolantë)
Нолдоры (Noldor)
Ном (Nóm)
Номин (Nómin)
Нори (Nori)
Ноэгит нибин (Noegyth Nibin)
Нулуккиздин (Nulukkizdin)
Нуменор (Númenor)
Нурнен (Nurnen)
Нурталэ Валинорева (Nurtalë Valinóreva)
Нэнья (Nenya)

Оин (Óin)
Ойолоссэ (Oiolossë)
Ойомурэ (Oiomúrë)
Олифанты Oliphaunts)
Ологхай (Olog-Hai)
Ольвэ (Olwë)
Ондолиндэ (Ondolindë)
Онодримы (Onodrim)
Оральд (Orald)
Ори (Ori)
Орки (Orcs)
Оркрист (Orcrist)
Орлы (Eagles)
Ормал (Ormal)
Ород-на-Тон (Orod-na-Thon)
Ородрет (Orodreth)
Ородруин (Orodruin)
Орокарни (Orocarni)
Оромэ (Oromë)
Ортханк (Orthanc)
Оружие и доспехи (Weapon & Arms)
Осгилиат (Osgiliath)
Оссэ (Ossë)
Оссириандс (Ossiriand)
Ост-ин-Эдхил (Ost-in-Edhil)

Палантиры (Palantiri)
Палландо (Pallando)
Парма Кулуина (Parma Quluina)
Парманбе (Parmalambe)
Парт-Гален (Parth Galen)
Пауки (Spiders)
Пеларгир (Pelargir)
Пеленнор (Pelennor)
Пелоры (Pelóri)

Пенголод (Pengolodh)
Перианы (Periannath)
Песни и легенды (Lays & Tales)
Письмена (Alphabets & Writing)
Подбашенные горы (Tower Hills)
Подгорное королевство (Kingdom-under-the-Mountain)
Полуорки (Half-Orcs)
Полуэльфы (Peredhil, ед. ч. Peredhel)
Порос (Poros)
Последний Союз (Last Alliance)
Последняя Приветная обитель (Last Homely House)
Приречье (Bywater)
Прямой путь (Straight Road)
Пукколы (Púkel-Men)

Радагаст Карий (Radagast the Brown)
Разделяющие моря (Sundering Seas)
Раммас-Экор (Rammas Echor)
Распря Родичей (Kin-Strife)
Расщелина Судьбы (Crack of Doom)
Рат-Динен (Rath Dínen)
Раурос (Rauros)
Регион (Region)
Религия (Religion)
Реммират (Remmirath)
Рерир (Rerir)
Ривенделл (Rivendell)
Риддер-Марка (Riddermark)
Рингил (Ringil)
Рингол (Ringol)
Роак (Roac)
Рованион (Rhovanion)
Роковая гора (Mount Doom)
Роменна (Rómenna)
Росгобел (Rhosghobel)
Ротинзил (Rothinzil)
Рохан (Rohan)
Рохиррим (Rohirrim)
Рудаур (Rhudaur)
Румил (Rúmil)
Рун (Rhun)
Руны (Runes)

Саммат-Наур (Sammath Naur)
Сарати (Sarati)
Сарн-Гебир (Sarn Gebir)
Саруман Белый (Saruman the White)
Саурон (Sauron)
Светильники валаров (Lamps of Valar)
Светлый совет (White Council)
Светозар (Shadowfax)
Свободные народы (Free People)
Семеро праотцев (Seven Fathers)
Семь Колец (Seven Rings)
Серая дружина (Grey Company)
Серебристые гавани (Grey Havens)
Серегон (Seregon)
Серп валаров (Sickle of the Valar)
Серые горы (Grey Mountains)
Силима (Silima)
Сильмарилы (Silmarils)
Симбельмейн (Simbelmynë)
Синдарин (Sindarin)
Синдары (Sindar)
Сираннон (Sirannon)
Сирион (Sirion)
Ската (Scatha)
Скипетр Аннуминаса (Sceptre of Annuminas)
Следопыты Севера (Rangers of the North)
Смеагол (Smëagol)
Смиалы (Smials)
Смог Золотой (Smaug the Golden)
Смуглинги (Southrons)
Снага (Snaga)
Совет Элронда (Council of Elrond)
Соглядатаи (Silent Watchers)
Соронумэ (Soronumë)
Средиземье (Middle-Earth)
Стезя Мертвецов (Paths of the Dead)
Стены Ночи (Walls of the Night)
Стены Солнца (Walls of the Sun)
Струки (Stoors)
Суза (Sûza)
Сулимо (Súlimo)

Талан (Talan, мн. ч. Telain)
Талион (Thalion)

Талиска (Taliska)
Тангородрим (Thangorodrim)
Таникветиль (Taniquetil)
Тар- (Tar-)
Тарас (Taras)
Тарквеста (Tarquesta)
Таргелион (Thargelion)
Таркил (Tarkil)
Таркун (Tharkun)
Тарэльдары (Tareldar)
Тауреморна (Tauremorna)
Тауреморналомэ (Tauremornalómë)
Таур-на-Нелдор (Naur-na-Neldor)
Таур-ну-Фуин (Taur-nu-Fuin)
Таурон (Tauron)
Таур-Э-Ндаэделос (Taur-E-Ndaedelos)
Тейглин (Teiglin)
Тейоден (Théoden Ednew)
Телконтар (Telcontar)
Телумендил (Telumendil)
Телумехтар (Telumehtar)
Телхар (Telchar)
Тельперион (Telperion)
Тенгвар (Tengwar)
Тив (Tiw)
Тилион (Tilion)
Тингол (Thingol)
Тинталлэ (Tintallë)
Тинувиэль (Tinúviel)
Тирион (Tirion)
Тол-Брандир (Tol Brandir)
Тол-ин-Гаурхот (Tol-in-Gaurhoth)
Тол-Сирион (Tol Sirion)
Тол-Эрессеа (Tol Eressëa)
Торбинс Бильбо (Baggins Bilbo)
Торбинс Фродо (Baggins Frodo)
Торех-Унгол (Torech Ungol)
Торин Дубовый Щит (Thorin Oakenshield)
Тороги (Torog, мн. ч. Tereg)
Торонгил (Thorongil)
Торондор (Thorondor)
Траин (Thráin)
Трайгирн (Thryhirne)
Трандуил (Thranduil)
Три Кольца (Three Rings)
Тролли (Trolls)
Трор (Thrór)
Трубочное зелье (Pipe-Weed)
Тук Бандобрас (Took Bandobras)
Тук Перегрин (Took Peregrin)
Тулкас (Tulkas)
Тумладен (Tumladen)
Тумунзахар (Tumunzahar)
Тумхалад (Tumhalad)
Туна (Túna)
Туор (Tuor)
Тургон (Turgon)
Турин Турамбар (Túrin Turambar)
Турингветиль (Thuringwethil)
Тэлери (Teleri)
Тэлерин (Telerin)

Удун (Udûn)
Уинен (Uinen)
Улаири (Úlairi)
Улумури (Ulumúri)
Ульмо (Ulmo)
Уманиары (Úmanyar)
Умарт (Úmarth)
Умбар (Umbar)
Унголианта (Ungoliant)
Уруки (Uruks)
Урукхай (Uruk-Hai)
Урулоки (Urulóki)
Утумно (Utumno)

Фалас (Falas)
Фалатримы (Falathrim)
Фалмары (Falmari)
Фангорн (Fangorn)
Фануидол (Fanuidhol)
Фануилос (Fanuilos)
Фарамир (Faramir)
Фаститокалон (Fastitokalon)
Феа (Fëa)
Феанор (Fëanor)
Феантури (Fëanturi)
Фелагунд (Felagund)

Феларóф (Felaróf)
Фиал Галадриэль (Phial of Galadriel)
Фили (Fili)
Финарфин (Finarfin)
Финвэ (Finwë)
Финголфин (Fingolfin)
Фингон (Fingon)
Финдегил (Findegil)
Финрод Фелагунд (Finrod Felagund)
Фиримары (Firimar)
Форменос (Formenos)
Форн (Forn)
Форност (Fornost Erain)
Форохел (Forochel)
Фундин (Fundin)

Хадор Лориндол (Hador Lyrindol)
Хадход (Hadhod)
Хадходронд (Hadhodrond)
Халадины (Haladin)
Харад (Harad)
Харадримы (Haradrim)
Харондор (Harondor)
Хафлинги (Halflings)
Хелеворн (Helevorn)
Хелкар (Helcar)
Хелкараксе (Helcaraxë)
Хеллуин (Helluin)
Хельм (Helm)
Хельмова крепь (Helm's Deep)
Хеннет-Аннун (Henneth Annûn)
Хиарментир (Hyarmentir)
Химлад (Himlad)
Хирилорн (Hirilorn)
Хитаэглир (Hithaeglir)
Хитлейн (Hithlain)
Хитлум (Hithlum)
Хлюпогубы (Mewlips)
Хоббитан (Thain)
Хоббиты (Hobbits)
Хобгоблины (Hobgoblins)
Холлин (Hollin)
Холмовики (Hillmen)
Хольбитла (Holbytla)
Хорнбург (Hornburg)
Хранители (Fellowship of the Ring)
Хроа (Hroa)
Хроники Арды и их авторы (Chronicles of Arda & its Authors)
Хуан (Huan)
Хуор и Хурин (Huor & Húrin)
Хуорны (Huorns)

Червоборотни (Wereworms)
Черная немочь (Black Breath)
Черная Смерть (Dark Plague)
Черные Всадники (Black Riders)
Черные нуменорцы (Black Numenoreans)
Чертоги Безвременья (Timeless Halls)
Чертоги Ожидания (Halls of Awaiting)

Шелоб (Shelob)
Шир (Shire)
Ширрифы (Shirrifs)

Эа (Eä)
Эарвен (Eärwen)
Эарендил (Eärendil)
Эарнил (Eärnil)
Эарнур (Eärnur)
Эаррамэ (Earráme)
Эгладор (Eglador)
Эгларест (Eglarest)
Эглат (Eglath)
Эделлонд (Edhellond)
Эдорас (Edoras)
Эзеллохар (Ezellohar)
Эйовин (Éowyn)
Эйомер Эадиг (Éomer Éadig)
Эйоред (Éored)
Эйорл Юный (Eorl the Young)
Эйорлинги (Eorlingas)
Эйотеод (Éotheod)
Эккайа (Ekkaia)
Эккориат (Echoriath)
Эланор (Elanor)
Элберет (Elbereth)



Элеммире (Elemmiré)
Элендил Высокий (Elendil the Tall)
Элендили (Elendili)
Элендэ (Elendë)
Эленна (Elenna)
Элентари (Elentari)
Элессар (Elessar)
Элостирион (Elostirion)
Элронд (Elrond)
Элрос (Elros)
Элу Тингол (Elu Thngol)
Эльвэ Синголло (Elwë Singollo)
Эльвинг Белая (Elwing the White)
Эльдалиэ (Eldalië)
Эльдамар (Eldamar)
Эльдарин (Eldarin)
Эльдарион (Eldarion)
Эльдары (Eldar)
Эльфвин (Aelfwine)
Эльфы (Elves)
Эмин-Арнен (Emyn Arnen)
Эмин-Берайд (Emyn Beraid)
Эмин-Мюил (Emyn Muil)
Эмин-ну-Фуин (Emyn-nu-Fuin)
Эмон-Амарт (Amon Amarth)
Эмон-Лхау (Amon Lhâw)
Эмон-Сул (Amon Sûl)
Эмон-Уилос (Amon Uilos)
Эмон-Хен (Amon Hen)
Эндорэ (Endorë)
Энтава (Entwash)
Энтомолвище (Entmoot)
Энты (Ents)
Эол Темный Эльф (Eöl the Dark Elf)
Эонвэ (Eonwë)
Эпохи Средиземья (Ages of Middle-Earth)
Эребор (Erebor)
Эрегион (Eregion)
Эред-Ветрин (Ered Wethrin)
Эред-Горгорот (Ered Gorgoroth)
Эред-Линдон (Ered Lindon)
Эред-Литуи (Ered Lithui)
Эред-Ломин (Ered Lómin)
Эред-Луин (Ered Luin)
Эред-Митрин (Ered Mithrin)
Эред-Нимрайс (Ered Nimrais)
Эред-Энгрин (Ered Engrin)
Эриадор (Eriador)
Эрин-Ласгален (Eryn Lasgalen)
Эрнил-и-Перрианат (Ernil I Periannath)
Эру (Eru)
Эрухини (Eruhini)
Эсгалдуин (Esgalduin)
Эсгарот (Esgaroth)
Эстел (Estel)
Эстолад (Estolad)
Эстэ (Estë)
Эфел-Брандир (Ephel Brandir)
Эфел-Дуат (Ephel Dûath)

Языки и наречия Арды (Languages & Speeches of Arda)

СОДЕРЖАНИЕ

Три уведомления (*предисловие*) 3
«Ни слова о драконах» (*необходимое пояснение*) 6

А – Я (*словарные статьи*) 8

Приложение 1
Генеалогические древа и родословия 375
Приложение 2
Комментарии к Алой книге Западных пределов 385
Хронология эпох Средиземья 385
«История об Арагорне и Арвен» (*фрагмент*) 393
Род Дарина... 401
Нуменор... 409
Эриадор, Арнор и наследники Исилдура 418
Гондор и наследники Анариона 424
Рохан 439
Хронология Войны Кольца и предшествовавших ей событий 445
Летосчисления и календари 447
Приложение 3
Британский дух: Толкиен и британская мифология 450
Приложение 4
«Не так все было» (*О визуальных интерпретациях творчества Толкиена*) 458
Дж. Р. Р. Толкиен: основные даты жизни и творчества 466
Источники 470
Литература 471
Словарь квенийских и синдаринских элементов в именах и названиях 473
Словник 482