

Битвы
Толкина





Битвы Толкина



Дэвид Дэй



Москва
2019



СОДЕРЖАНИЕ

- 9 ВСТУПЛЕНИЕ
- 18 ЧАСТЬ ПЕРВАЯ.
БИТВЫ ЭПОХ ВАЛЛАР
- 22 Война на Небесах
- 26 Первая война
- 30 Битва Стихий
- 40 ЧАСТЬ ВТОРАЯ.
БИТВЫ ПЕРВОЙ ЭПОХИ
- 42 Война Камней
- 44 Таблица: Войны Белерианда
- 48 Битва Внезапного Пламени
- 54 Карта: Битва Внезапного Пламени
- 60 Битва Бессчетных Слез
- 64 Карта: Битва Бессчетных Слез
- 68 Война Гнева
- 72 Карта: Война Гнева

- 74 ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ.
ВТОРАЯ ЭПОХА: ВОЙНА
ПОСЛЕДНЕГО СОЮЗА
- 76 Война Саурона с эльфами
- 78 Таблица: Вторая Эпоха Солнца
- 82 Войны нуменорцев
- 88 Последний союз эльфов и людей
- 92 Карта: Битва при Дагорладе и осада
Темной Башни
- 94 ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ.
ТРЕТЬЯ ЭПОХА: ВОЙНЫ ДУНАДАНОВ
- 96 Поражение в Ирисной низине
- 99 Карта: Поражение в Ирисной низине
- 104 Войны северного королевства Арнор
- 109 Таблица: История королевства Арнор
- 110 Войны южного королевства Гондор
- 117 Таблица: История королевства Гондор
- 118 ЧАСТЬ ПЯТАЯ.
ТРЕТЬЯ ЭПОХА: ВОЙНЫ ГНОМОВ
- 120 Война гномов с драконами
- 128 Битва Пяти Воинств
- 138 Карта: Битва Пяти Воинств

- 142 ЧАСТЬ ШЕСТАЯ.
ВОЙНА КОЛЬЦА
- 147 Таблица: Битвы Войны Кольца
- 148 Битва на мосту Казад-Дума
- 154 Карта: Битва на мосту Казад-Дума
- 158 Битва при Хорнбурге
- 160 Карта: Битва при Хорнбурге
- 170 Марш энтов на Изенгард
- 176 Карта: Марш энтов на Изенгард
- 180 Битва на Пеленнорской равнине
- 186 Карта: Осада Минас Тирита
- 186 Карта: Битва на Пеленнорской равнине
- 200 Битва у Черных Врат
- 206 Карта: Битва у Черных Врат
- 220 Битва в Приречье
- 224 Карта: Битва в Приречье
-
- 234 ВОЙНА И ЧЕСТЬ
- 240 ХРОНОЛОГИЯ КОРОЛЕВСТВ
СРЕДИЗЕМЬЯ В ПЕРИОД ЭПОХИ
СОЛНЦА
-
- 242 УКАЗАТЕЛЬ

Армии Мелькора



ВСТУПЛЕНИЕ

С момента создания мира Дж. Р. Р. Толкина — Арды — и до окончания Войны Кольца спустя 37 000 лет* войны и сражения следовали одни за другими. Катастрофические войны и кровопролитные сражения определяли ход развития и истории этого мира. Описывая события истории Средиземья и Бессмертных Земель, Толкин использовал тот же подход, что и историки современного мира.

Как и реальные исторические труды, анналы рас и народов мира Толкина рассказывают о достижениях цивилизации в творчестве и архитектуре великих городов, а также гениальных изобретениях. Но значительное место в них занимают рассказы о великих сражениях, которые приводили к возвышению и падению империй.

* Продолжительность в 37 000 лет взята из раннего варианта хронологии, составленной самим Толкином. Однако существует и другая (возможно, более ранняя) хронология Толкина, в которой приводится цифра 57 000 лет. Спорные 20 000 лет относятся к такому раннему периоду истории Арды, когда никаких особых событий не происходило. Поэтому автор издания предпочел остановиться на первой опубликованной Толкином цифре.

Совершенно ясно, что судьбы народов и рас окончательно определялись в войнах и сражениях, и у всех народов (реальных и вымышленных) доблесть и мудрость знаменитых героев проверялась именно в этих кровопролитных сражениях. Более того, войны эти всегда являлись главной темой национальных эпосов всех великих цивилизаций: греческой «Илиады», германской «Песни о Нибелунгах», северной «Старшей Эдды», индийской «Махабхараты», месопотамского «Эпоса о Гильгамеше».

В толкиновском Средиземье «Властелина Колец» можно сравнить с гомеровской «Илиадой». Однако различие состоит в том, что Гомер, в отличие от Толкина, не собирался изобретать целый мир со своим развитием, географией, историей и мифологией, а всего лишь рассказал свое видение Троянской войны.

В этой книге мы изучим войны и сражения, происходившие в Арде на протяжении ее 37 000-летней истории. Мы будем говорить об армиях, оружии и тактических приемах, примененных на полях грандиозных сражений, в которых определялись судьбы

ВСТУПЛЕНИЕ



Эльфийский город Тирион

толкиновских рас, народов и цивилизаций. Не раз мы будем проводить параллели с войнами и историческими событиями реального мира, а также с литературными и мифологическими источниками.

Попытки воссоздать и проанализировать сражения, поля битв и участников сражений уже делались. Но эта книга уникальна тем, что в ней все это сопровождается великолепными художественными иллюстрациями и комментариями, которые помогут читателю лучше понять моральные и философские взгляды Дж. Р. Р. Толкина на эти катастрофические события. Конечно, видеть в толкиновских битвах увлекательные военные игры довольно занимательно. Но драматический рассказ о войнах и сражениях у Толкина — это нечто большее, чем очередная «стрелялка» в духе «Подземелий и драконов».

Как мы увидим, толкиновские войны всегда связаны с моральными конфликтами и его личным восприятием природы добра и зла. Однажды он написал: «Мифы и волшебные сказки, как и любое искусство, должны отражать и содержать в себе элементы нравственно-религиозных истин». И хотя сражения толкиновских войн описаны очень подробно и детально,

их нельзя считать упрощенными. Как говорил Элронд Полуэльф, ничто не было злом изначально. Даже Саурон. Мы знаем, что «злые» орки и тролли появились из «добрых» эльфов и энтов, и даже балроги некогда были сияющими, ангельскими Майар, духами огня.

Нравственная философия Толкина, сложное представление писателя о психологической природе добра и зла (особенно ярко эта сложность проявилась в расщепленной личности Смеагорла/Голлума) — вот что делает войны и сражения в его книгах чем-то бóльшим, чем простой рассказ о деяниях героев.

Войны Толкина ведутся из-за нравственной борьбы, связанной с правлением, и морального падения, связанного с желанием власти ради самой власти, а это, в свою очередь, связано с философским конфликтом, возникающим из веры в идею свободы воли и парадоксальной веры в судьбу и покорность божественному промыслу.

В реальном мире Толкин был монархистом в викторианском смысле слова: он твердо верил в справедливость правления конституционного монарха и наследственность такой власти. Но в созданном им

мире Средиземья он воплотил средневековую сказочную традицию: право на правление основывалось на полубожественном происхождении королей. Такой подход сочетался у него с точкой зрения историка Томаса Карлайла, который говорил, что «история мира — не что иное, как биография великих людей».

И действительно, в критические моменты анналов толкиновского Средиземья историю этого мира всегда определяют «великие люди» (мужчины или женщины, добрые или злые).

Арагорн из «Властелина Колец» является прототипом такого героя, который появляется из относительной неизвестности, но благодаря собственной смелости (и врожденному умению управлять людьми) берет инициативу в свои руки и уверенно ведет мир к справедливой победе.

Но в истории Средиземья Толкин совместил истории архетипических героев с гораздо более гуманным и гуманистическим взглядом на механику судьбы. Во время Войны Кольца исход сражений определяется не деяниями явных героев или злодеев, но действиями самых неожиданных и негероических персонажей. Однажды Толкин написал: «Великие собы-

тия мировой истории, “колеса мира”, часто вращают не короли и губернаторы и даже не боги, но люди неизвестные и слабые». В мире Толкина именно такие «случайные» герои, которые случайно или в силу удачи появляются в жизненно важные моменты, становятся истинными «орудиями» того, что мы можем назвать судьбой.

Сразу предупредим: карты в этой книге являются произведениями искусства. Они родились в воображении художников, вдохновленных книгами Дж. Р. Р. Толкина. Это иллюстрации, которые являются интерпретацией источников — точно такой же, как и портреты героев, существ и пейзажей. Конечно, в них использована информация из книг Толкина, но считать их истиной в последней инстанции не следует.

Все карты, иллюстрации, таблицы и комментарии, которые вы найдете в этой книге, помогут вам лучше понять книги Толкина, но они не могут заменить полного и живого описания эпических сражений, которое дает нам сам писатель. Поэтому при описании каждой битвы автор делает ссылку на оригинальные тексты и основные источники в книгах Дж. Р. Р. Толкина.

