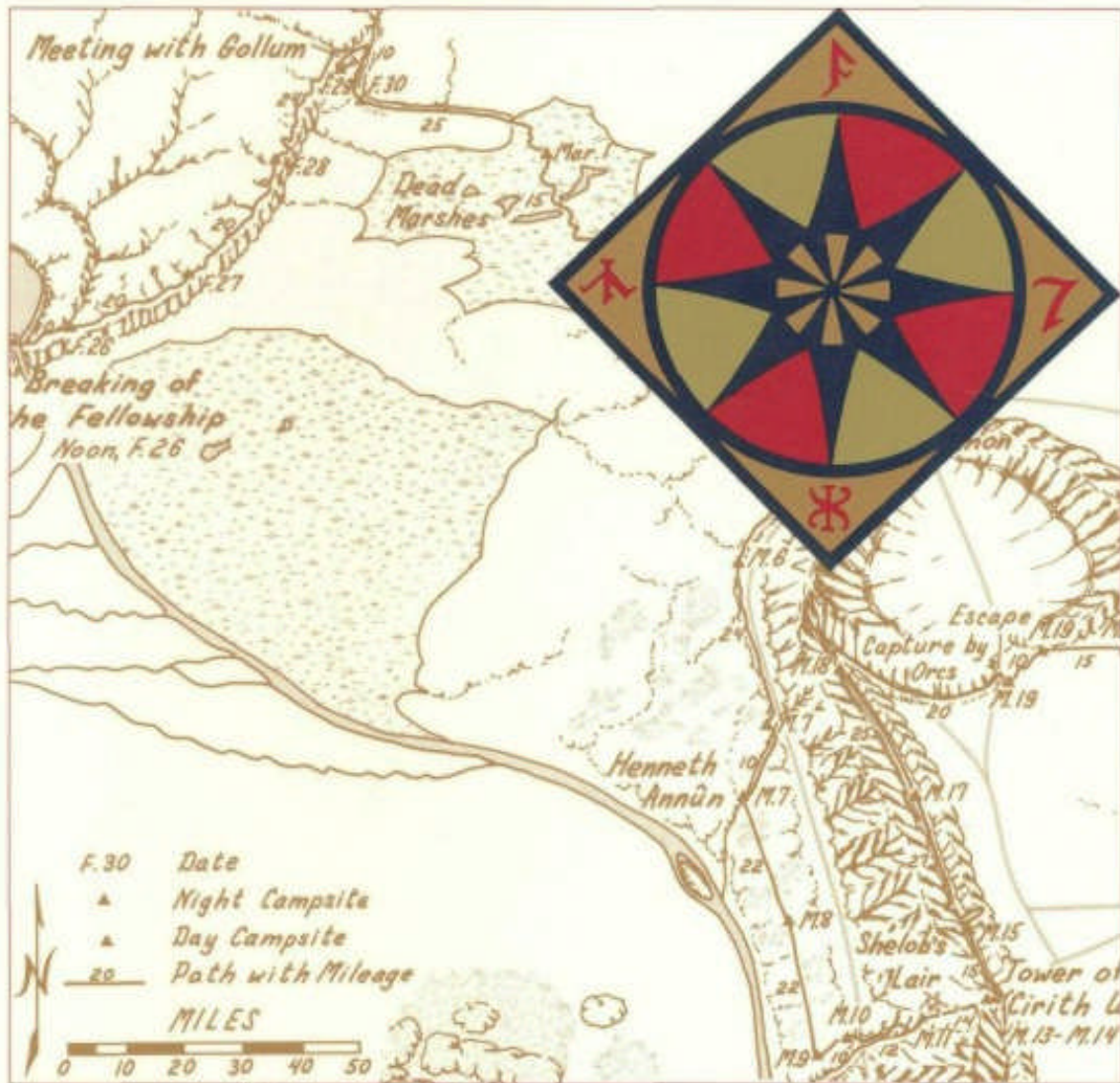


Атлас Средиземья

Автентичный полностью собранный



Карен Винн Фонстад
(Перевод Цокало Сергея)
((При поддержке Ковнацкого Ивана))

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	8
«Создание» Толкиена.....	8
Круглый против плоского.....	8
Индексирование местностей	9
Как велика лига?.....	9
Физическая основная карта	10
Культурные слои	10
Заключение.....	10
ПЕРВАЯ ЭПОХА	12
ПЕРВАЯ ЭПОХА	13
Весна Арды и основание Амана	13
Пробуждение Эльфов и Вторая Великая Битва	13
Западный путь.....	14
Расцвет Валинора и возвращение в Эндор	15
Белерианд	15
ВАЛИНОР	18
Побережье и Пелори	18
Жилища	18
БЕЛЕРИАНД И ЗЕМЛИ СЕВЕРА.....	22
Северные земли Моргота.....	22
Центральные высоты (нагорье).....	23
Белерианд	24
Эред Луин.....	24
ВЕЛИКИЙ ПОХОД.....	28
ИСХОД НОЛДОР.....	30
ВЛАДЕНИЯ ДО ВЕЛИКОГО ПОРАЖЕНИЯ.....	31
МЕНЕГРОТ, ДОМ ТЫСЯЧИ ПЕЩЕР	32
НАРГОТРОНД.....	33
ГОНДОЛИН.....	34
ТАНГОРОДРИМ И АНГБАНД	34
ПРИХОД ЛЮДЕЙ.....	36
ПУТЕШЕСТВИЯ БЕРЕНА И ЛЮТИЕН	37
ПУТЕШЕСТВИЯ ТУРИНА И НИЭНОР	38
ВОЙНЫ БЕЛЕРИАНДА.....	40
Первая битва	40
Вторая битва	41
Третья битва.....	42
Четвертая битва	43
Пятая битва	44
Великая битва	45
ВТОРАЯ ЭПОХА	46

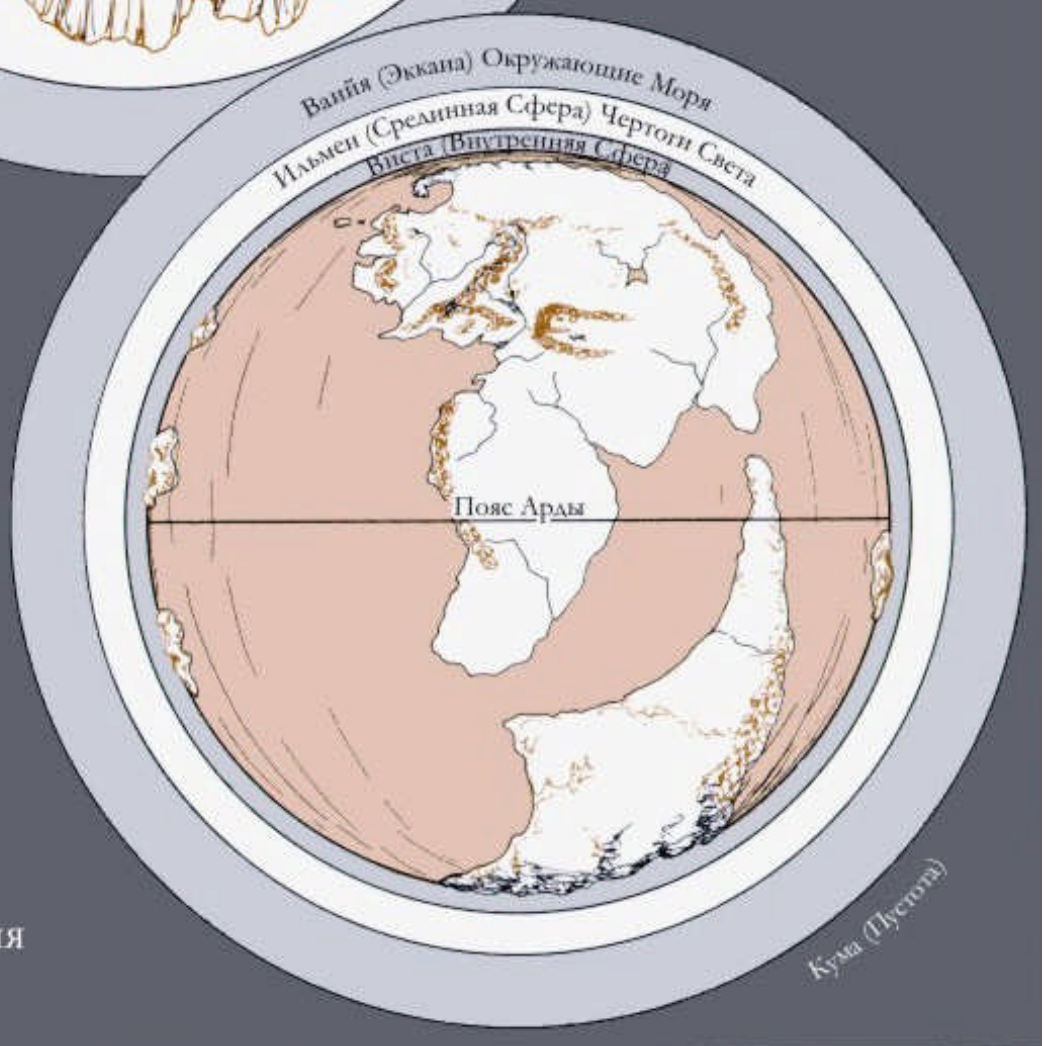
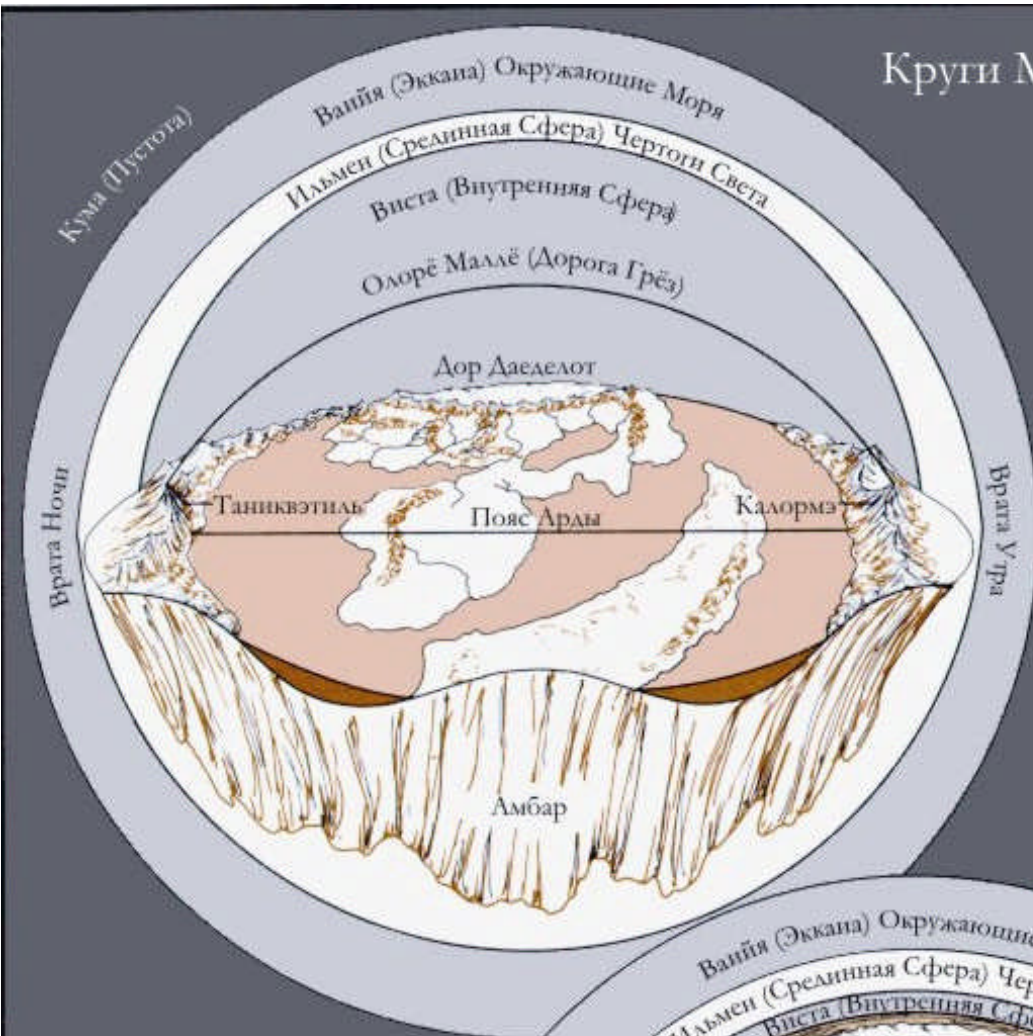
ВВЕДЕНИЕ	47
ПЕРЕСЕЛЕНИЕ БЕЖЕНЦЕВ	50
НАСТУПЛЕНИЕ ТЕМНЫХ ЛЕТ	53
НУМЕНОР	54
ПУТЕШЕСТВИЯ НУМЕРОЦЕВ	55
ГОСУДАРСТВА В ИЗГНАНИИ	57
ПОСЛЕДНИЙ СОЮЗ	58
ТРЕТЬЯ ЭПОХА	59
ВВЕДЕНИЕ	60
КОРОЛЕВСТВА ДУНАДАНОВ	62
Арнор	62
Гондор	62
БИТВЫ	64
ВЕЛИКАЯ ЧУМА	65
ВАСТАКИ И АНГМАР	66
Южное королевство	66
Северное королевство	66
ВОЗРАСТАЮЩИЕ ТРУДНОСТИ	68
Последний из королей Гондора (2000-2050)	68
Бдительный мир и его окончание	68
Балчоты и рохирримы (2510)	68
Дни голода	70
Прочие события, произошедшие до Битвы пяти армий	71
МИГРАЦИЯ ХОББИТОВ	73
МИГРАЦИИ ГНОМОВ	74
РЕГИОНАЛЬНЫЕ КАРТЫ	75
ВВЕДЕНИЕ	76
Шир	76
ЭРИАДОР	79
Погодные холмы и Комариные топи	79
Могильники и холм Бри	79
Шир	80
Башенные холмы и холмы Эвендима	80
Голубые горы	80
ГЛУХОМАНЬЕ	81
МГЛИСТЫЕ ГОРЫ	84
Морфология ландшафта	84
Тип породы	84
Реки и дороги	85
БУРЫЕ ЗЕМЛИ, УОЛД, ХОЛМЫ И ЭМИН МУИЛ	88
Бурые земли, Уолд, Холмы	88
Эмин Муил	89

БЕЛЫЕ ГОРЫ.....	92
Морфология ландшафта	92
Тип породы	92
Низины.....	93
МОРДОР (И СОСЕДНИЕ ЗЕМЛИ).....	95
Соседние земли.....	95
Мордор	95
ХОББИТ	98
ВВЕДЕНИЕ	99
Из Бэг Энда в Ривенделл	99
От Ривенделла до Одинокой горы	100
Третья эпоха, 2941-42 годы	100
ПОД ГОРОЙ И ПО ГОРЕ: ГОРОД ГОБЛИНОВ	103
Пленение	103
Побег Бильбо	103
СО СКОВОРОДКИ	105
ШИРОКИЕ ДЕРЕВЯННЫЕ ЗАЛЫ БЕОРНА	106
ПАУКИ.....	107
ПЕЩЕРЫ ТРАНДУИЛА	108
ОЗЕРНЫЙ ГОРОД	109
ОДИНОКАЯ ГОРА	111
БИТВА ПЯТИ АРМИЙ.....	113
ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ	115
ВВЕДЕНИЕ	116
ХОББИТОН И БЭГ ЭНД	117
Бэг Энд.....	117
Хоббитон: До и После.....	117
ВДОЛЬ БРЕНДИВИНЫ	119
Ферма Мэггота и переправа	119
Крикхоллоу	119
В МОГИЛЬНИКАХ.....	122
Дом Тома Бомбадила	122
ГАРЦУЮЩИЙ ПОНИ	124
Бри.....	124
Гарцующий пони	124
ЗАВЕТРЬ	125
РИВЕНДЕЛЛ	126
МОРИЯ.....	127
Горы Мории	127
Западные ворота	127
Копи	127
ЛОТЛОРИЕН.....	129

Нимродель и Керин Амрот	129
Карас Галадон	129
УЩЕЛЬЕ ХЕЛЬМА.....	131
Ущелье.....	131
Хорнбург	131
ИЗЕНГАРД.....	133
Кольцо и башня	133
Укрепления	133
ЭДОРАС	135
ДУНХАРРОУ.....	135
МИНАС ТИРИТ	137
Сторожевой холм.....	137
Город камня.....	137
МОРАННОН	139
ХЕННЕТ АННУН.....	140
Убежище.....	140
Бассейн	140
ПЕРЕВАЛ КИРИТ УНГОЛ	143
БАШНЯ КИРИТ УНГОЛ.....	144
Башня.....	144
Помещения.....	144
РОКОВАЯ ГОРА	146
Гора.....	146
Саммат Наур	146
БИТВА ПРИ ХОРНБУРГЕ.....	148
БИТВЫ НА СЕВЕРЕ.....	151
БИТВА НА ПЕЛЕННОРСКОЙ РАВНИНЕ.....	152
БИТВА НА МОРАННОНЕ.....	155
БИТВА ПРИ БАЙУОТЕРЕ.....	156
МАРШРУТЫ	157
ОТ БЭГ ЭНДА ДО РИВЕНДЕЛЛА	161
ОТ РИВЕНДЕЛЛА К ЛОРИЕНУ	163
ОТ РАУРОСА К ДУНХАРРОУ	165
ОТ ДУНХАРРОУ К МОРАННОНУ	167
ПУТЕШЕСТВИЕ ФРОДО И СЭМА	169
ДОРОГА ДОМОЙ	171
ЧЕТВЕРТАЯ ЭПОХА	173
ВСТУПЛЕНИЕ	174
РЕЛЬЕФ	175
Горы	175
Равнины и холмистые низины	175
КЛИМАТ	178

РАСТИТЕЛЬНОСТЬ.....	181
Леса и Лесистая местность	181
Пастбища и Пустоши	181
НАСЕЛЕНИЕ.....	184
Первая Эпоха	184
Вторая Эпоха	184
Третья Эпоха.....	184
ЯЗЫКИ	187
ПРИЛОЖЕНИЕ	189

Круги Мира до Искажения
(Первая Эпоха)



Круги Мира
после Искажения
(Третья Эпоха)

ВВЕДЕНИЕ

Как и Бильбо, я всегда любила карты. Я впервые столкнулась с «Властелином колец» в 1969 году в качестве помощника выпускника картографической специальности, когда одна студентка из моего класса выбрала в качестве курсового проекта перечертить заново карту Средиземья. Она не закончила свою работу к окончанию семестра. Я не знаю, сделала ли она это когда-либо, но идея меня зацепила.

Два года спустя я наконец-то прочитала «Властелина колец» и «Хоббита». И моментально во мне возник исследователь и потребность составить карты, и классифицировать этот новый (для меня) мир. Сложность истории, разнообразие ландшафтов и количество мест были настолько огромными, что для собственного удовлетворения я решила расставить все по местам с помощью ручки и чернил. Мне это представлялось в виде пронумерованной карты, которая показывает все названия местностей и пути. Бессчетные разы перечитываний, настолько многочисленные, что я перестала их отмечать, только укрепили эту необходимость. В итоге, я занялась проектом. Без плана, руководствуясь только желанием, работа продвигалась медленно. Публикация «Сильмариллиона» заполнила много пробелов, но и добавила сложностей: я поняла, что одной карты никогда не будет достаточно; из этого вывода родился атлас.

Толкиен предупреждал нас не спрашивать о «костях», на которых варился «суп», но в предисловии к «Истории» Кристофер Толкиен заявил: «Такие расспросы в принципе не запрещены; они происходят от принятия вымышленного мира как объекта изучения или исследования достойного, как и многие иные объекты анализа или изучения всего слишком невымышленного мира». Многие из нас имеют такое ненасытное желание заглянуть в каждый уголок Средиземья, что кажется невозможным следовать совету Толкиена. Поэтому, будучи хорошо предупрежденным, я попытаюсь показать вам некоторые из «костей».

«Создание» Толкиена

В очерке «О сказках» [On Fairy-Stories] Толкиен объяснил, что для того, чтобы сделать вымышленную землю (и историю, которую происходит на ней) такой, чтобы поверить в нее, Второй Мир должен иметь «внутреннее реальное содержание». Чем больше Второй Мир отличается от Первоначального, тем труднее поддерживать правдоподобность. Это требует «эльфийского искусства».

Толкиен не хотел создавать полностью Второй Мир. В интервью он однажды ответил: «Если вы действительно хотите знать, на чем основано Средиземье, - это мое изумление и наслаждение от Земли, каковой она есть, особенно настоящая земля». Он также хотел ввести новую мифологию с точки зрения англичан. Поэтому Толкиен взял наш мир со всеми его процессами, и влил туда столько изменений, чтобы сделать его «сказочным». Это было основой для всех решений, необходимых для атласа: (1) Каким бы это было в нашем Первом Мире? (2) Как это было показано во Втором Мире?

Круглый против плоского

Несмотря на то, что Кохер [Kocher] предлагал не принимать во внимание вопросы, которые Толкиен старался игнорировать, непонимание круглый или плоский этот мир неприемлемо для картографа, пытающегося составить карту мира. Одна ссылка явно свидетельствует о том, что Арда [Arda] была изначально плоской: при падении Нуменора [Numenor] Валинор [Valinor] был вынесен за Арду; потом «мир сделался круглым», хотя дозволенные все еще могли найти «Прямой путь» [Straight Road] в Валинор. До изменений использование фразы «Круги мира» относилось не к планетарной сферической форме, а скорее к внешним границам или «пределам». Карты и схемы в «Формировании Средиземья» [The Shaping of Middle-Earth], «Амбарканте» [The Ambarkanta] подтверждают это предположение.

Толкиен представлял свой мир очень похожим на тот, каким видели его наши средневековые картографы. Они видели землю как диск, окруженный океанами. Вершина была обращена на «Рай» на востоке. Толкиен, наоборот, указывал, что в Средиземье компас указывает на запад - очевидно, на Валинор, их Рай. Несмотря на комментарии Толкиена все его карты ориентированы предпочтительно для читателей, а не жителей Средиземья. Они указывают север сверху, также как и в атласе.

С края диска читатель видит куполообразную Висту [Vista] (внутреннее пространство) над земной поверхностью и твердую Амбар [Ambar] (землю) внизу; Вайя [Vaiya] (окружные моря - но, очевидно, используется не в традиционном смысле моря) отделяет все от Кумы [Kuma] (Пустоты). Нет противоречия в утверждении «все было заключено в сферу среди Пустоты», так как диаграммы четко

показывают, что Средиземье может быть как круглым, так и плоским! Поэтому мы смело можем представить Средиземье плоским – по крайней мере, до Падения Нуменора [Fall of Numenor].

После того, как изменилась форма мира и Арда стала круглой, возникли картографические трудности. Карты Средиземья, включенные во «Властелина Колец», имели и указатель на север, и масштабную шкалу. Это значит, что расстояние и направление были точными – несурезица в круглом мире. Одной из самых больших проблем на протяжении столетий был перенос круглого мира на плоскость. Расстояния не могут быть правильными ни в одном случае. Если направление постоянно, тогда формы и территории искажаются. Карты малых территорий могут пренебрегать этими изменениями, но континент и весь мир – нет. Точность какого-либо значения может только отобразиться в неточности другого. Как много из нас когда-то думали, что Гренландия больше Южной Америки благодаря школьным картам!

Итак, мы возвращаемся к началу – мир Толкиена, по крайней мере, после изменений, был круглым; но оказывается, карта была нанесена на плоский мир. Единственным разумным решением было принять его карты – обработать его круглый мир как если бы он был плоским. Тогда Средиземье предстанет перед нами, каким видел его Толкиен. В конце концов, как мало из нас по настоящему ощущают себя живущими на круглой поверхности, хоть мы все это и знаем!

Индексирование местностей

Одной из главных целей этого проекта было составить список, с которым можно реально отождествить места. В атласе Первого мира координаты описываются долготой и широтой. А здесь у нас ничего нет. Широту можно грубо угадать по зацепкам в климате – временах года и ветре. Эти единичные признаки указывают, что схожие земли на северо-западе должны совпадать с Европой. Толкиен однажды заявил, что Средиземье – это Европа, но позже отказался от этого.

Использование реальных координат нашего мира не только возвращает нас к проблемам плоскости земли, но и становится дерзким и бесполезным. Взамен этого, все локальные карты были основаны на глобальной сетке, проведенной от Валинора до гор Востока [mounts of Orocarni] и от Вздыбленного льда [the Grinding Ice] к Дальнему Хараду [Far Harad]. Каждый квадрат 100 миль шириной, как и использовавшиеся Толкиеном на рабочих картах. Каждая местность, со всеми языковыми вариациями, была включена в список с использованием этой сетки; и все карты районов включают координаты полей.

Как велика лига?

В дни километра, когда даже английская миля быстро теряет позиции, использование Толкиеном лиг, фарлонгов, фатомов и элей добавило к таинственности и чувству истории замешательство составителей карты. Фатом соответствует 6 футам; эль – от 27 до 45 дюймов; фарлонг – 220 ярдов или 1/8 мили. Эти малые единицы неважны для картографических расчетов, но лига – насколько она велика? Ее величина различалась со временем и странами от 2,4 до 4,6 миль. Умножение этой разницы на сто и более выливается в неприемлемые, негодные данные; но с выходом «Неоконченных сказаний» [Unfinished Tales] появилось более четкое значение. Лига «в Нуменорских сказаниях [Numenorean reckoning]...была почти в наши 3 мили».

Чтобы убедиться в постоянстве величин, были проведены тщательные расчеты на карте по дорогам и «полету птицы» для каждого указания в лигах, приведенных во «Властелине Колец». Полученные величины различались от 2,9 миль на лигу (вверх по течению Андуина [Anduin] между Пеларгиром [Pelargir] и землями в Харлонде [Harlond]) до 17,5 миль на лигу (прямая от Хельмового ущелья [Helm's Deep] до Переправ Айзена [Fords of Isen]). Большинство измерений были, в большинстве своем, одинаковыми, если речь в тексте шла о прямом расстоянии, что и было указано. Принимая значение 3,0 мили на лигу как постоянную к картам и расстояниям в «Сильмариллионе», мы получаем удивительный результат: изгиб Голубых гор [Blue Mountains] – единственного общего между Первой и Третьей Эпохами – абсолютно точно совпадал еще до того, как стали доступны карты в «Истории»! Для всех, кто хочет сравнить эти значения на картах больших районов, следует использовать прилагающуюся шкалу (кроме Валинора, Нуменора [Numenor] и Ширы [The Shire]).

Дороги создали еще одну дилемму. Они были основой для первоначального определения расстояний на картах, равным счетом как использовались и для небольших территорий. Много пройденных миль необходимо было определить, отталкиваясь от нашего Первого мира. Сколько миль в час может пешком покрыть, путешествуя не один день, человек (с эльфом и гномом)? Вооруженная

кавалерия на лошадях? Хафлинги с меньшими нормами? Пони на горных тропах? Наконец, величина дневного перехода определялась с использованием известных мест стоянок и периодом между переходами от одной стоянки к другой с поправкой на изменение скорости (например, преследование волками). Расстояния в «Истории» были проверены на исходных дорогах, но ввиду постоянных изменений текста истории, оригинальные величины не переделывались (с одним исключением), и здесь показаны оба варианта.

Физическая основная карта

Ни географию, ни культуру Свободных Народов [Free Peoples] невозможно проследить без установления физической базы.

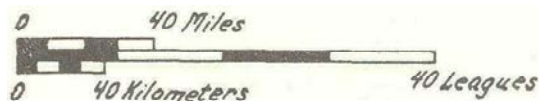


Figure 2

Удивительные описания Толкиена здесь бесценны, ширина его познаний очевидна; все же было трудно интерпретировать некоторые черты в нашем Первом мире. Обычно изменения навязывались из Второго мира, но иногда различия были непреднамеренными. Некоторые писатели предполагали, что на карты Толкиена очень влияла Европа. Схожесть очевидна, но я предпочитаю думать, что ландшафт стал результатом живой фантазии, основанной на знакомых местах.

При иллюстрировании форм земли я применила стиль живописи, также используемый в физиографии (физической географии) и блочных диаграммах. Этот метод дает только общее впечатление; его нельзя точно использовать, чтобы показать каждый холм. Оригинальные карты и иллюстрации Толкиена использовались как общая предпосылка на районы и высоты; но при росте числа расхождений зарисовки чаще основывались на тексте и умозаключениях, полученных после прочтения.

На одном из пересечений встречается фраза «Вертикальное преувеличение 3:1» (или иное соотношение). Любой, кто когда-либо летал через горы, может подтвердить, что топографические особенности оказываются более плоскими, чем они кажутся с земли. Вертикальное растяжение означает, что рельеф показан пропорционально выше, чем он есть на самом деле.

Культурные слои

Атлас – это соединение физической оболочки с отпечатком Свободных Народов на нем. Были включены шесть типов карт: (1) физическая (включающая рельеф, полезные ископаемые и климат), (2) политическая (или сферы влияния), (3) битв, (4) переселения (тесно связаны с языкознанием), (5) маршруты и (6) карты местностей (город, жилище). Они были упорядочены в строгом порядке. Названия мест, включенных в карты, могут различаться от эпохи к эпохе и языка, который был доминирующим в данное время и место. Все произношения из «Сильмариллиона», «Хоббита» и «Властелина Колец» согласованы с превосходным словарем Роберта Фостера [Robert Foster] Полное руководство по Средиземью [The Complete Guide to Middle-Earth], хоть и выбранные из «Истории» являются наиболее употребляемыми. Даты Первой Эпохи также взяты по Фостеру, так как «Анналы Белерианда» [The Eater Annals of Beleriand] не использовались при подготовке «Сильмариллиона» (их нашли только спустя 1-2 года).

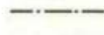





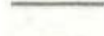



Символы, используемые для представления различных физических и культурных явлений, были полностью сохранены, хотя некоторые изменения имели место в виду того, что одни и те же элементы не были всюду представлены. Когда же зло и добро смешались, зло было представлено черным, а добро – серым и/или коричневым. Легенды включены к каждой карте для более легкого обращения, но ключи (легенды), обычно отождествляющие одну категорию, приведены на следующей странице.

Заключение












Почти бесконечная череда вопросов, предположений и интерпретаций вынудили создать карты, приведенные дальше. Различия во мнениях были и будут возникать по многим моментам. Каждая линия была нарисована по какой-то весомой причине, и все имеет соответствующее объяснение; все же ограниченность не дает права включать всего процесса умозаключений. Среди разнообразных

альтернатив я выбрала те, которые мне показались наиболее значительными, ведь я не могла сходить к старому Барлиману [Old Barliman] за новой информацией. Я надеюсь, читатель научится многому из рисунков, как и я при их составлении.

Физические	
	Низкие холмы
	Низины
	Снежные вершины
	Затопленные земли
	Ледяные поля, горы
	Океан
	Озеро
	Речная система
	Прерывистый поток
	Пороги
	Водопады
	Леса
	Болота

Культурные	
	Политические границы
	Города со стенами
	Города
	Сторожевые башни
	Развалины
	Временные лагеря
	Дорога
	Мост
	Переправа
	Ход войны Нападающая сторона Продолжение атаки Отступление

Войска	
	Слуги Моргота, Саурана
	Люди Зла
	Прочие – Драконы, Балроги
	Эльфы (или объединенные силы)
	Люди Добра
	Гномы
	Прочие – Орлы, Энты
	Пути Путь главных героев Путь второстепенных героев Общие пути Дневные стоянки Ночные стоянки Места встреч

Карты городов	
	Сточная канава
	Оборонительная стена
	Ворота
	Внутренний двор
	Отдельные строения
	Зал с колоннами
	Идущие вверх лестницы
	Идущие вниз лестницы
	Двери
	Причал
	Дерево

ПЕРВАЯ ЭПОХА

Старшие Дни

ПЕРВАЯ ЭПОХА

«В начале...» (Книга Бытия 1:1)

Илуватар [Iluvatar] отправил Валар [Valar] править миром, подготовить Арду к приходу его Детей - эльфов и людей. Мелькор [Melkor], брат Манвэ [Manwe], будучи уверенным в своих силе и власти, искал пути испортить работу иных Вала. Так началась Арда в битве и суматохе: Валар строит, Мелькор – рушит. В этой первой из Великих Битв [Great Battles] только благодаря могуществу Тулкаса [Tulkas] удалось победить Мелькора, который сбежал во Внешнюю Темноту.

Весна Арды и основание Амана

С уходом Мелькора у Валаров наконец получили возможность успокоить буйство мира и упорядочить вещи по своему замыслу. Валары основались на острове Альмарен [Almaren], лежащем на Великом Озере [Great Lake] посреди земли. На севере они поставили светильник Иллуин [Iluin], на юге – Ормал [Ormal]. Опорой им служили горы, выше которых больше никогда не было.

Далеко на севере, куда не проникал свет Иллуина, прямой грядой с запада на восток протянулись Железные горы [Iron Mountains]. Когда они возникли неизвестно. По этому поводу Толкиен заявлял, что Мелькор создал их как «преграду своей цитадели Утумно [Utumno]», что подразумевает одновременное поднятие гор и создание Утумно. Но где-то в другом месте было сказано, что Мелькор тайне вернулся из-за Стен Ночи [Walls of Night] и возвел крепость под Эред Энгрин [Ered Engrin] - свидетельство того, что горы уже должны были сформироваться ранее в бурях Арды. Не смотря на то, что Валары знали о возвращении Мелькора, они не могли найти его сокрытого убежища. Из Утумно он нанес удар по светильникам Иллуину и Ормалу, разрушив их основания. Так сильно было их падение, что земля разрушилась, и Альмарен был уничтожен. По одной из версий событий тех дней, Валары были на одном из Сумрачных островов [the Twilight Isles], и воды от падения затопили большинство островов. Тогда Оссе [Osse] переправил Валаров на Запад на том же острове, на котором позже перевозили эльфов! Возможно, что эти острова были землями, которые видел Эарендил [Earendil], плывя на запад в Валинор, «разломанные и затонувшие земли еще до начала времен». Как бы ни было, Валары покинули Средиземье, пересекли разделяющее море Белегаэр [Belegaer], которое было тогда самым узким за все время. Они основали Аман [Aman] – «самое западное поселение в пределах мира...». Для защиты от Мелькора они возвели Пелори [Pelori] – с севера, востока и юга – как самые высокие горы Арды. За ними была заложена Благословенная Земля Валинора [Blessed Realm of Valinor]. Валары продолжали совою работу, редко заглядывая в Средиземье. За их отсутствия власть Мелькора распространилась на юг от Утумно, и из своей крепости Ангбанд [Angband] на северо-западе наблюдал за Аманом. Только ОрOME [Orome] и Яванна [Yavanna] бывали во Внешних землях [the Outer Lands]. Для затруднения путешествий ОрOME Мелькор создал новую горную цепь – Хитхаэглир [Hithaeglin], Мглистые горы [Mountains of Mist].

Пробуждение Эльфов и Вторая Великая Битва

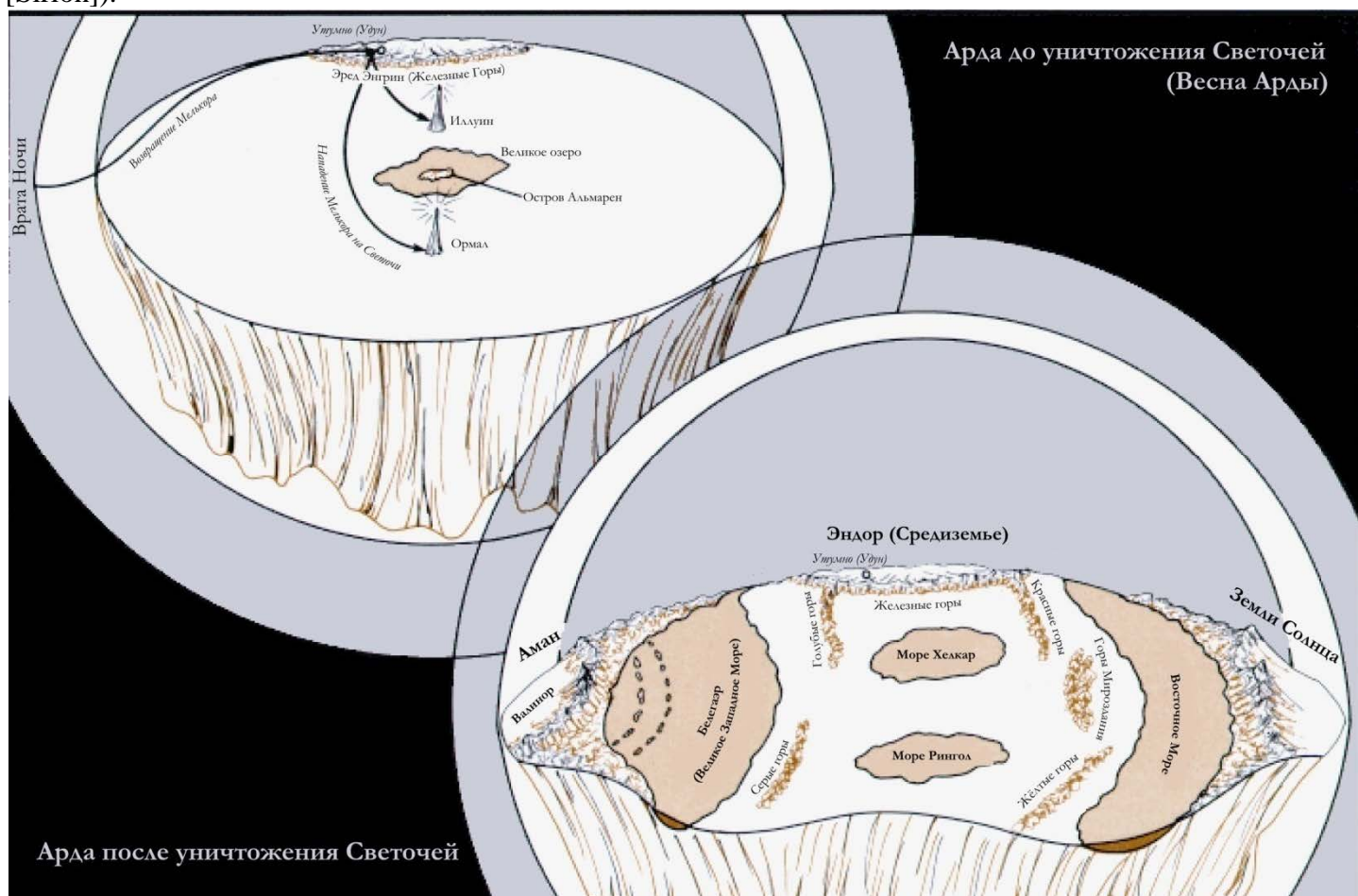
Прошло несчетное время. Яванна взрастила древа света, а Варда [Varda] зажгла последнюю звезду, когда эльфы – Первороденные Дети Илуватара - проснулись на берегах Куйвиэнена [Cuivienen]. Они основались на краю Дикого Леса [Wild Wood] и наслаждались музыкой потоков, ниспадавших с Окружных гор, гор Востока. Куйвиэнен было восточным заливом внутреннего моря Хэлкар [Sea of Helcar], сформированного тальми водами опоры Иллуина. Куйвиэнен должен был быть не очень далеко от Утумно, так как позже, во время осады, эльфы наблюдали свет битвы на севере, а не западе.

Осада Утумно началась, когда ОрOME нашел наконец появившихся эльдаров [Eldar]. Валары хотели освободить Эльфов от злого влияния Мелькора; все же он уже схватил некоторых, используя их для выведения извращенной расы орков. Так началась Вторая Великая Битва [the Second of the Great Battles]. Валары быстро обратили в бегство силы Саурана [Sauron] в Ангбанде, разломав земли на северо-западе. Далее они подошли к Утумно, где сила зла была самой большой; так началась осада.

При каждом противостоянии Мелькора и Валаров земли Арды претерпели множество изменений; осада не прекращалась. Белегаэр стало шире и глубже. Береговая линия стала сильно изломанной, сформировав множество заливов, включая залив Балар [the Bay of Balar] и Великий Залив [the Great Gulf]. Последний карта в «Амбарканте» показывает Великий Залив с названием Белегло(рн). Карта – «очень быстрый набросок карандашом...многие черты отсутствуют». В катаклизмах конца Первой

Эпохи форма залива возможно изменилась, соединившись на востоке с внутренним морем Хэлкар, образовав в дальнейшем залив Бэлфалас [Bay of Belfalas].

Во время Осады Утумно поменялись не только моря, но и земли. Появились центральные возвышенности Дортониона [Dorthonion] и Хислума [Hithlum]; в особенности «Железные горы разломались и исказились на западном краю...создали Эред Ветрин [Ered Wethrin] и Эред Ломин [Ered Lomin], и Железные горы изогнулись к северу». Эхориат [Echoriath] – гигантский активный вулкан – возможно, также был создан во время этих напряжений. Появились новые реки (например, Сирион [Sirion]).



Западный путь

Валары наконец-то победили Утумно, разрушили ее залы; но только частично. Мощные Эред Энгрин, которые когда-то господствующе пересекали северное Средиземье, не были ни упомянуты, ни нанесены на карту Толкиеном после Первой Эпохи. Западные отроги возле Ангбанда продолжали стоять до Третьей Битвы (Войны Гнева [the War of Wrath]) в конце Эпохи. Неизвестно, был ли остаток хребта уничтожен во время Осады или падения Белерианда [Beleriand], или продолжал существовать в Третью Эпоху. Дополнительная карта (составленная в этот период Первой Эпохи) свидетельствует о том, что горы были изменены лишь частично при разрушении Утумно, и полное уничтожение с малыми остатками должно было произойти во время Войны Гнева.

Мелькор был закован в цепи в Залах Мандоса [Halls of Mandos] три века; квенди [Quendi] могли свободно совершить переход на запад к Валинору. Бессчетными были лиги от Куйвиэнена, но используя карту «Амбарканы» можно предположить, что путешествие составляло более 2000 миль. Ничего не упоминается о путешествии эльфов вплоть до большого леса, позже названного Зеленолесьем [Greenwood]. Их путь, очевидно, был строго на запад после того, как эльфы достигли северного берега моря Хэлкар. Возможно, Орме вел их по тому же пути, который в итоге стал Великой Восточной Дорогой [the Great East Road] и Дорогой через лес. Очевидно, Орме не повел эльфов на юг, так как другое большее препятствие оказалось бы перед ними – густые леса. Дверобород [Treebeard] говорил, что леса когда-то тянулись от Лунных гор [Mountains of Lune] до восточного края Фангорна [Fangorn].

К западу от Зеленолесья они пересекли Великую Реку [the Great River], потом уперлись в Мглистые горы, которые были «выше и страшнее в те дни». Это единственное свидетельство о том, насколько много времени прошло от западного перехода в Валинор до возвращения нолдоров [Noldor] в

Средиземье во время Сна Яванны [the Sleep of Yavanna] до Солнечных Лет [the Sun Years]. Полмиллиона лет было бы недостаточно для постепенного процесса эрозии, чтобы вершины стали заметно ниже. Ничего не говорилось о землях на восток от Эред Луин [Ered Luin] кроме того, что появились горы Эред Нимрас [Ered Nimrais] (Белые горы [the White Mountains]). Они не были показаны на карте «Амбарканти»; скорее всего они возникли вместе с Мглистыми горами, когда Мелькор пытался препятствовать странствиям Ороме. Следует заметить, что и на карте, и в тексте отсутствуют горы Мордора [Mordor]. Эти земли позже должны были находиться на месте ныне существовавшего моря Хэлкар.

Наконец странники пересекли Эред Луин, которые должны были быть ниже Хисаэглира. Путь привел в верхние долины реки Аскар [Ascar], где позже горы разломались и образовали залив Лун [the Gulf of Lune]. На западе за Белериандом было Разделяющие моря [the Sundering Seas]. Эльфы не могли двигаться дальше.

Расцвет Валинора и возвращение в Эндор

Чтобы переправить большую толпу, Ульмо [Ulmo] перевернул остров, который находился посреди Белегаэра. На нем (острове) Валар перевезли квенди – сначала ваниаров [Vanyar] и нолдоров, потом тэлери [Teleri]. Передвигаясь через мелководье, часть острова осталась в заливе Балар. Оссе поставил на якорь большую часть острова в заливе Эльдамар [the Bay of Eldamar] – Тол Эрессеа, Одинокий остров [Tol Eressea, the Lonely Isle].

Это было расцветом Валинора. В Пелори Валары сотворили глубокое ущелье (Калакирия [Calaciryia]), чтобы освещать Эрессеа. Три колена жили в славе Благословенной земли, до прощения Мелькора. Впоследствии он отравил Два Древа Света [the Two Trees of Light], украл Сильмариллы [Silmarils] и сбежал с Средиземья, преследуемый нолдорами. Там он выстроил башни Тангородрима [Thangorodrim] у ворот Ангбанда. Когда Тилион [Tilion], сопровождая новосозданную Луну, пересекал небо, Мелькор атаковал его. Тогда Валары, помня падение Альмарена, еще выше взгромоздили Пелори, до невысказанных высот с отвесными внешними стенами и единственным проходом Калакирия. За Аманом были Зачарованные острова [Enchanted Isles]. Никакой помощи не пришло из Охраняемых земель [the Guarded Land] до конца Эпохи. Нолдоры и синдары были брошены на собственные силы.

Однако эльфы получили помощь от людей; с восходом Солнца Младшие дети Илуватара проснулись в Хилдориене [Hildorien]. Эта земля также лежала на востоке Средиземья. Из Хилдориена люди распространились на север, запад и юг; в большинстве своем на запад, где впервые вошло Солнце. Некоторые со временем попали в Белерианд, и их судьбы, как и эльфов, оказались переплетенными во всех историях, происходивших до конца Эпохи и сокрытия земель под водой.

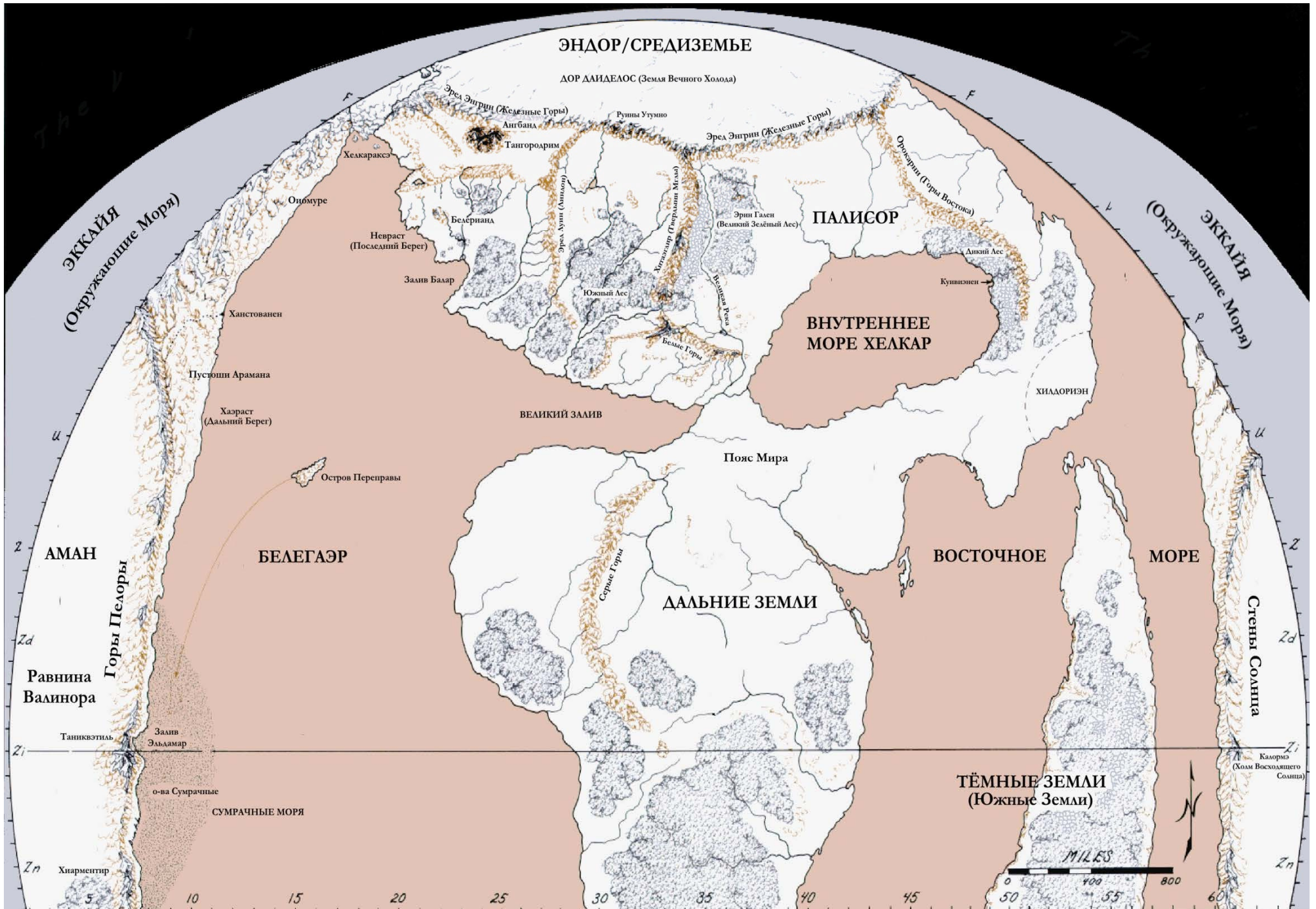
Белерианд

Для создания детализированной карты мира нужно было соединить вместе существующие и отсутствующие части Арды. Хоть карта из «Амбарканти» и давала общие очертания мира, ключевой землей в Первой Эпохе был Белерианд. Важно было установить соразмерности и взаимосвязи с прочим Средиземьем. Все карты, приведенные в «Сильмариллионе», никак не затрагивали крайние северные и южные территории. Позже важную роль в этом сыграло расположение Гномьего тракта [the Dwarf Road] к городам Белегост [Belegost] и Ногрод [Nogrod], где после Великой Битвы разошлись Эред Луин, сформировав залив Лун. После публикации «Истории» появилась возможность уточнить местоположение путем наложения «Первой карты» из «Властелина Колец» на «Вторую карту» из «Сильмариллиона» с опорными точками Тол Фуин [Tol Fuin] над Дортонионом (Таур-ну-Фуин [Taur-nu-Fuin]) и островом Химлинг [Himling] – над городом Химринг [Himring]. Несмотря на то, что используемые карты имели одинаковый масштаб сетки (100 миль на сторону, как и приведенные в Атласе), буквенная ось смещена на 50 миль; сами оси не пронумерованы. К счастью, это неудобство было единственным. С одним исключением, удалось установить исходные размер и расстояния в пределах упоминаемых территорий:

- 1) Менегрот [Menegroth] - Тангородрим – 150 лиг;
- 2) Высоты Дортониона [Highlands of Dorthonion] с востока на запад – 60 лиг;
- 3) Нарготронд [Nargothrond] - озера Иврина [Pools of Ivrin] – 40 лиг;
- 4) Нарготронд - водопады Сириона [Falls of Sirion]– 25 лиг;
- 5) Восточный Белерианд [East Beleriand], Сирион – Гелион [Gelion] – 100 лиг;
- 6) р.Сирион – 130 лиг;
- 7) р.Нарог [Narog] – 80 лиг;
- 8) р.Гелион

- а. Слияние Большого и Малого Гелиона до р.Аскар – 40 лиг;
- б. Вся длинна, «две длинны...Сириона» - 260 лиг.

В этом атласе южное побережье представлено на расстоянии 260 лиг от истоков Гелиона так, как если бы здесь на юго-западе река впадала в море. Получалось, что берег выходил на уровень залива Бельфалас. Юго-западная оконечность была вытянута, чтобы подчеркнуть форму залива Балар. Территория была указана, как покрытая лесом, что придало Таур-им-Дуинату [Taur-im-Duinath] доминирующее значение.



ВАЛИНОР

Хоть Аман и лежал в пределах мира в дни Первой и Второй Эпох, его нельзя было увидеть как простую землю. На нем были горы, берега, озера, холмы, равнины и леса, его омывало то же море, что и Средиземье; но он оставался Другим миром.

Расстояния не только не приводились, они были бессмысленными. Валары, будучи духами, должны были обладать силой перемещаться на любые расстояния в любые сроки. Вместо постоянных вычислений расстояний, Толкиен оставил впечатление о Валиноре несколькими стремительными (движениями), которые в сумме дали зарисовки восточного центрального Валинора и отдельных мест.

Побережье и Пелори

Когда Валары заняли Аман, их первым делом было возведение Пелори как преграды для восседавшего в Средиземье Мелькора. Восточные склоны гор были крутыми, западные, напротив, - пологие, спускающиеся на плодородные равнины и луга Валинора. К востоку от Пелори побережье было пустым и бесплодным. Берега Аватара [Avathar] на юге были уже, чем в Арамане [Araman] на севере. Так как Араман достигал вздыбленного льда Хелкараксе [Helcaraxe], был покрыт густыми туманами; поэтому земля здесь называлась Ойомюре [Oiomure]. Изначально здесь не было никаких путей, но когда Оссе поставил остров Тол Эрессеа в заливе Эльдамар, Валары создали проход Калакирию с вертикальными стенами, через который телери получали свет Двух Древ. Световой поток проникал через долину и разливался по заливу Эльдамар; но на севере и юге его сила угасала из-за гор, создавая моря Теней [the Shadowy Seas]. В то время, как Пелори тянулись на восток, береговая линия Белегаера извивалась на запад, вытянувшись от Хелкараксе, перейдя середину Арды возле Тириона [Tirion] на Туне [Tuna], уходила на юг в неизвестность. Так, Калакирия охватывала территорию от залива до равнины в самом узком месте. К югу от большого каньона была Таникветиль [Taniquetil], самая высокая гора в Средиземье. Следующей по высоте была Хьярментир [Hyarmentir], расположенная далеко на юге, где в темной лощине обитала Унголиант [Ungoliant].

Жилища

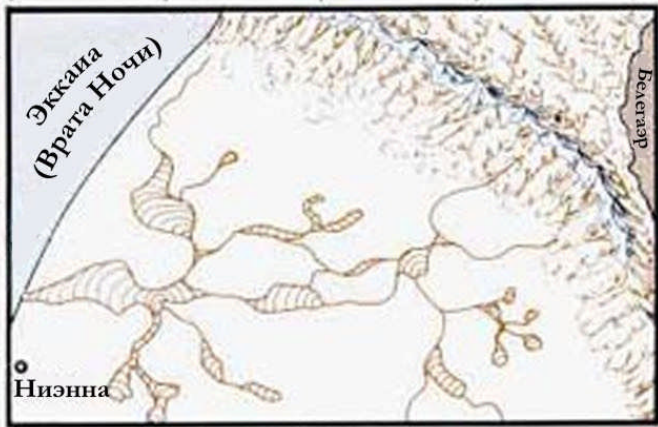
На середине равнины Валинора был Валмар (Многозвонный) [Valmar of Many Bells] – главный, и возможно единственный город Валаров. Он был заполнен впечатляющими сооружениями: известный по многим историям дом Тулкаса со двором для физических соревнований; низкие залы Ороме с разосланными на полу шкурами и потолком, поддерживаемым деревом; «временное жилище» Оссе для тайных совещаний, выстроенное из жемчуга; а за городом на границе с равниной, «большой сад» Ауле [Aule], содержащий почти каждое дерево мира. Несмотря на это, истинные ценности Валмара находились за его золотыми воротами: Кольцо Судьбы [The Ring of Doom] и Два Древа. В Маханахаре [Mahanaxar], Кольце Судьбы, Валары совещались и вершили суд. Здесь был приговорен, а позже – освобожден, Мелькор; здесь был изгнан Феанор [Feanor]; здесь Эарендил просил за Средиземье. Возле Кольца был холм Эзеллохар [Ezollahar]. На его вершине Яванна пела песню, возвращая Два древа света. Под ними Варда разместила большие сосуды, собрав свет, и разбросала их затем по небу, создав таким образом звезды.

Прочие земли были описаны вкратце. Форменос [Formenos], твердыня Феанора во время его изгнания, находился в холмах на севере. Пастбища Яванны можно было увидеть с Хьярментира на западе за лесами Ороме. Дом Ниенны [Nienna] был «на крайнем западе» на границе Амана возле неизменного жилища Намо и Вайры [Namo and Vaire] – залов Мандоса, чьи темные туннели достигали на севере даже темного залива Ханстованена [Hanstovanen], источника пророчеств Мандоса. Ирмо и Эсте [Irmo and Este] обитали в садах Лориена [the Gardens of Lorien], где Эсте спал на острове на озере Лореллин [Lorellin]. Там также были майар Мелиан [Melian] (ставшая королевой Дориата [Doriath]) и Олорин [Olorin], известный как Гендальф [Gandalf]. Самым впечатляющим было жилище Валаров на вершине Таникветиля – зал Ильмарин [the hall of Ilmarin]. Мраморная вышка была украшена куполом со сверкающим сплетением воздушных масс, сквозь которые Манвэ и Варда наблюдали за всей Ардой, до Дверей Восхода [the Gates of Morning] за восточными морями.

Все прочие упомянутые города были основаны эльфами. Тирион (как переделанное с оригинального Кор [Kor]) был построен на вершине холма Туна посреди Калакирии. Хрустальные ступени вели к большим воротам. Прекрасные дома были возведены вместе нолдорами и ваниарами. Выше всех находилась башня Миндон Эльдальева [Mindon Eldalieva], чей свет был виден далеко в море.

Перед маяком был дом Финвэ [Finwe] и Великая площадь, где Феанор и его сыновья принесли страшную клятву.

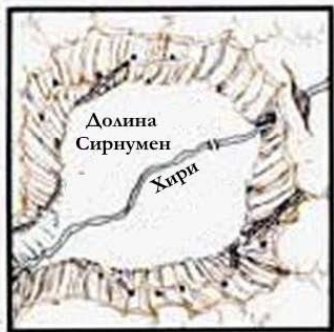
Телери, притянутые исходящим светом, покинули Эрессеа, основав Альквалондэ [Alqualonde], прекрасную гавань лебедей, к северу от прохода, желали видеть яркие звезды Варды. Город был обнесен стеной, вход в бухту образовывала природная каменная арка, выступающая в форме дуги. Эрессеа был опустевшим до конца Первой Эпохи, когда эльфы, направлявшиеся в Белерианд, не построили гавань Авалоннэ на южном берегу острова.



Чертоги Мандоса



"Великий Чертог" Аула



Форменос



Валмар



Дом Тулкаса



Тирион на Туне



Чертоги Ороме



Сады Лориена

Пелоры

Таниквэтиль

Пастбища Йаванны

Лес Ороме

Логово Унголианты

Араман

Аквалондэ

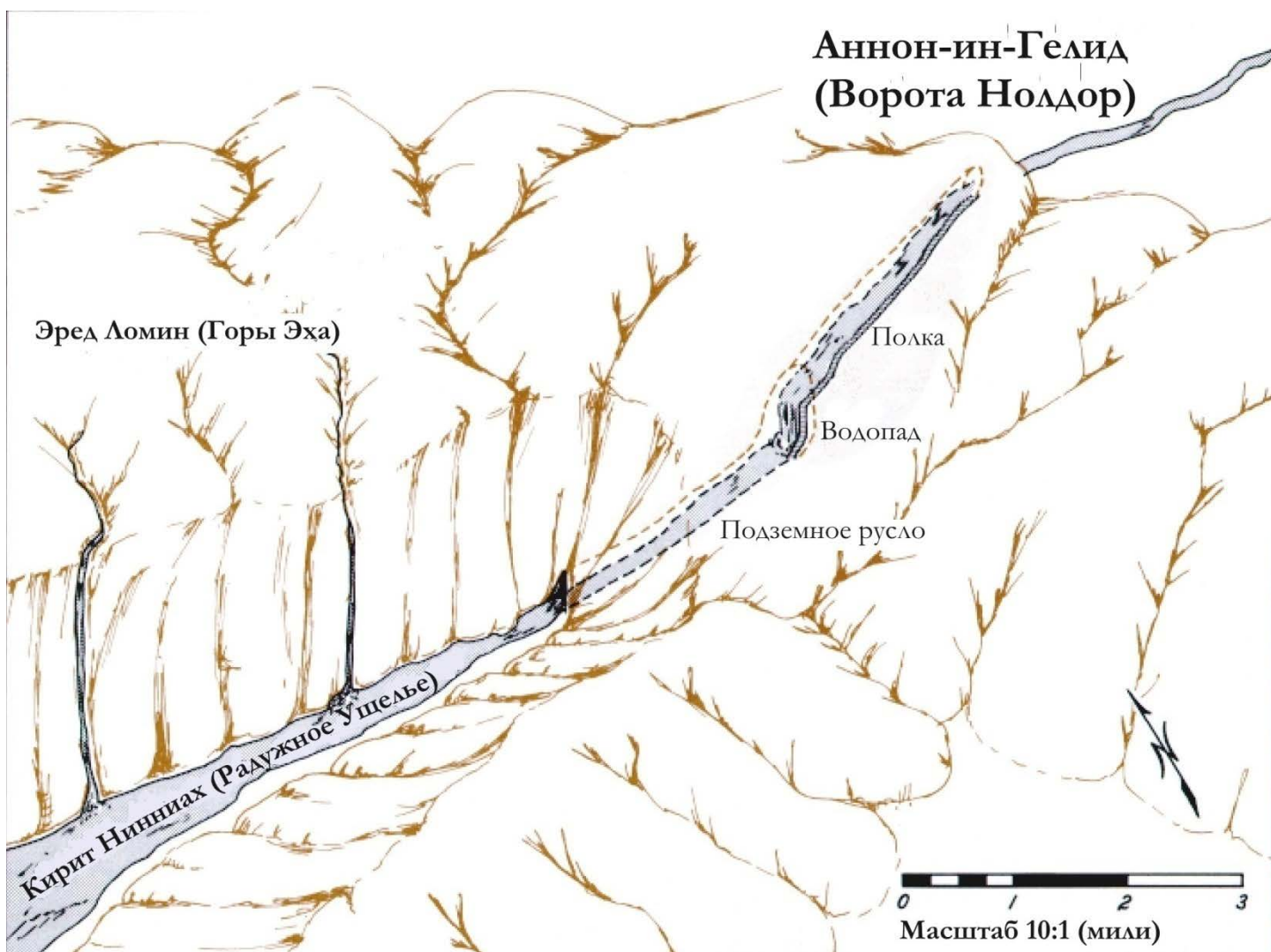
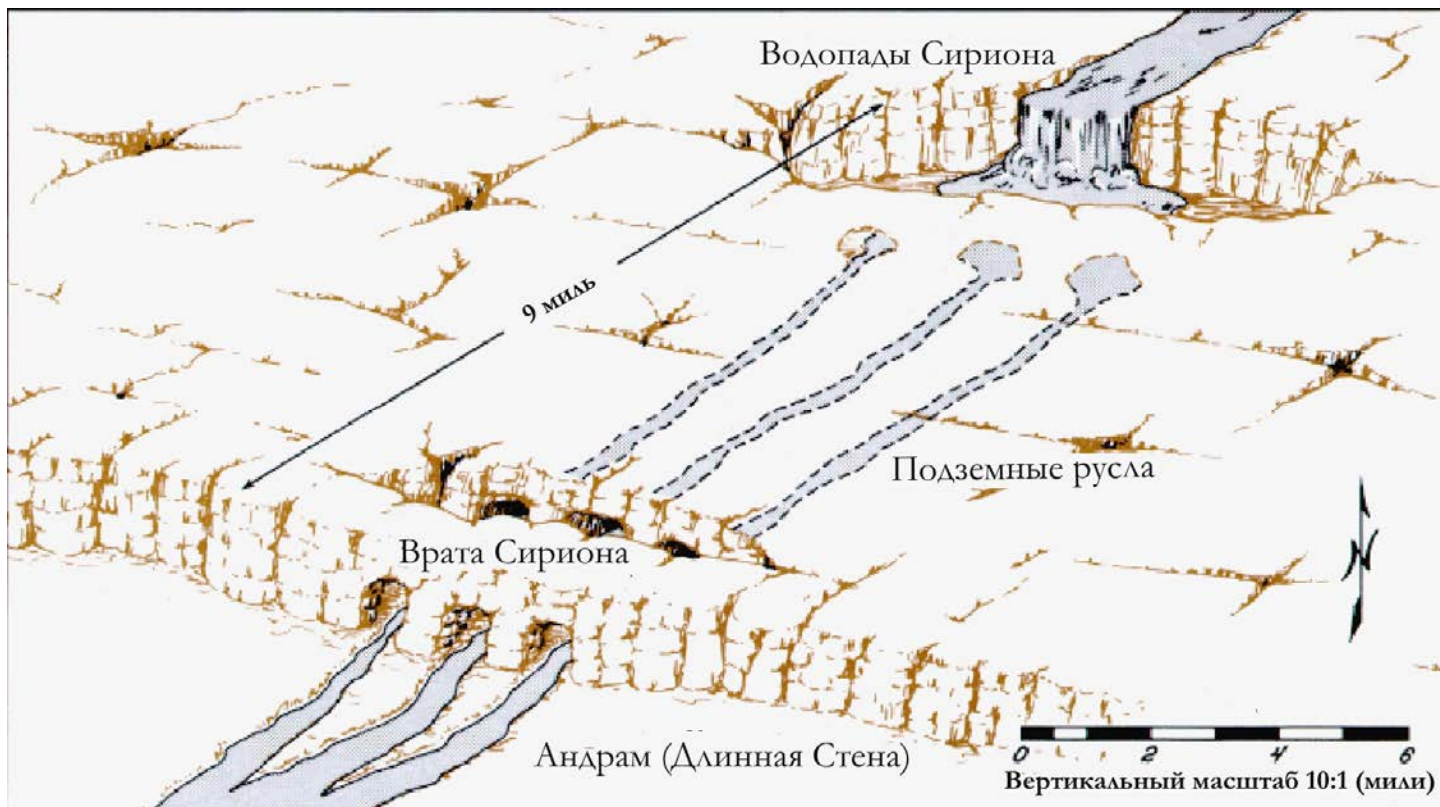
Эрессеа

Гавань Эльдамар

Сумрачные моря

Аватар

Хиаментир



БЕЛЕРИАНД И ЗЕМЛИ СЕВЕРА

Большинство сохранных повествований Первой Эпохи связаны с землями к западу от Эред Луин. В поздние эпохи все ушедшие под воду земли звались Белериандом, но изначально это слово применялось к району между заливом Балар и высотами Хислума и Дортониона; а поглощенные земли были куда больше. Их можно условно разделить на четыре части, основываясь на климате, топографии и политике: (1) северные земли Моргота, (2) центральные высоты, (3) Белерианд и (4) Эред Луин.

Северные земли Моргота

У этого региона было две отличительные черты: Железные горы и равнина Ард-Гален [Ard-galen]. Ламмос и Лотланн также входили сюда. Мелькор возвел Эред Энгрин как защиту для своей цитадели Утумно, где он окопался во времена Весны Арды. На западе, где горы уходили на север, он выстроит крепость Ангбанд под Эред Энгрин, но туннель к его великим вратам выводил под три вершины Тангородрима.

Расположение Ангбанда и Тангородрима не было нанесено на карту в «Сильмариллионе», и изначально определялось за северными границами с таким расчетом, что Тангородрим лежал в 150 лигах (более 450 миль), «далеко, но все же очень близко». До конца не известно, была ли эта величина определена «по полету птицы», или «бегу волка». Если бы это было последнее, то ударные силы переносились бы намного ближе. Вот несколько моментов, которые выступают в пользу второго варианта:

1. Высоты Дортониона в любом случае лежат на пути из Менегрота в Тангородрим;
2. Тангородрим видно из Эйтель Сириона [Eithel Sirion];
3. Рисунки Тол Сириона [Tol Sirion] ясно показывали Тангородрим ближе, чем было бы при более северном расположении;
4. На западе роду Фингольфина [Fingolfin] потребовалось всего семь дней пути от Хелкараксе до Митрима [Mithrim];
5. Феанор после второй битвы и Фингон [Fingon] пересекли равнину быстро;
6. Самое важное, «Ангбанд был окружен с запада, юга и востока Хислумом, Дортонионом и холмами Химринга; более северное расположение отодвинуло бы все это далеко к югу.

Как на первой, так и второй картах «Сильмариллиона», Тангородрим размещался на местности, которая была пустой на ранее опубликованной карте. Почему этот особенно важный регион был пропущен при новом составлении карты «Сильмариллиона» не ясно. Возможно, это было из-за очевидных трудностей Кристофера Толкиена [Christopher Tolkien] (1) разница в расстоянии от Менегрота до Тангородрима при его южном расположении составила бы «едва ли больше 70 лиг», не то, чтобы 150 лиг по тексту; (2) отдаленность Тангородрима от длинной цепи гор (которая не показана); или (3) неспособность войск Моргота оставить на фланге Хислум и атаковать с побережья, также как и путь Моргота в Ангбанд через залив Дренгист [the Firth of Drengist] при его возвращении в Валинор. Южное расположение было бы удобным для Моргота с позиции устрашения эльфов, так же как и им для ответной атаки.

Топографически Эред Энгрин рисовались с обращенными на юг крутыми уступами. Это основывалось на предположении, что труднопреодолимые горы предоставят крепости Мелькора максимальную защиту. Вулканическая активность была очевидна по расстилавшемуся по Хислуму дыму еще когда нолдоры впервые расположились там лагерем. Во время Третьей битвы происходили землетрясения и горы «извергали огонь»; во время Четвертой битвы Ард-Гален погиб в реках огня. Многие из этого приписывалось взрывам «гигантских горнов» Моргота; но в Средиземье именно вулканы служили таковыми. Тангородрим сам по себе был вулканическим, три его черные вершины извергали дым, не смотря на то, что их называли «башнями»; построенные из шлака плюс туннели – отвергали возможность быть построенными бесчисленными рабами Моргота. Для Валаров такой подвиг не был невозможным: даже самые ранние истории Валинора повествуют, что Пелори были возведены путем переноса камней с побережья, где остались плоские береговые равнины. Хотя утесы и были всего 1000 футов высотой, не только Тангородрим был выше главной гряды Эред Энгрин (как показано на иллюстрациях Тол Сириона Толкиена), но он был высочайшей вершиной Средиземья!

Климатически горы лежали на границах вечной мерзлоты и были непроходимы из-за снегов и льда. Возможно, по причине льда Хелкараксе Моргот и его войска не могли пройти через Хислум на севере. Жестокие ветра с гор, как и с Хелкараксе, сделали Ламмос [Lammoth] настолько пустынным с малым количеством растительности и осадков, что его восточные ущелья и бесплодные берега

отдавались эхом пустоты. Ветра также завывали на неприметных равнинах Ард-Галена и Лотланна, принося снежные зимы к пограничным центральным высотам. На равнинах, скорее всего, был степной климат, довольно сухой и холодный. Влага западных и южных ветров не могла проникнуть туда, так как выпадала на центральных высотах. Поэтому на равнинах не было рек, но там произрастала трава, только до Дагор Браголлах [Dagor Bragollach], Битвы Внезапного Огня [the Battle of Sudden Flame], когда Ард-Гален был сожжен. После того травяной ковер не смог восстановиться из-за отравленного воздуха Тангородрима; и равнина превратилась в Ангфауглис [Angfauglith], удушающую пылью пустыню с дюнами.

Центральные высоты (нагорье)

Регион включал горы Хислума, высоты Дортониона (включая Окружные горы [the Encircling Mountains]) и холмы Химринга; все эти формы рельефа сформировались при осаде Утумно. Невраст [Nevrast] также ассоциировался с нагорьем, но из-за более низкой высоты и мягкого климата иногда принимался как часть Белерианда. Этот район в большинстве своем заселяли нолдоры. С его границ они наблюдали за северными землями Моргота.

Земли овевались теплыми южными и западными ветрами и были прохладными, за исключением высоких мест. Северные ветра Моргота часто накрывали их. В Хислуме были холодные зимы. Берен [Beren] сбежал из Дортониона в холодную и снежную зиму. Холмы Химринга, сторона крепости Маэдроса [Maedhros], были «вечно холодными», а перевал Аглон [the Pass of Aglon] «продували северные ветра».

Нагорье должно было образоваться при сминании коренной породы на большой территории. Дортонион превратился в высокое плато. Местами на юге оно было ступенчатым и возможно разрушилось, образовав четкие обрывы Эред Горгорота [Ered Gorgoroth]. На востоке были высокие пики, а также образованная по линии разлома долина. Каровые озера – маленькие, глубокие озера, образованные при таянии льдов. Они обычно формируются высоко на покрытых ледниками горах. В Дортонионе они (озера) обычно лежали у подножия холмов. Скорее всего, Толкиен использовал это термин, как его применяют на севере Англии для обозначения любого озера. Где Барахир [Barahir] и Берен со своими одиннадцатью путниками свернули на запад от озера Аэлуин [Tarn Aeluin], начинались болота. На топях стояли «голые камни» - небольшие кучки округленных валунов, называемые «ядрами», которые образовались после разрушения материнской породы из-за взаимодействия воды и холода. Такие приледниковые проявления обычно встречаются на граните, реже на песчанике. На топях должны были быть болотные условия.

Эхориат [Echoriath], Окружные горы, являются классическим примером обрушившегося вулкана, который перед окончательным угасанием создал еще один конус. Это было достаточно давно в прошлом, чтобы сформировалось и вытекло озеро (через подземную реку), оставив после себя осадочный слой для зеленой долины Тумладена [Tumladen]. Вулканические регионы Железных гор были достаточно близко, чтобы таким образом влиять на этот изолированный вулкан на юге, особенно с того времени, как горообразующие процессы ослабили мантию и начались извержения. Высоты Криссаэгрим [Crissaegrim] могли образоваться в результате опускания остатков кальдеры на уже существующие уступы Дортониона. Руда, добываемая Маэглином на севере гор, должна была либо появиться там до, либо во время вулканического периода.

Хислум описывается, как окруженный горами. Эред Ветрин были самой высокой частью, но все же ниже Эред Горгорота. Между ними и Эхориатом Сирион прорезал уступчатую долину. Внутренняя часть Хислума была равномерно поднята. Низкое плато должно объяснять пороги и водопады, которые обнаружил Туор при проходе через врата Нолдор между Дор-Ломином и заливом Дренгист. Залив мог служить дренажной системой для западных Хислума и Дор-Ломина. Направление Нен-Лалайт («Смеющейся воды») [Nen Lalaith ("Laughing Water")] не было описано. Озеро Митрим описывалось как часть внутренней дренажной системы, но в одной из версий путешествия Туора [Tuor] он пришел по реке от озера Митрим, которое было источником реки, отрезавшей Радужное ущелье [Rainbow Cleft]. Также озеро могло попасть на водоносный горизонт – пористый слой горной породы, который мог переместить воду из внутренних районов к более низкому подножию гор, - создавая источники, такие как на Иврине и Сирионе. Пещеры, по примеру Андрота [Androth], где обитал Туор, могли встречаться во многих видах скал так же, как и источники.

Эта карта включает северные земли, не нанесенные Толкиеном, у которого горы распространялись за пределы карты, оставляя читателя в неведении, что лежало на севере. Расширение гор к северу было показано по одной причине: все путешественники из Валинора в Тангородрим, даже Моргот, проходили

через Ламмос и Хислум. Если бы горы Хислума тянулись дальше на север, они были бы покрыты снегом, что существенно затруднило бы путь от Хелкараксе к Ангбанду.

За запад от Дор-Ломина холмы спадают на низко лежащую землю Невраст. Она мягко врзалась на восток от черных морских скал к Линаэвену [Linaewen] с его болотами. Воды собирались во временные речушки. Линаэвен с его изменчивыми берегами, распространенными болотами и заросшими тростником полями, должен был быть мелким: не более 20 футов глубиной.

Белерианд

Почти всеми этими землями правили синдары, с единственным исключением: владение Финрода [Finrod] в Нарготронде (но нолдоры позже отступили в Белерианд после опустошения севера). Самой отличительной чертой земель к югу от центрального нагорья (не только стена Андрама [the Wall of Andram]) были реки, которые сбегали с южных склонов. На восточной границе протекал Гелион, как продукт Эред Луин. Система Сириона орошала большую часть региона, и своим руслом делила земли на Восточный и Западный Белерианд. Его (Сириона) истоки находятся в Эйтель Сирионе, где бьют родники, питаемые Эред Ветрин; но у реки есть много притоков. Западные берут начало в Эред Ветрин, самые значительные: Тейглин [Teiglin] и Нарог [Narog]. Восточные – питались со всей территории Дортониона – Ривилз уэл [Rivil's Well], Сухая река [the Dry River] Гондолина, Миндеб [Mindeb] (которая была одним из нескольких проходов в нагорье), Эсгалдуин и Арос (который начинался в южной части нагорья). И только река Кэлон [Celon], приток Ароса [Aros], брала начало на холмах Химринга, близко к истокам Малого Гелиона.

Даже ключи к пониманию топографии региона в большинстве своем были привязаны к речной системе. Реки текли на юг, так как высота понижалась от центрального нагорья; но поток не всегда был спокойным и гладким. В Димросте [Dimrost], «лестнице дождя» (позже названной Нэн Гирит [Nen Girith], «дрожащая вода»), Кэлеброс [Celebros] врзался в Тейглин. Где-то в этом месте Тургон [Turgon] залез на скалу ущелья Тейглина чтобы убить Глаурунга [Glauring]. На востоке в Дориате, Кархарот [Carcaroth] остановился испить, где Эсгалдуин [Esgalduin] ниспадал со ступенчатых водопадов. Очевидно, все эти реки испытывали внезапное падение. Возможно, они наткнулись на выход на поверхность прочных пород или эскарп. Между Сирионом и Нарогом находились болота, скорее всего, к северо-востоку от Талат Дирнена, Охраняемой равнины [Talath Dirnen, the Guarded Plain]. На самом южном их окончании стоял Амон Руд [Amon Rudh]. Дальше на восток разломы породы и соединения горных пород могли создать основу для Мерегрота.

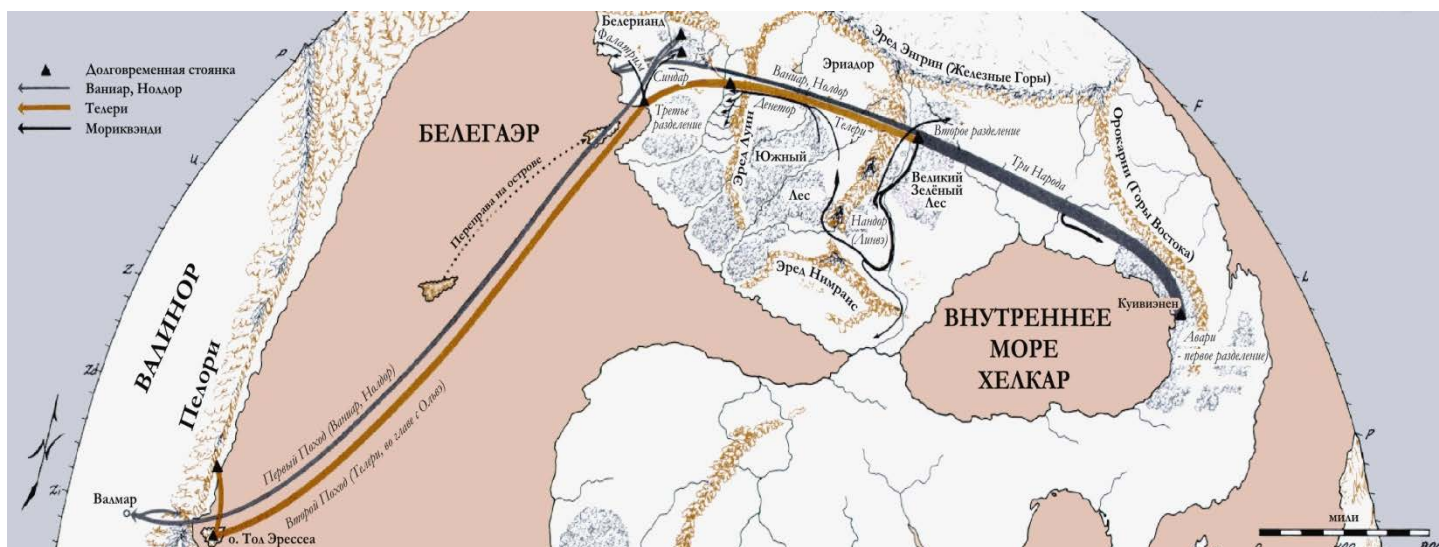
Разрезая центральный Белерианд, проходила «Длинная стена» Андрам. С севера ее можно было и не заметить, так как земля понижалась постепенно. Идя с юга, наоборот, казалась бесконечной цепью холмов. Строительным материалом для скал мог служить растворимый известняк. На западе в Нарготронде были очень глубокие протяженные пещеры. Сирион срывался в пропасть на северном склоне холмов, и появлялся вновь тремя лигами южнее (9 миль) у их подножья. Такое положение дел очень редкое как для реки таких размеров, тем более в склонных к размыву породах, когда обычно вышележащие слои попросту проваливаются, оставляя узкие ущелья (такие как Рингвил и Нарог на западе). Процесс, как правило, включает поток на поверхности (с порогами), который постепенно развивает подземные каналы, исчезающие в воронке. Если сила канала достаточно велика, а подстилающая порода – прочна, отверстие расширится, создав крутые обрывы. Если подземное течение создает несколько путей, как туннели Сириона, обрушение менее вероятно. Частичное разрушение вышележащей породы в месте выхода воды на поверхность может оставить естественные арки, похожие на Ворота Сириона.

Эред Луин

Эред Луин были более важны в роли преграды для миграции на запад и как источник для притоков Гелиона, чем местом расселения. В горах жили только гномы, вырывая города Ногрод и Белегост, а также добывая железо, медь и сопутствующие руды на протяжении почти всей истории Средиземья. Как показано на карте в «Сильмариллионе», горы кажутся изогнутыми в некоторых местах. Внешний вид эродированных вершин («разрушенных антиклиналей») свидетельствует об осадочных горах, которые часто содержат залежи железа. Медь более свойственна кристаллизованным горам, поэтому геология более сложна, чем это могло показаться с первого взгляда. Местность вокруг горы Рерир [Rerir] была явно высокой и поддерживала ледники в прошлом. Озеро Хелеворн [Helevorn] было «темным и глубоким», и находилось во впадине, врзавшейся в горы подобно Фингер-Лейкс (штат Нью-Йорк). Остальная часть гряды очевидно стерлась, сформировав аллювиальную равнину к западу от

гор. Последние не были покрыты снегом, и эльфам требовалось много меньше усилий для их преодоления, чем это было, когда они переваливали через Мглистые горы.

Западные склоны ловили влажные ветра Белерианда и залива Балар, и питали семь рек. К северу от Аскара ветра были суше (так как прошли над большей частью суши), и притоков не было на протяжении 40 лиг. Земли Оссирианда были теплыми и мягкими; и семь рек текли в долинах быстро, как и Талос [Thalos], где Финрод впервые встретил людей.



ВЕЛИКИЙ ПОХОД

После разрушения Утumno и пленения Мелькора Валарами, эльфы смогли спокойно идти в Благословенный Край. Когда Ороме вернулся к Куйвиэнэну, месту пробуждения эльфов, с тремя лидерами, которых он выбрал герольдами (глашатаями), большинство народа выбрало западный путь. Те, кто отказался от путешествия и отреклись света, стали известны как Авари, Невозжелавшие [Avari, the Unwilling]. Те, кто принял, были разделены на три дома:

- 1) Колено Ингвэ [Ingwe] – все отправились на запад, они были наименьшей группой, но шли впереди. В Валиноре тяготели ближе к Валарам, и стали известны как ваниары, Светлые Эльфы.
- 2) Колено Финвэ [Finwe] – некоторые остались, но большинство всегда следовало позади ваниаров. Они стали известны как нолдоры, Глубокие эльфы.
- 3) Колено Эльве [Elwe] – наибольшее по численности и самое немногословное в пути. Многие никогда не отступали, а некоторые свернули обратно в самом начале. Все же их численность была велика, и требовала двух лидеров, и с Эльве правил Ольве [Olwe], его брат. Так как они мешкали в пути, их прозвали тэлэри.

Ороме вел великую массу по северному берегу внутреннего моря Хэлкар. Видя огромные черные тучи, все еще висящие над Утumno, некоторые испугались и отступили. Они могли вернуться к Куйвиэнэну и присоединиться к Авари. А могли позже выбрать дорогу на запад, но об этом ничего не сказано. Те, кто продолжил путь, двигались медленно по бесконечным лигам, часто останавливаясь надолго до возвращения Ороме. На своем пути они подошли к теперь известным землям, возможно по тем самым, что позже стали Старой лесной дорогой. Они прошли через лес, видимо Зеленолесье; и вышли на восточный берег реки, позже известной как Андуйн. За его водами они созерцали возвышающиеся Мглистые горы. Тэлэри, будучи самыми медлительными и неохотными, надолго остановились на восточном берегу. Ваниары и нолдоры перебрались через реку, взобрались на горы и ступили в Эриадор [Eriador]. Их путь должен был быть достаточно близко к югу для теплого путешествия и достаточно к северу, чтобы перейти через горы, а не обходить их вокруг, освободившись от необходимости пробираться через леса на юге и переправляться через большие реки. Короче говоря, Большой восточный тракт берет начало от этой древней дороги.

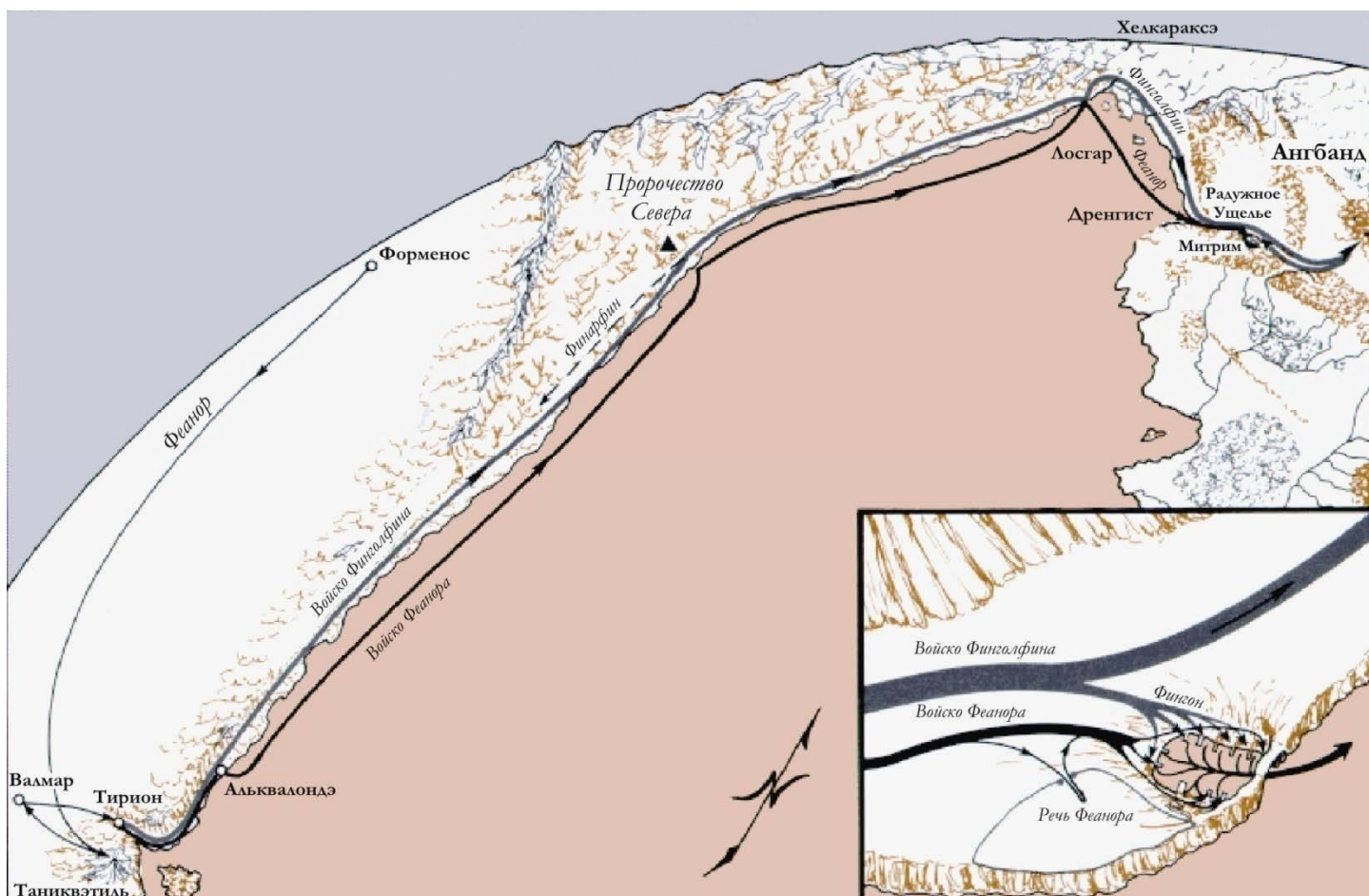
Нолдоры и ваниары продолжали идти на запад, перейдя Сирион, пока не достигли Великого моря между заливом Балар и Дренгист. Эльфы затрепетали перед видом мира воды и вернулись в более знакомые холмы и леса, в частности Нелдорет [Neldoreth] и Регион [Region], где Финвэ стал лагерем. Там они оставались долгие годы.

Тем временем Лэнвэ [Lenwe] повел некоторых тэлэри вниз по течению Андуйна; позже они стали известны как нандоры [Nandor], «вернувшиеся обратно». Некоторые долго оставались на берегах Великой реки, некоторые отправились к морю, некоторые должны были пройти через Врата Рохана [the Gap of Rohan] и попасть в Эриадор. Их окружали густые леса, поэтому они стали лесными эльфами [Wood-elves], возможно предками лесных эльфов, населявших Темнолесье [Mirkwood] и Лориен [Lorien]. Народ Дэнэтора [Denethor], сына Лэнвэ, наконец-то перевалил через западные горы из Эриадора в Оссирианд [Ossiriland], и тогда стали зваться лайквенди, Зеленые эльфы [Laiquendi],

Greenelves]. Масса тэлэри двигалась на запад много ранее Дэнэтора, ваниары и нолдоры уже ожидали в Белерианде; и снова тэлэри остановились, в этот раз на восточном берегу Гелиона.

По приказу Ульмо, Оссэ посадил на мель остров в заливе Балар, и переправил нолдоров и ваниаров в Валинор (согласно легенде, на том самом острове, на котором переправлялись Валары в Валинор). Тэлэри были очень огорчены, что снова остались позади, и многие из них отправились к истокам Сириона. После долгих лет разделения, Ульмо вернул остров-паром, но многие уже не хотели идти. Некоторые стали любить Ближний берег [the Hither Shore], и стали фалатримами [Falathrim], народом берега, включая Кирдана Корабела [Cirdan the Shipwright], правителя гаваней Элгарест и Бритомбар [the Havens of Elgarest and Brithombar]. Эльвэ пропал в Нан Эльмот [Nan Elmoth], и многие из его народа вернулись в леса, прозвав себя эглайт, Забытый народ [Eglath, the Forsaken People]; но после его возвращения стали синдарами, Серыми эльфами [Sindar, the Greyelves].

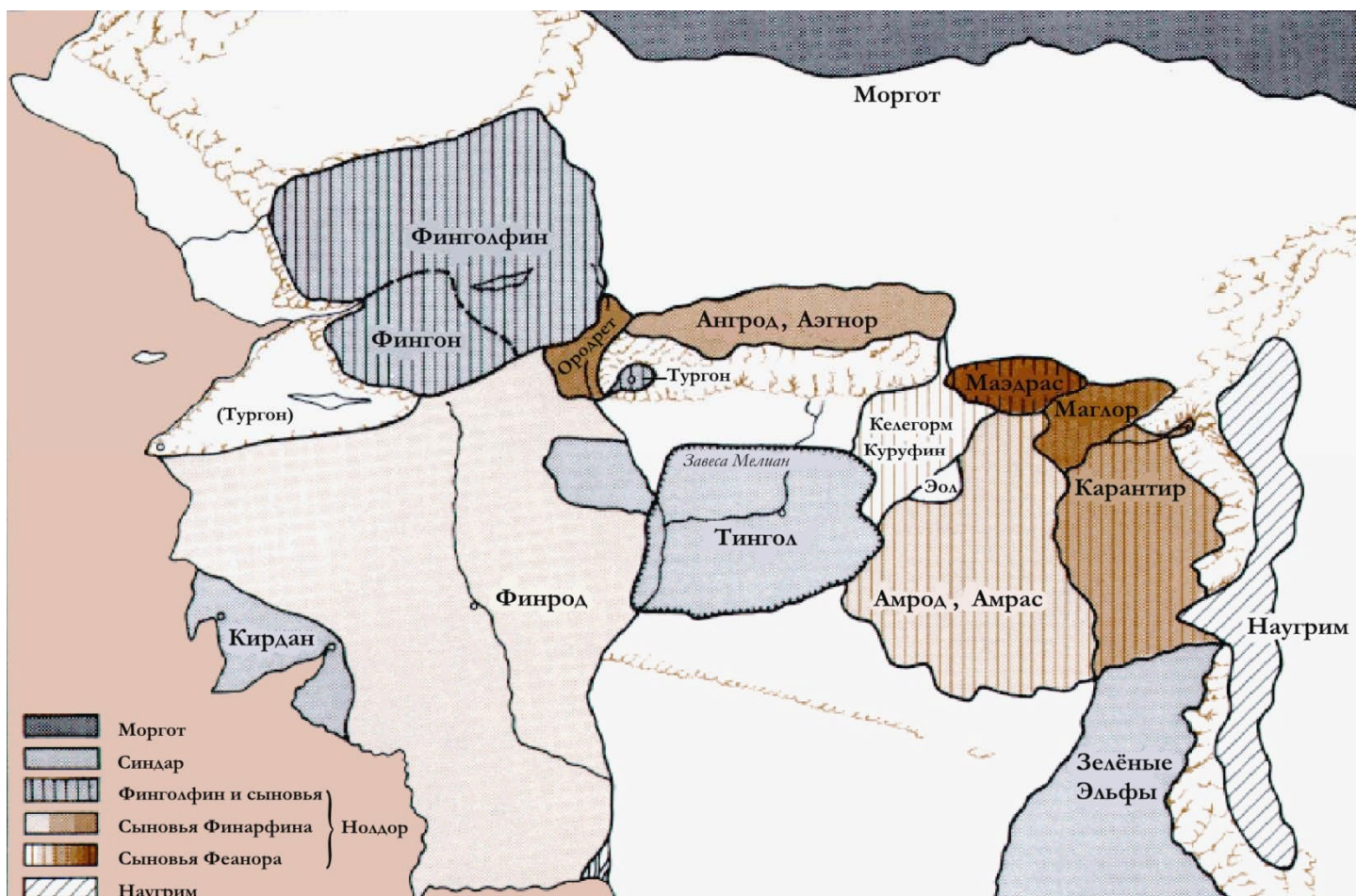
Большая часть тэлэри продолжила путь, но сожалела о потере знакомой земли. По их просьбе, Ульмо укрепил остров в Заливе, и он простоял там все время: Тол-Эрессеа, Одинокый остров. Валары открыли Калакирию, и так тэлэри смогли получать из прохода свет Древ. В проходе был возведен Тирион, где жили нолдоры и ваниары (до того, как решили вернуться на равнину Валинора). Наконец тэлэри потянулись к свету. Тогда Оссэ научил их кораблестроению и привел на берег, где они жили в Альквалондэ.



ИСХОД НОЛДОР

По приказу Манвэ Феанор находился на Таникветиль, когда Мелькор и Унголианта затмили свет Древ и снесли Форменос, забрав Сильмариллы и поработив Финвэ, отца Феанора. Когда Валар потребовали Сильмариллы, Феанор разгневался, нарушил свое изгнание и вернулся в Тирион. Невзирая на доводы братьев по крови, его волю разделяла десятая часть нолдоров, и при спешных приготовлениях они отправились на север. Впереди было войско Феанора, за ним следовало превосходящее по численности войско Финголфина, Финарфин шел последним. Путь на север был долог и опасен, а впереди лежало море; поэтому Феанор пытался уговорить тэлэри присоединиться к ним, или хотя бы одолжить свои великие корабли. Не преуспев в этом, он дождался подхода большинства своего войска, повел их в гавань и начал усаживать на корабли. Тэлэри отбивали их до прихода Фингона, передовой части войска Финголфина. Их сила добавилась к нарушенному равновесию, и нолдоры, наконец отвоевав корабли, отправились еще до прихода большинства из дружины Финголфина. Тем оставалось только медленно продвигаться вверх по скалистому побережью в то время, как нолдоры гребли вдоль берега по суровому морю.

Они долго путешествовали, и море, и суша стали врагами друг другу. Тогда, далеко на севере, когда они взобрались на Араман, их остановил могучий голос, предсказавший Судьбу нолдоров. Финарфин и его сторонники повернули к Тириону, желав это с самого начала; но большинство продолжало следовать вперед. Войнство приблизилось к Хэлкарксе, и, пока спорили о том, какой путь выбрать, народ Феанора проскользнул на судна и покинул Финголфина. Плывя на восток и юг, они высадились в Лосгар [Losgar], и спалили белые корабли. Пробравшись на восток в Хислум на северный берег озера Митрим, их осадил войско Ангбанда, и Феанора взяли в плен. Разгневанное предательством войско Финголфина покорило льды Хелкараксе. Могли пройти недели, прежде чем они ступили на твердые земли Средиземья, и было это при восходе луны. Через семь дней, когда Финголфин вступил в Митрим, возшло солнце. Оттуда он прошел к самым вратам Ангбанда, но его вызов остался без ответа. Финголфин вернулся к Митриму, где оставшиеся из войска Феанора отступили к южному берегу, чтобы избежать дальнейших волнений.



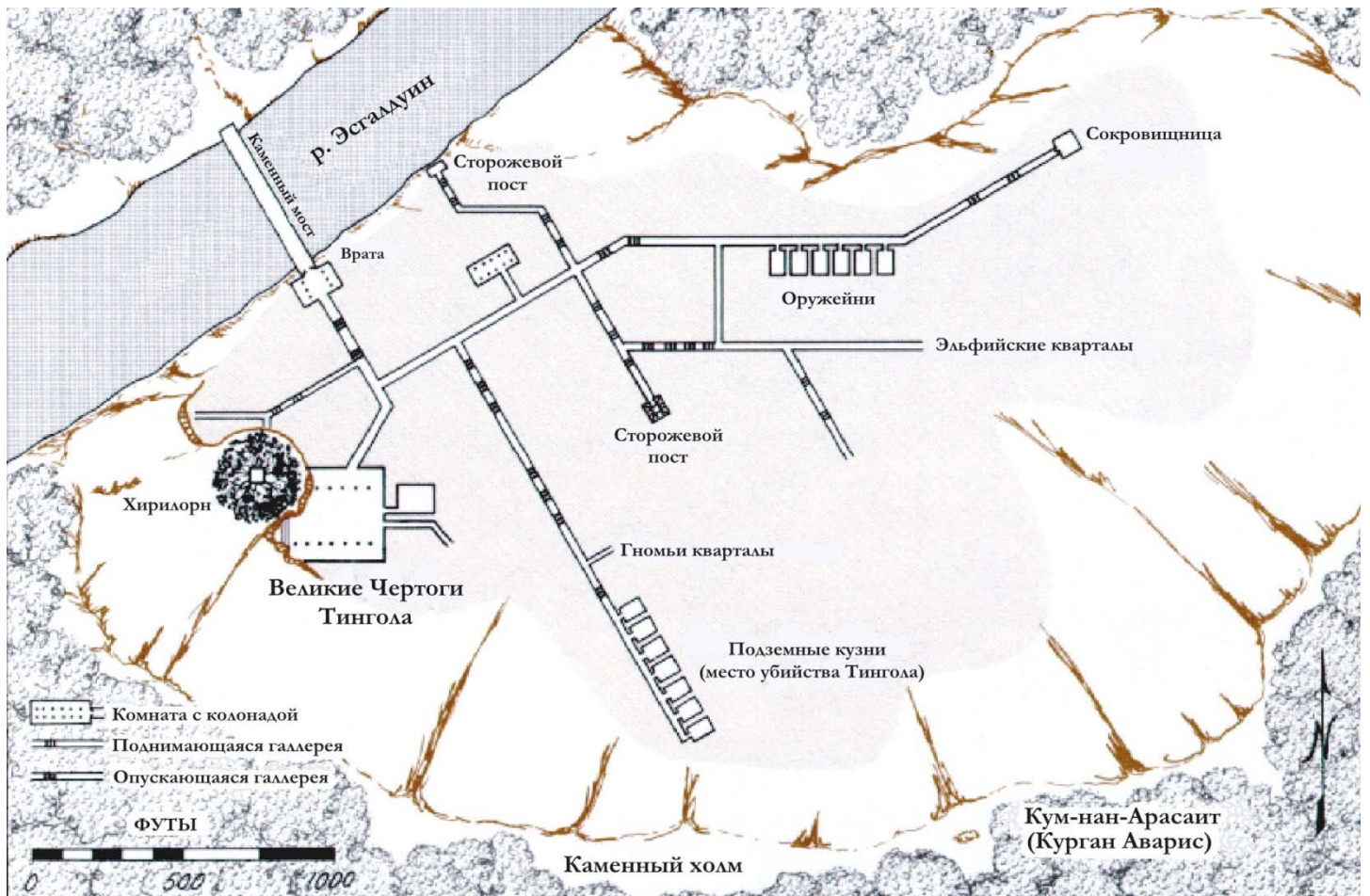
ВЛАДЕНИЯ ДО ВЕЛИКОГО ПОРАЖЕНИЯ

Как было сказано выше, некоторые тэлэри никогда не покидали Ближнего берега. Они были разбросаны по всему Белерианду, но в большинстве своем жили на одной из трех территорий: на побережье, фалатримы Кирдана; в Оссирианде – Зеленые эльфы; и Охраняемые земли Дориата – синдары колена Эльвэ/Тингола. Большая часть владений Тингола лежала под Завесой Мелиан [the Girdle of Melian]: леса Нэлдорет, Регион, часть Ниврима [Nivrim], западные границы проходили по Сириону. За пределами Завесы был менее населенный Бретиль [Brethil]. Все тэлэри приняли королем Тингола, и поэтому свободно объединились с синдарами.

Когда нолдоры вернулись с запада, Тингол постановил: «Нолдоры должны остаться в Хислуме и жить там, а также в нагорье Дортониона, и в землях к востоку от Дориата, так как они пусты и дики... я же правитель Белерианда». Нолдоры заняли эти территории, но не потому, что Тингол так желал, а потому, что это позволяло им осадить владения Моргота. На западе жили: в Хислуме – верховный король Финголфин; в области Дор-Ломин его сын Фингон; в Нэвресте – Тургон. В центре жили сыновья Финарфина: Финрод и Ородрет [Finrod and Orodreth] в Проходе Сириона, Ангрод и Аэгнор [Angrod and Aegnor] – в северном Дортонионе. Восток охранялся семьей сыновьями Феанора: Келегорм и Куруфин [Celegorm and Curufin] на перевале Аглон и за Химладом [Himlad]; Маэдрас на холмах Химринга; Маглор [Maglor] – через проход и на земле между рукавами Гелиона; Карантир [Caranthir] – на горе Рерир и в Таргелионе [Thargelion]. Только Амрод и Амрас [Amrod and Amras] были вытеснены от буфера на открытые просторы к югу от холмов.

Через 50 лет после заселения этих земель, Ульмо пришел во сне к Тургону и Финроду, предложив скрытые королевства. Финрод возвел Нарготронд, и его власть почитали все к западу от Сириона. Тургон завершил постройку Гондолина [Gondolin] в 104 году. После переселения туда своего народа, Нэврест [Nevrast] опустел.

Все эти владения просуществовали во время Длительного мира до 455 года, когда завершилась осада Ангбанда. За последующие короткие 50 лет они одно за одним пали, пока оставшиеся эльфы не были оттеснены к краю моря.



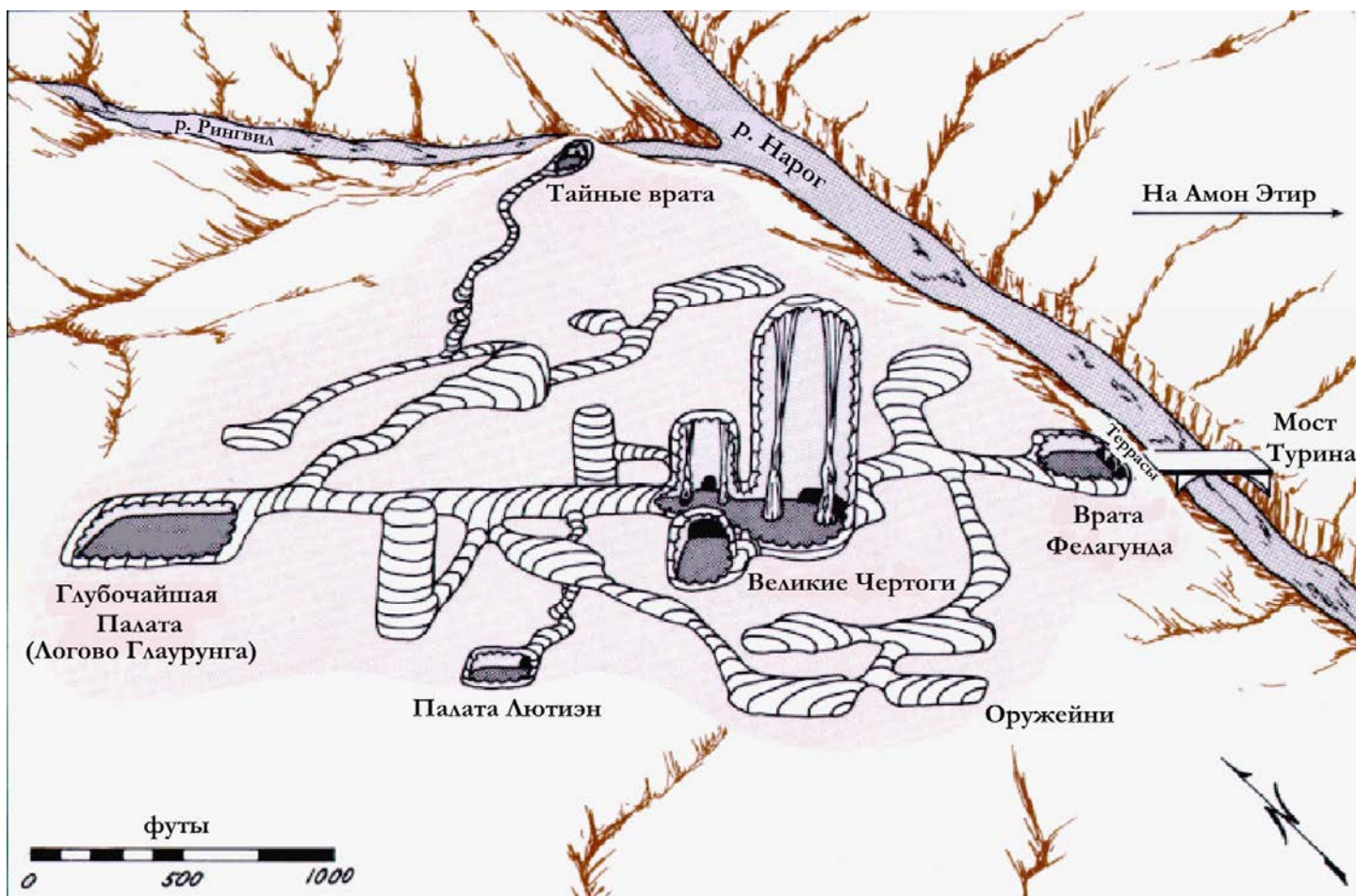
МЕНЕГРОТ, ДОМ ТЫСЯЧИ ПЕЩЕР

Менегрот возвели гномы Белегоста для Тингола и Мелиан. До сих пор не известно были ли пещеры высечены в сплошной скале в холме, врезавшемся в Эсгалдуин, либо до этого существовали туннели, которые попросту были расширены. Если исходить из последнего предположения, для развития системы пещер нужна подходящая коренная порода (такая, как в Нарготронде), но Менегрот находится много севернее Андрама. Поэтому предположим, что изначально это были небольшие природные пещеры, предварительно обработанные вручную. С первого взгляда это может показаться неправдоподобным, но вспомните Кхзад-дум [Khazad-dum], вершину горных достижений гномов. Тогда все кажется возможным!

Холм должен был подходить к самому краю Эсгалдуина, так как только по мосту можно было достичь ворот. Возле ворот стоял огромный бук, чьи корни служили крышей для тронного зала: Хирилорн [Hirilorn]. На нем для Лютиен [Luthien] был постоем дом, дабы она не сбежала спасать Берена. Бук был идеален для этого, ведь обычно ветви не начинают расти в стороны до половины высоты дерева. У самых больших представителей ствол достигает пяти футов в диаметре, а высотой – в 20 раз больше.

Бесконечное множество комнат и проходов (много больше, чем было показано) смогли бы разместиться на площади в квадратную милу, и то, если возводить их в несколько уровней, как, несомненно, и было. И все же, были указаны некоторые особенности. Из бесчисленных «высоких палат и комнат» упоминались только три особенных места: (1) Великий зал Тингола, где Берен предстал перед тронном, (2) глубокие кузни, где наугримы убили Тингола и (3) охраняемая сокровищница, где Маблунг [Mablung] пал, когда наугримы вернулись за Наугламиром [Nauglamir].

Дважды в Менегроте происходили схватки. И обе были с целью захватить Наугламир с Сильмариллом. Около 505 года гномы вернулись, дабы отомстить за смерть своих сородичей, когда был убит Тингол. Они преуспели в похищении ожерелья, но позже оно было возвращено. Четырьмя годами позже семь сыновей Феанора, все еще верные своей клятве, спровоцировали второе убийство короля, когда сражались и убили Диора [Dior]. В этом их ждала неудача [Elwing], так как Эльвинг сбежала из Менегрота с остатками народа, и Сильмарилл был с ней.



НАРГОТРОНД

Ульмо молвил во сне к Тургону и Финроду, предложив построить сокрытые крепости. Вскоре Финрод навел Тингола и был вдохновлен построить твердыню, похожую на Менегрот. Он узнал о пещерах Нарога и начал строительство. Местность находилась на юго-запад от слияния Рингвила и Нарога, в месте, где они врезаются в Андрам. Великая стена, очевидно, была растворимой скалой, скорее всего, из известняка. Такая структура в соединении с глубокой рекой создали идеальные условия для развития пещер. До прихода нолдоров пещеры нашли и расширили карлики, которых первые называли нулуккиздин [Nulukizdin]. Финрод нанял гномов с Голубых гор для продолжения работ. Так велика была задача, что гномы прозвали его «Фелагунд [Felagund]» - Копатель пещер.

Все, что необходимо сказать, это то, что читатель может вообразить себе систему пещер, таких как пещеры Карлсбада, Нью-Мексико или Мамонтова пещера в Кентукки. Такая система дала бы различное множество размеров и форм палат; этого было бы достаточно, чтобы спрятать численное население; и после расширения должны были существовать несколько проходов, достаточных, чтобы по ним прополз дракон. В Нарготронде было: несколько комнат, которые использовались как оружейные; группа больших залов, где Финрод, Келегорм и Куруфин обращались к населению; маленькая глубокая комната, куда поместили Лютиен; тайных ход, по которому она сбежала с Хуаном [Huan]; большой внутренний зал, где Глаурунг собрал свое ложе из золота.

Толкиен изобразил вход в Нарготронд на трех различных зарисовках: на двух были показаны три двери; на третьей – только одна. В тексте постоянно идет ссылка на Врата Фелагунда во множественном числе, поэтому здесь указы три двери. Перед вратами была терраса, достаточно широкая, чтобы Глаурунг мог лежать на ней пока вводили пленников. С этого места он мог зреть Амон Этир [Amon Ethir] в лиге на восток, роковое место, где Ниэнор [Nienor] пала под его чары. Под террасой скала вертикально обрывалась к порогам Нарога. С самого начала эльфам приходилось идти 25 миль на север, чтобы переправиться через реку. Но после прихода Турина в 487 году, тот убедил Ородрета [Orodreth] выстроить крепкий мост. А поскольку мост нельзя было поднять, дабы по нему никто не прошел, он стал причиной их падения.

ГОНДОЛИН

Гондолин, тайная скала, явился результатом долгих попыток Тургона основать скрытый город. Ульмо открыл нахождение Сокрытой долины Тумладена, и через 52 года тяжелого труда город был закончен. Эхориат представлялся как гигантская вулканическая кальдера, а Амон Гварет [Amon Gwareth] был вторичным конусом. После угасания (вулкана) могло сформироваться озеро, похожее на Кратерное озеро в Орегоне. Воздвигнув стены гор «Валары своими руками...разорвали их на части, и поверхность ущелья была словно расщеплена топором». В изначальной истории река все еще не была сухой, а сбегала по туннелю, и ущелье еще должно было сформироваться. Через него озеро видимо опустело, оставив плоскую равнину, крутое ущелье, туннель и Сухую реку. После заселения города около 104 года эти физические особенности были разумно использованы. Тайный путь включал в себя бывший туннель реки и ущелье. Путь преграждали семь постоянно охраняемых ворот: из дерева, камня, бронзы, кованного железа, серебра, золота и стали. Темные (Внешние) врата находились в туннеле; в ущелье – все остальные, ставшие известными как Орфалх Эхор [Orfalch Echor]. Попав в долину, войти в город можно было только по лестнице, ведущей к главным вратам, так как склоны холма были крутыми, особенно в северной части на обрыве Карагдур [Caragdur], где погиб Эол [Eol].

История ярко описывает многочисленные площади и дороги Гондолина, и открывает существование еще одних северных ворот, через которые Маэглин ввел силы Моргота. Измерить высоту холма не представилось возможным, так как источники смыли уступы в ровную подстилающую породу. Источники дали название Гондолину: Ондолинде [Ondolinde], Скала музыкальной воды.

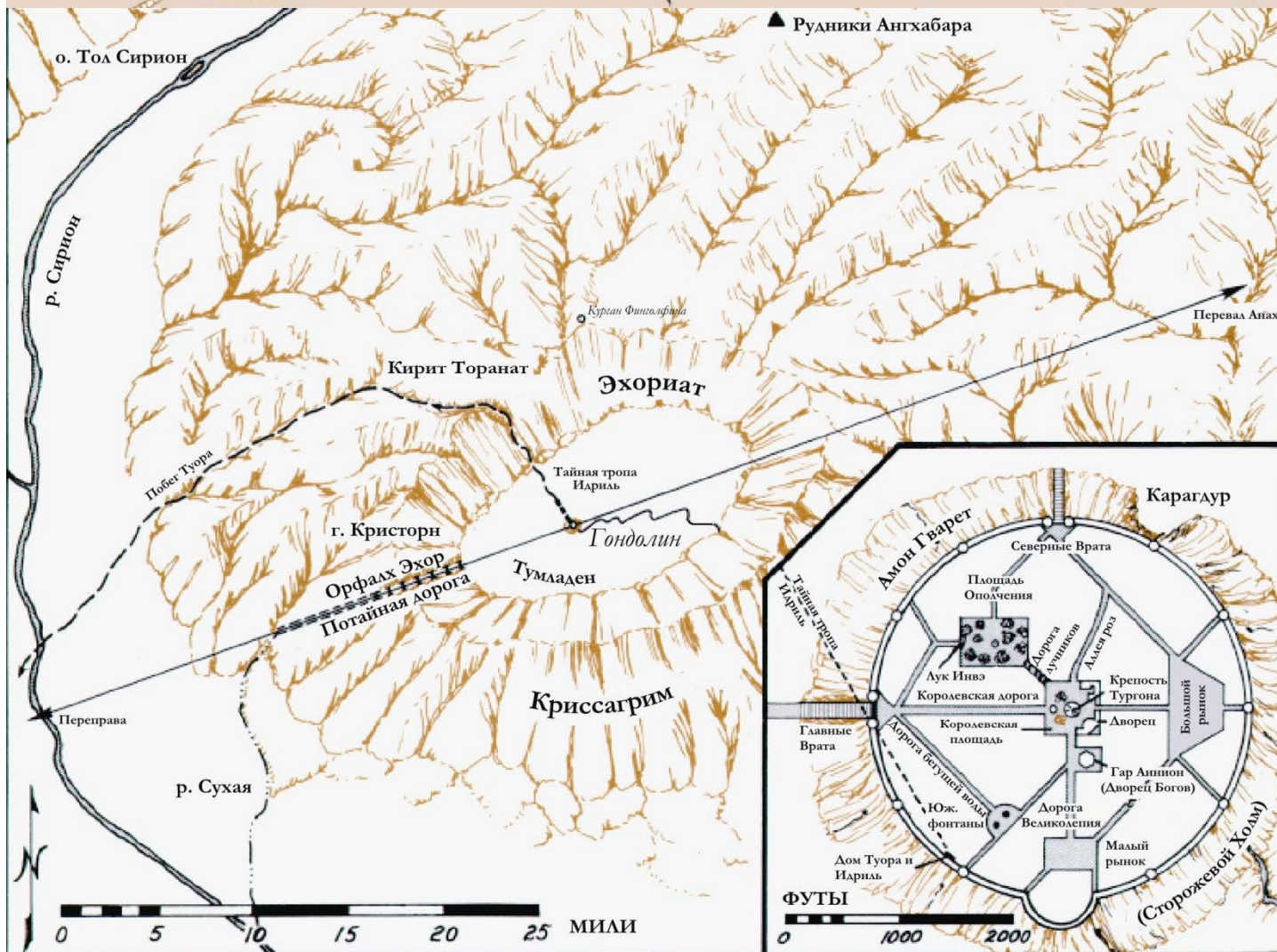
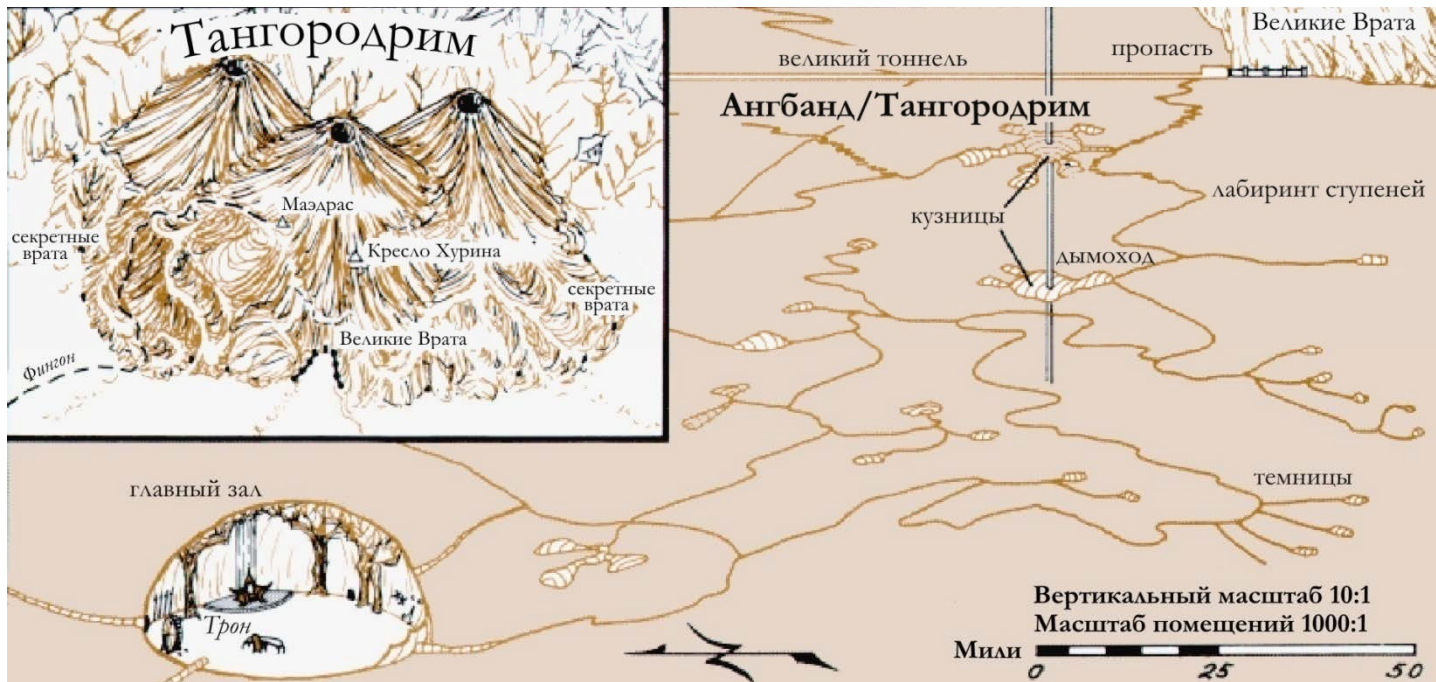
К зарисовкам Толкиена добавилась оригинальная карта и сравнение похожих форм рельефа в нашем мире. Амон Гварет был 400 футов высотой; и представлялся с плоской вершиной. Башня короля была такой же высоты с башенкой, возвышавшейся на 800 футов над долиной. Сквози холм и под долиной, Идриль [Idril] руководила рытьем спасительного маршрута. В 511 году, после 400 лет мира, Гондолин пал. Через секретный путь Идриль и Туор вели то, что осталось от гондолиндримов [Gondolindrim].

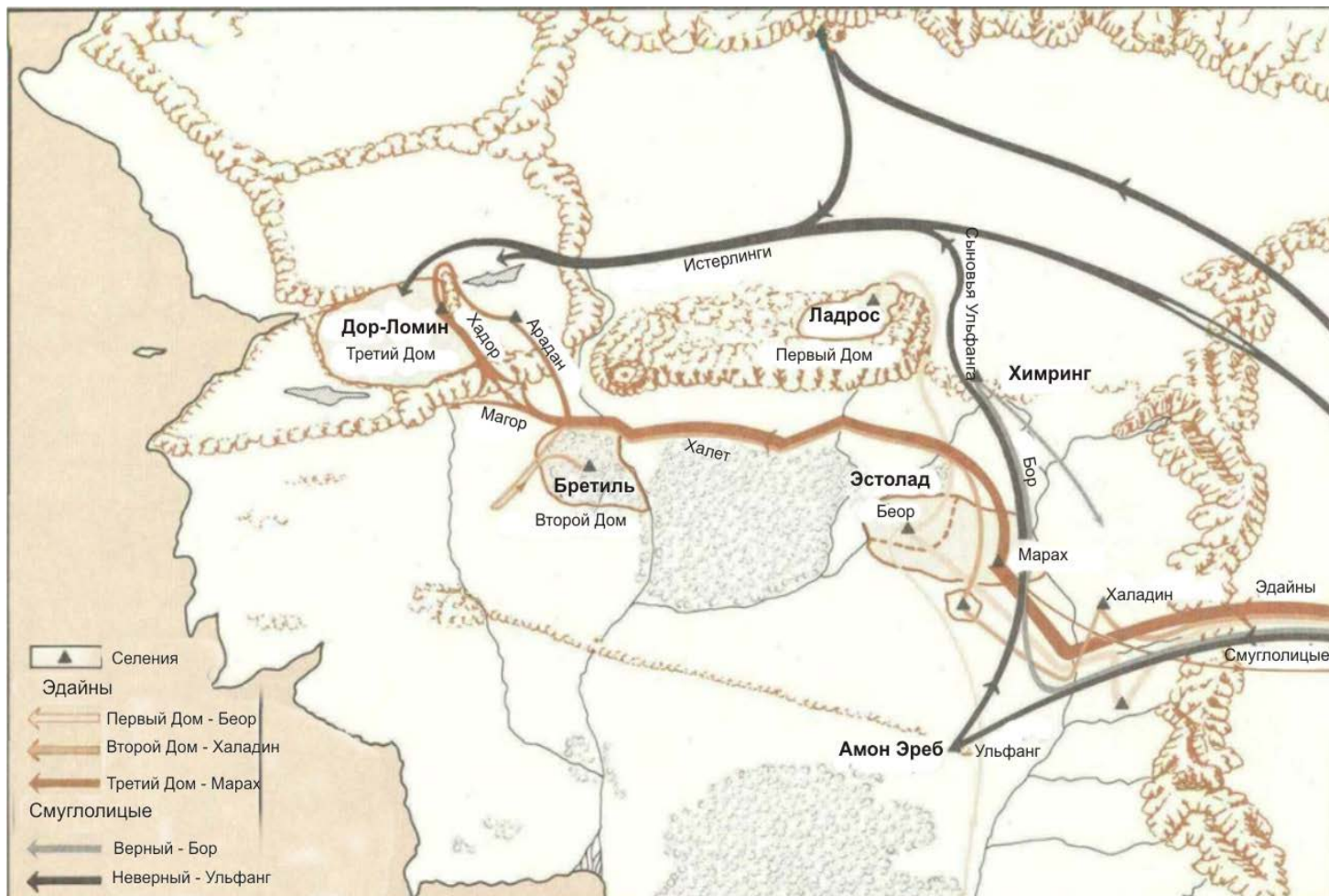
ТАНГОРОДРИМ И АНГБАНД

Ангбанд, «Железная преисподняя», был возведен в Эред Энгрин на северо-западе Средиземья после основания Валинора как аванпост, более близкий к Аману, чем Утумно. Его лабиринты и тюрьмы, ямы и переходы находились под цепью Эред Энгрин, и главный выход открывался под тремя дымящимися вершинами: «Башнями» Тангородрима.

Тангородрим, «гнетущая группа гор», был построен из шлака печей и камней от рытья Ангбанда. Склоны были достаточно крепки, чтобы пригвоздить Маэдроза к скале и заключить Хурина [Hurin] на площадке. И все же его курящиеся вершины были самыми высокими среди Железных гор вокруг Ангбанда, на самом деле даже «самыми высокими из холмов (ближнего) мира». Карта «Сильмариллиона» не включала Тангородрим и Эред Энгрин, но во Второй карте «Сильмариллиона» Тангородрим изображен как «остров» из подножий вокруг трех пиков, выступая на 100 миль до того места, где должен находиться хребет Железных гор. До выхода «Истории» единственным упоминанием были текст и зарисовки Толкиена, изображавшие центральную вершину на расстоянии. Текст гласил, что это были «самые могучие твердыни Средиземья». Обрыв над вратами был 1000 футов, 2/3 высоты современного здания. На зарисовке центральная вершина, если смотреть с теснины Сириона, казалась чрезвычайно большой, много больше Эред Энгрин. Она должна была бы быть, по крайней мере, 5 миль в диаметре основания и 35000 футов высотой!

«История» дает нам самое лучшее описание внутреннего строения Ангбанда в Песни о Лютиен. Ворота были не просто выходом из туннеля, «они выходили в мрачный двор, стенами которому служили высокие башни, укрепление на укреплении, укрепленные на скалах...гигантская тень его врат». Перед Береном и Лютиен лежали коридоры «лабиринтообразной пирамиды», звучавшие, как взрывы 10000 печей, они прошли подвалы, наполненные нолдорами-рабами, отмечали каждый поворот «фигурой по виду похороненных...пещерных троллей», и пришли наконец к «оскалившемуся входу» в самый нижний чертог Моргота, «питаемый страхом, освещенный огнем и наполненный оружием смерти и пыток», где он праздновал под «колоннами...дьявольской пещеры...возвышавшимися как деревья...а ветви их были как змеи» и через зал «в тени ужасающей колонны виднелся...трон Моргота» и погибель Феанора.





ПРИХОД ЛЮДЕЙ

С восходом Солнца на западе, проснулись смертные люди, и через 300 лет их нашел Финрод Фелагунд возле реки Талос. Три племени пришли в Белерианд в течении трех лет, Три дома эдаинов [Edain]. Первым пришел Беор [Beor], который привел своих людей к северу от Оссирианда в земли Амрода и Амраса. И земля эта стала известна как Эстолад [Estolad], Лагерная (Стояночная), и занимали ее более 150 лет. Два года спустя к народу Беора присоединилось третье и самое многочисленное племя Мараха [Marach], поселившегося от него к югу и востоку. Тем временем Халадин [Haladin], Второй дом, будучи разделен речью и отношением, колонизировал южный Таргелион.

В течение последующих 50 лет большинство из народов Беора и Мараха решили покинуть Эстолад. Некоторые разочаровались и ушли на юг и восток, и история их не помнит. Нолдоры, ища союзников, делили с людьми землю, но король Тингол запретил кому-либо селиться на юге. Люди Беора перешли в Дортонион и позже для обитания получили землю Ладроса [Ladros]. Многие из дома Махара были союзниками Финголфина. Некоторые осели в Хислуме, все же некоторые продолжали жить в долинах к югу от Эред Ветрин, пока не были объединены Хадором [Hador], правителем Дор-ломина. Второй дом, халадины, в итоге переселились в Эстолад после того, как их атаковали орки, но позже прошли через Нан Дунгортеб [Nan Dungortheb] к Талат Дирнен [Talath Dirnen], а потом и к лесу Бретиль.

Эдаины были не единственными смертными, которые пришли в Белерианд. Около 457 года, после Дагор Брагголлах, появились Смуглолицые истерлинги [Swarthy Easterlings]. Сыновья Феанора заручились их поддержкой: идущие под началом Бора [Bor] осели в Химринге с Маэдросом и Маглором, те кто был с Ульфангом [Ulfang] жили возле Амон Эреба с Карантиром, Амродом и Амрасом. Вов время Пятой Битвы Бесчисленных Слез народ Бора оставался верен, и скорее всего вынужден был переселиться с Маэдросом в Оссирианд. Сыновья Ульфанга были предателями, и с прочими истерлингами под руководством Моргота позже оккупировали Хислум, где охотились на семьи отважных людей Дор-Ломина, павших подле Хурина и Хуора.

ПУТЕШЕСТВИЯ БЕРЕНА И ЛЮТИЕН

Жизнь Берена после Дагор Браголлах была чередой приключений. Его слава, и слава Лютиен, проистекает от этих странствий и связанных с ними походов. Берен совершил шесть важных этапов, из них три с Лютиен: (1) в Таур-ну-Фуине (Дортонионе) от Тарн Аэлуина к Ривилз уелл, 460 г.; (2) через Эред Горгорот и Нан Дунгортеб в Дориат, 464-465 гг.; (3) из Дориата в Тол-ин-Гуарлот [Tol-in-Guarloth] через Нарготронд, 466 г.; (4) назад в Дориат, затем в Тангородрим и обратно, 467 г.; (5) охотясь на Волка, 467 г.; (6) в и из Палат мертвых [Houses of the Dead], далее на Тол Гален [Tol Galen].

Покинув свое убежище в Тарн Аэлуин, где пали его отец со своими спутниками, Берен следовал за орками-убийцами до их стоянки в Ривилз уелл, и вернул себе кольцо Финрода Фелагунда. Следующие четыре года (460-464) он делал вылазки из нагорья, пока не был вынужден уйти зимой 464 года. И он отправился на юг в Дориат по неведомым ему путям, пройдя завесу Мелиан, как та и предсказывала. Там он блуждал год, и встретил Лютиен. Летом 465 года она представила Берена своему отцу. Разозленный их любовью, Тингол потребовал в подарок Сильмарилл как выкуп за руку Лютиен. «История Тинувиэль [Tale of Tinuviel]» приводит рассказ с самого начала, а включенный в «Сильмариллионе делает» упор на «Песнь о Лютиен».

Берен покинул Дориат и, перейдя водопады Сириона, попал в Нарготронд. Затем Финрод выполнил свою клятву, данную отцу Берена в Дагор Браголлах. Этой осенью он и 10 спутников отправились с Береном на север. Они преследовали группу орков, и преуспели в этом деле. Все же в Теснине Сириона за ними следил Саурон; и заключил их в темницу на Тол-ин-Гуарлот.

Лютиен узнала о тяжком положении (путников), и, убежав со своего дома возле Менегрота, она пришла на запад (скорее через мост Сириона) к Ивриму. Там ее насильно заперли в Нарготронде Келегорм и Куруфин. Хуан, собака Келегорма, полюбил Лютиен и помог ей сбежать через глубокие пещеры и достичь острова Саурана. Вместе они победили Саурана. Затем Лютиен открыла тюрьмы крепости, но слишком поздно для Финрода.

Хуан вернулся к Келегорму, и был с ним и Куруфином зимой, когда они случайно встретили Берена и Лютиен в лесах Бретиль. Тогда братья напали на них, и Хуан покинул Келегорма, и увел его и Куруфина из леса. Лютиен излечила раны Берена, нанесенные ему в драке, и они вернулись в земли Дориата. Но цель похода не была достигнута, потому Берен ушел вновь, а за ним пошли Лютиен и Хуан. Когда Берен достиг подножья Таур-ну-Фуин, они настигли его в том подобии, которое приняли на острове Саурана: волка и летучей мыши. Затем Берен превратился в волка, а Хуан вернулся на юг. Замаскированные так, Берен и Лютиен подошли к воротам Тангородрима. Там Лютиен околдовала огромного волка Кархарота [Carcaroth], а позже – Моргота. Берен вырезал Сильмарилл из железной короны, и в страхе они убежали. В воротах проснулся Кархарот, и поглотил кулак Берена с зажатым в нем Сильмариллом. Украшение жгло, и взбешенная тварь с диким воем убежала на юг. Влюбленные все еще не были свободны, так как Берен потерял сознание, и слуги Моргота проснулись. Тогда Торондор [Thorondor] и двое его слуг прибыли на север и спасли отважную пару. Могучие орлы вернули их в Дориат, и Лютиен ухаживала за Береном до весны (467 г.). С его выздоровлением они вернулись в Менегрот. Тингол смягчился, они обвенчались.

Тем временем Кархарот продолжал свой разрушительный путь к Дориату, и наконец достиг Мерегрота. Потому Берен снова вышел на Охоту на волка. К северу по течению Эсгалдуина Кархарот остановился на водопаде. Хуан сражался с могучим зверем, и оба пали. Берен тоже, и грудь его была разорвана, когда он защищал Тингола. Спутники принесли его в Менегрот, где он и умер. После его смерти Лютиен увяла, и ее дух улетел в Валинор. Там ей представился выбор стать смертной, и Берен был освобожден. Им разрешили вернуться в Менегрот. Вскоре они ушли на Тол-Гален, где и прожили остаток своих смертных жизней, и земли эти стали известны как Дор Фирн-и-Гуинар [Dor Firn-i-Guinar], земля Мертвых и живых.

ПУТЕШЕСТВИЯ ТУРИНА И НИЭНОР

Когда Хурин, отец Турина и Ниэнор, попал в плен на топях Сереха [Fen of Serech] во время битвы Бесчисленных слез [the Battle of Unnumbered Tears] в 473 году, он бросил вызов Морготу. Тогда Черный Властелин [Dark Lord] проклял Хурина и всю его семью. И так были определены жизненные пути детей, ибо Моргот всегда искал способы доказать свое проклятье.

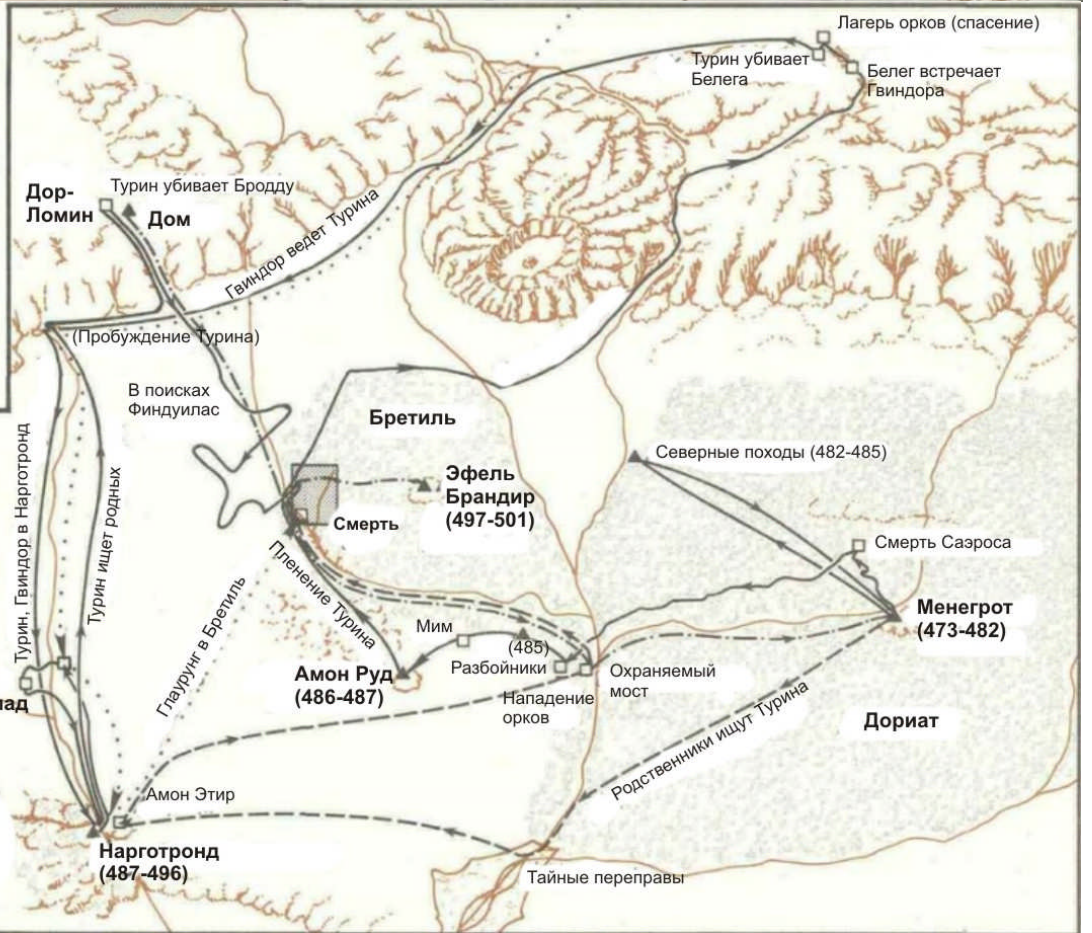
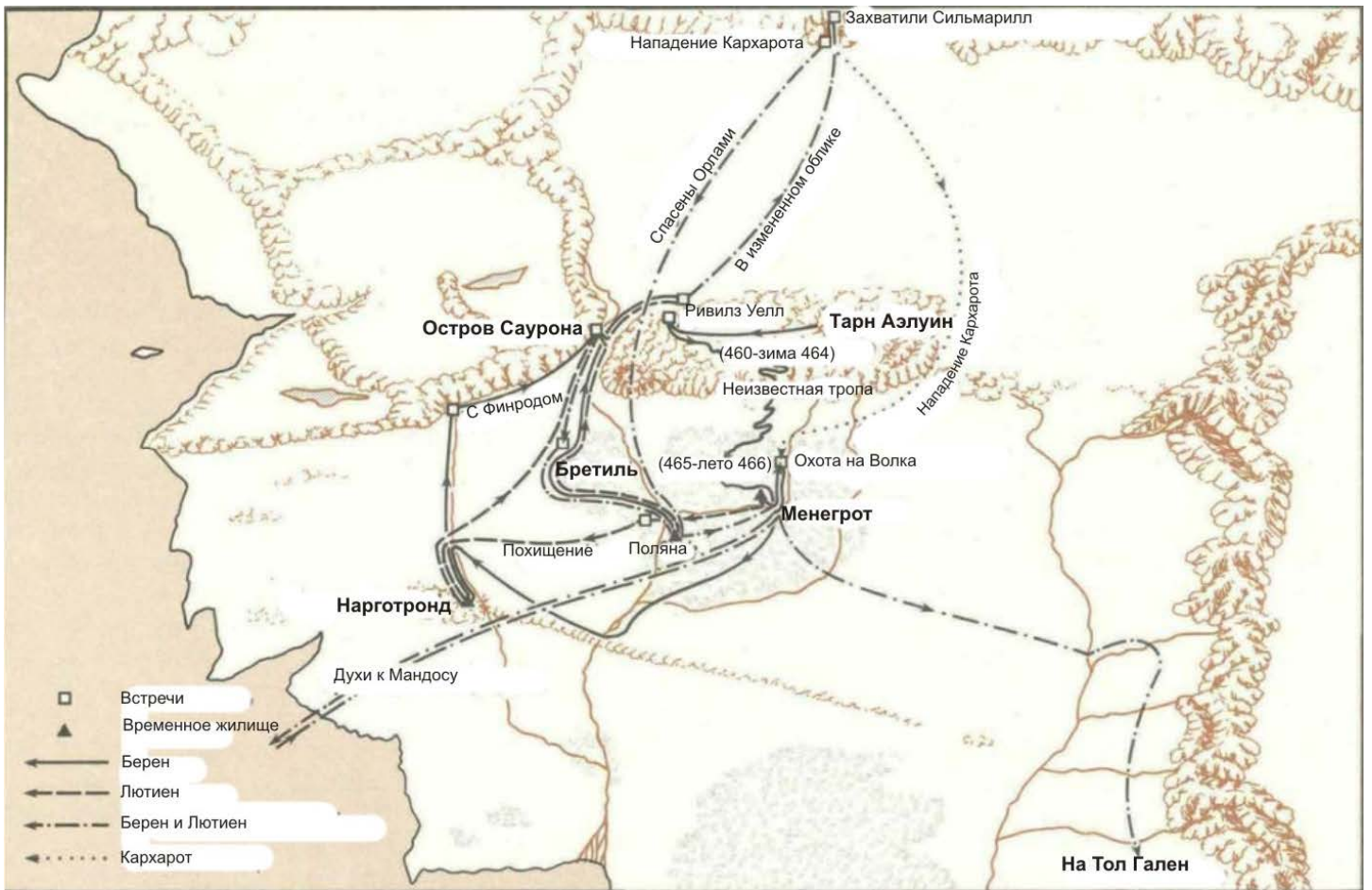
Жизнь Турина можно разделить на пять стадий: (1) с Морвен [Morwen] и Хурином в Дор-Ломине, 465-473 гг.; (2) с Тинголом в Дориате, 473-485 гг.; (3) с разбойниками в лесах возле Тейглина [Teiglin], а затем на Амон Руд [Amon Rudh], 485-487 гг.; (4) с Ородретом в Нарготронде, 487-496 гг. и (5) с Халадин [Haladin] в лесах Бретиль, 497-501 гг. Пути, нанесенные на карту, характеризуют переход от одной жизненной стадии к другой. Большинство изменений были прямо или косвенно результатом проклятья Моргота.

Первый шаг был сделан Морвен, когда она испугалась опасности, которая угрожала Турину со стороны Истерлингов, оккупировавших Дор-Ломин после падения Хислума. Она отправила сына в Менегрот, где Тингол воспитывал мальчика в юности. Достигнув ранней зрелости, Турин помогал Белегу [Beleg] охранять северные болота на протяжении трех лет. Когда ему было 20, он вынужден был покинуть Дориат из-за случайной смерти Саэроса [Saeros]. В Ивриме он пристал к шайке разбойников. Около года они стояли в лесах Тейглина, но, желая более безопасных владений, перебрались в Амон Руд. Там нашел их Белег, и присоединился к ним, и земля эта стала прибежищем среди руин Белерианда – Дор-Куартол [Dor-Cuarthol], земля Лука и Шлема. К сожалению, Драконий шлем, который носил Турин, открыл местонахождение [воина] Морготу. Тогда Турина схватили, и всю его шайку, кроме Белега, уничтожили. Не спеша орки двигались по ново построенной дороге через Проход Анах и на север через Таур-ну-Фуин [Taur-nu-Fuin]. На краю северных склонов нашелся Гвиндор [Gwindor], Турин был спасен, а Белег – пал.

Гвиндор повел Турина назад в Нарготронд через Проход Сириона в Иврин и далее на юг вдоль Нарога. В Нарготронде Турин стал великим начальником, и король Ородрет прислушивался к его советам, даже при постройке моста и открытом преследовании слуг Моргота. Так, Западный Белерианд был освобожден, позволив Морвен и Ниэнор достичь Менегрота в поисках Турина. Но передышка была краткой. Нападением на Нарготронд руководил Глаурунг, который отлично знал сущность великого воина. Дракон насмеялся над Туриним, говоря, что семья [воина] ныне позабыта. Поддавшись обману, Турин отправился на север в Дор-Ломин чтобы никого не найти. Думая, что они [семья] в безопасности с Тинголом, Турин бесполезно искал Финдуилас [Finduilas], свою любовь, которую забрали из Нарготронда. Случайно встретил людей из Бретилия, он узнал, что орки убили ее, и тело ее покоится в Бретиле. Он остался с халадинами, и снова его деяния заметили, и он создал свое имя.

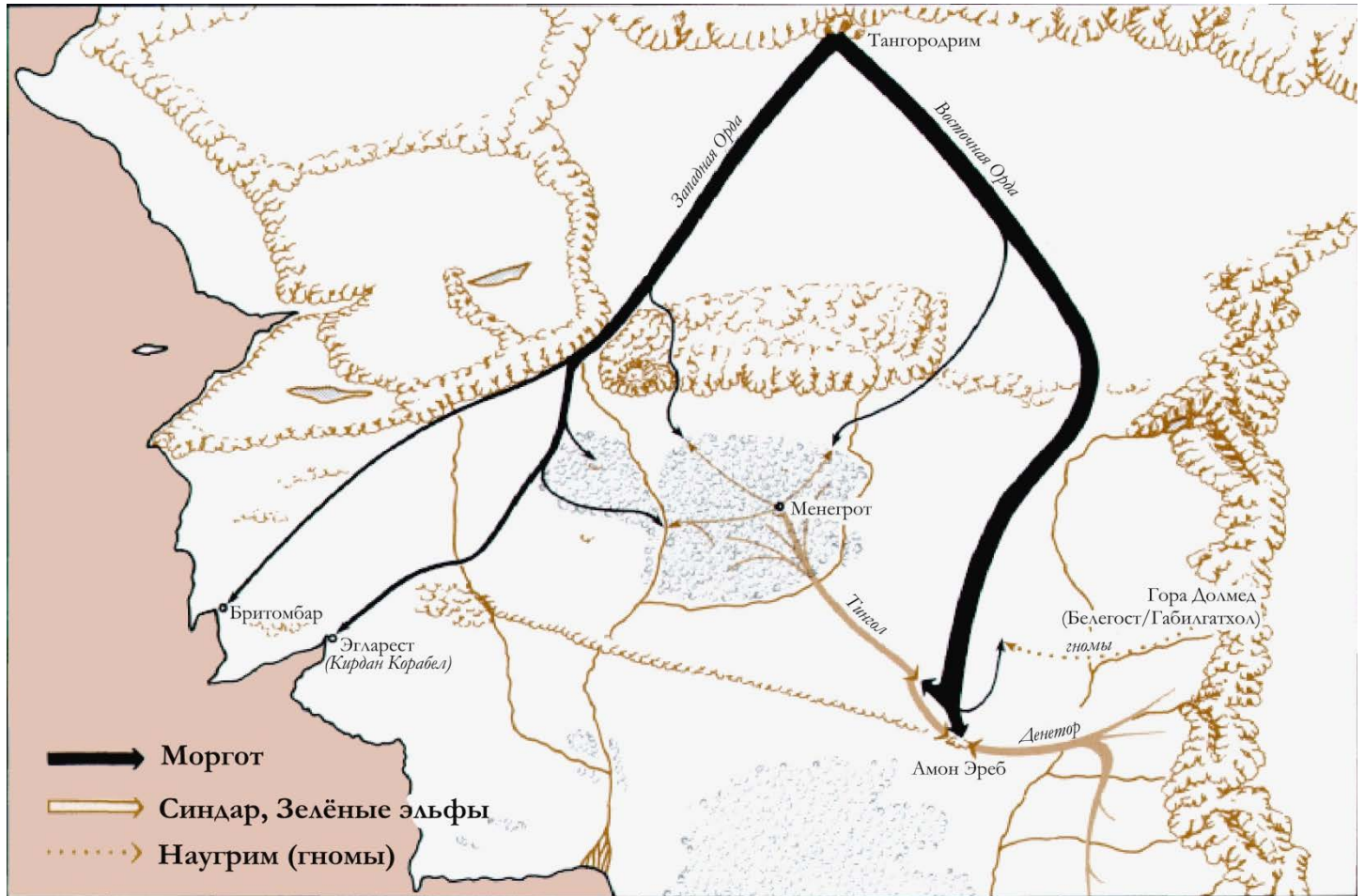
Зло проклятия не утратило своей силы, а тем временем Морвен и Ниэнор отправились на запад в Нарготронд. Морвен потерялась где-то в пути, а Ниэнор, стоя на Амор Эйтир, попала под колдовство Глаурунга. Сопровождавшие довели Ниэнор до охраняемого моста, но та сбежала во время атаки орков. Она добежала до Перекрестка Тейглина, где ее и нашел Турин. Не ведающий ее истинного происхождения, [Турин] назвал ее Ниниэль. И со временем они обвенчались, и были счастливы. Но потом пришел Глаурунг, снова притянутый славой Турина. Дракон вступил в Бретиль в Кабед-эн-Арас [Cabed-en-Aras], в узкой теснине Тейглина (очевидно вверх по течению от слияния с Димростом [Dimrost] и ущельями, показанными на карте в Сильмариллионе). Турин достиг Димроста (Нен-Гирита [Nen Girith]) на закате, и отправился дальше к Кабен-эн-Аросу ночью. Там со своими спутниками он пересек коварные воды и взобрался на обрыв за ними. В полночь Глаурунг также двинулся, но только для того, чтобы его атаковал Турин. Когда последний обратно пересек реку дабы забрать свой меч, от зловония дракона и злого взгляда потерял сознание.

В это время, Ниниэль, томясь от неведения, последовала по пути в Нен-Гирит, и вдалеке увидела зарево пожара. Когда Брандир [Brandir] попытался увести ее обратно к Переправам Тейглина [Crossings of Teiglin], она сбежала от него. Ниниэль не пересекала Димрост, но вместо этого побежала на юг по берегу Тейглина. Вскоре она нашла Глаурунга и Турина, лежащего возле дракона; она подумала, что ее возлюбленный мертв. И в тот момент Глаурунг последним порывом жестокости освободил Ниниэль от забвения. В отчаянии она бросилась в реку. Со смертью змеи Турин очнулся и вернулся в Димрост. Тогда Брандир рассказал ему о смерти Ниэнор и ее настоящем происхождении. В гневе Турин убил Брандира, затем отправился к Переправам Тейглина. Там Маблунг подтвердил историю Брандира, и Турин поспешил к ущелью, где и лишил себя жизни. Народ Бретилия поставил камень в память о несчастье: памятник Турину и Ниэнор, дважды возлюбленным.



ВОЙНЫ БЕЛЕРИАНДА

На протяжении более шести сотен лет Моргот правил в Ангбанде, и все это время стремился править всеми живущими на северо-западе Средиземья: эльфами, людьми, гномами. За этот промежуток времени случились пять войн и одна великая битва. Толкиен дал мало информации о количестве войск, и часто это были просто указания мест, где проходили войска, и меньше – места битв. Необходимые предположения были основаны на разрозненных комментариях о численности и местах проживания населения, на знании топографии, существующих дорог, мостов и переправ. Целью есть создать у читателя впечатление о втянутых народах, численности войск и потерях, о переменах и течении битв. Было бы не лишним заметить, что линии различной ширины символизируют либо возрастающее число идущих на поле битвы, либо число убитых, все зависит от направления стрелок. Линии, которые накладываются одна на другую, свидетельствуют о том, что действие происходило позже в битве.



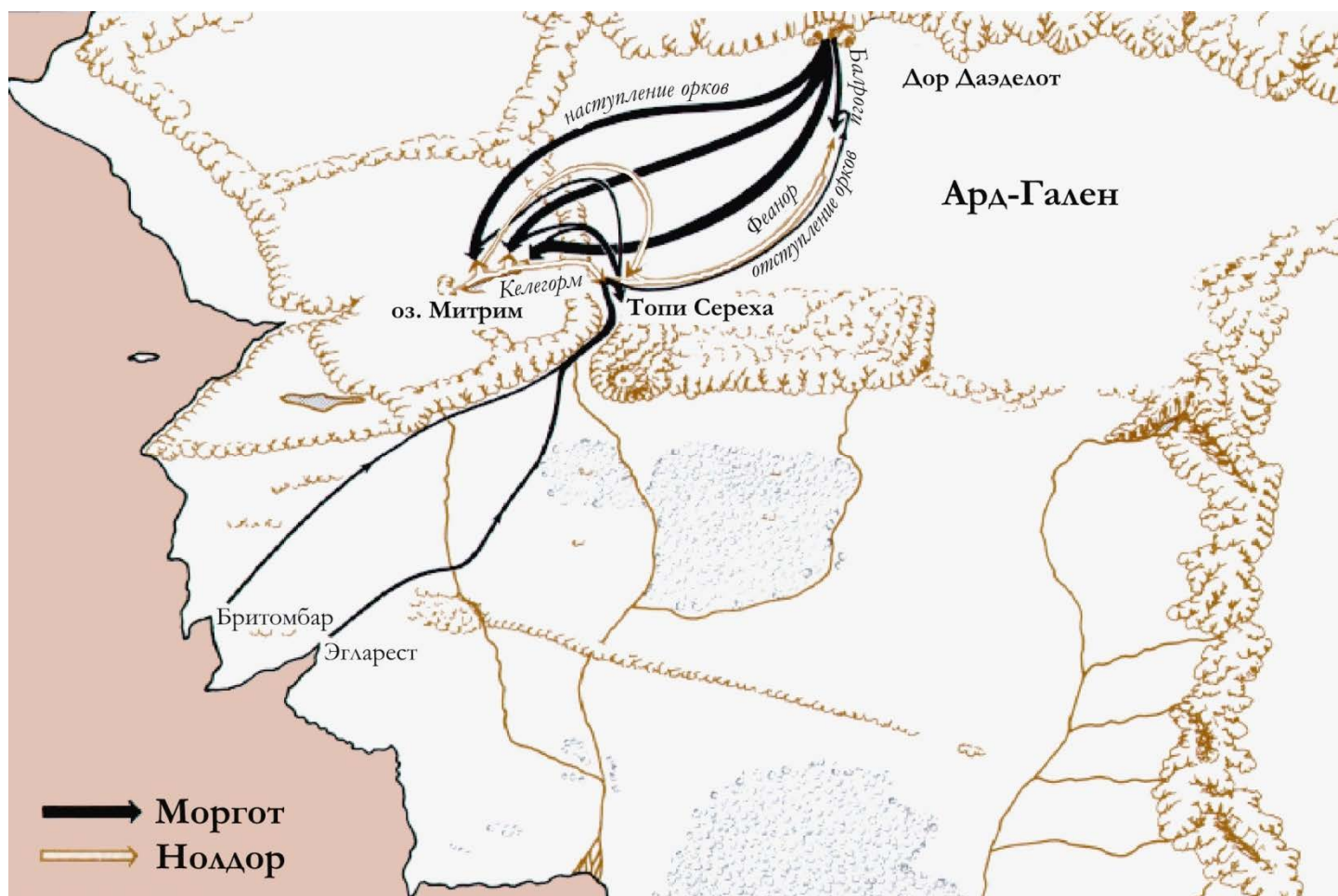
Первая битва

Незадолго до возвращения нолдоров в Средиземье, Моргот напал на синдаров, думая захватить все земли быстро. Его армия разбилась на две части, которые прошли с запада по Сириону и на востоке между Аросом и Гелионом. Некоторые части могли даже взобраться на перевалы Анах и Англон, так как говорится, что орки «тихо прошли на северное нагорье».

На востоке король Тингол занял наступательную позицию, руководя народом Менегрота и лесов Региона. Он призвал Денетора из Оссирианда, атаковавшего одновременно с востока. Орки, осажденные с двух фронтов, вынуждены были непрерывно отступать. Восточный фронт орков одержал победу над Денетором, окружив его на Амон Эреб, где тот и пал до подхода помощи Тингола. Когда прибыла подмога, эльфы обратили в бегство слуг Моргота. Из тех немногочисленных орков, которым удалось спастись, большинство погибло от топоров гномов возле горы Долмед.

Большинство из Западной армии [орков] стали лагерем на равнине между Нарогом и Сирионом, опустошая на своем пути западный Белерианд. Ведомые Кирданом, силы Бритомбара и Эглареста пытались сопротивляться, но были отброшены назад за городские стены, началась осада. Таким образом, Западная армия пронеслась по западному Белерианду и Фаласу [Falas], в то время, как

восточный фронт был разгромлен. У каждой из сторон была лишь частичная победа. Дориант остался нетронутым, и позже был окружен магической Завесой Мелиан.



Вторая битва

(Дагор-нуин-Гилиат, Битва под звездами)

В то время, когда нолдоры с трудом пробирались через Араман, Моргот уже возвел Тангородрим, отстроил свои крепости, и начал войну с синдарами за установление своей власти. Орки до сих пор осаждали гавани Бритомбара и Эглареста; а в это время к заливу Дренгист неожиданно пришло войско Феанора, и стало лагерем на северных берегах озера Митрим.

Моргот надеялся уничтожить нолдоров еще до их закрепления [на этой земле], потому и послал свою армию через перевалы Эред Ветрин. Несмотря на численное превосходство над эльфами, орков быстро победили. (Так часто бывает, когда рабы противостоят [существам], наполненным праведным гневом). Остатки орков отступали обратно через горные перевалы на равнину Ард-Гален, преследуемые нолдорами.

Войска, осаждавшие гавани, отступили на север для поддержки отступавших, но Келегорм атаковал их из засады возле Эйтель Сириона. Попав в ловушку между силами Келегорма и Феанора, орки бились 10 дней. Постепенно орков окружили и прижали к Толям Сереха, где большинство из них и погибло. В гневе своем войско [эльфов] продвигалось через Ард-Гален, преследуя даже малые отряды. В надежде покончить с этой историей и возможно сойтись с Морготом, Феанор с малым отрядом ускакал далеко вперед. Вскоре, на границе Дор-Даэделоса [Dor Daedeloth], охотник стал добычей. Не только орки повернули на этом выступе, но к ним присоединились также балроги из Тангородрима. Там Феанор сражался один, и в итоге пал. Феанор был спасен только тогда, когда подросли его сыновья; а балроги и оставшиеся орки вернулись в Ангбанд. Но они сделали это только потому, что знали, раны Феанора смертельны (хоть он и был бессмертен). Победа была неполной и лишенной славы.



Третья битва

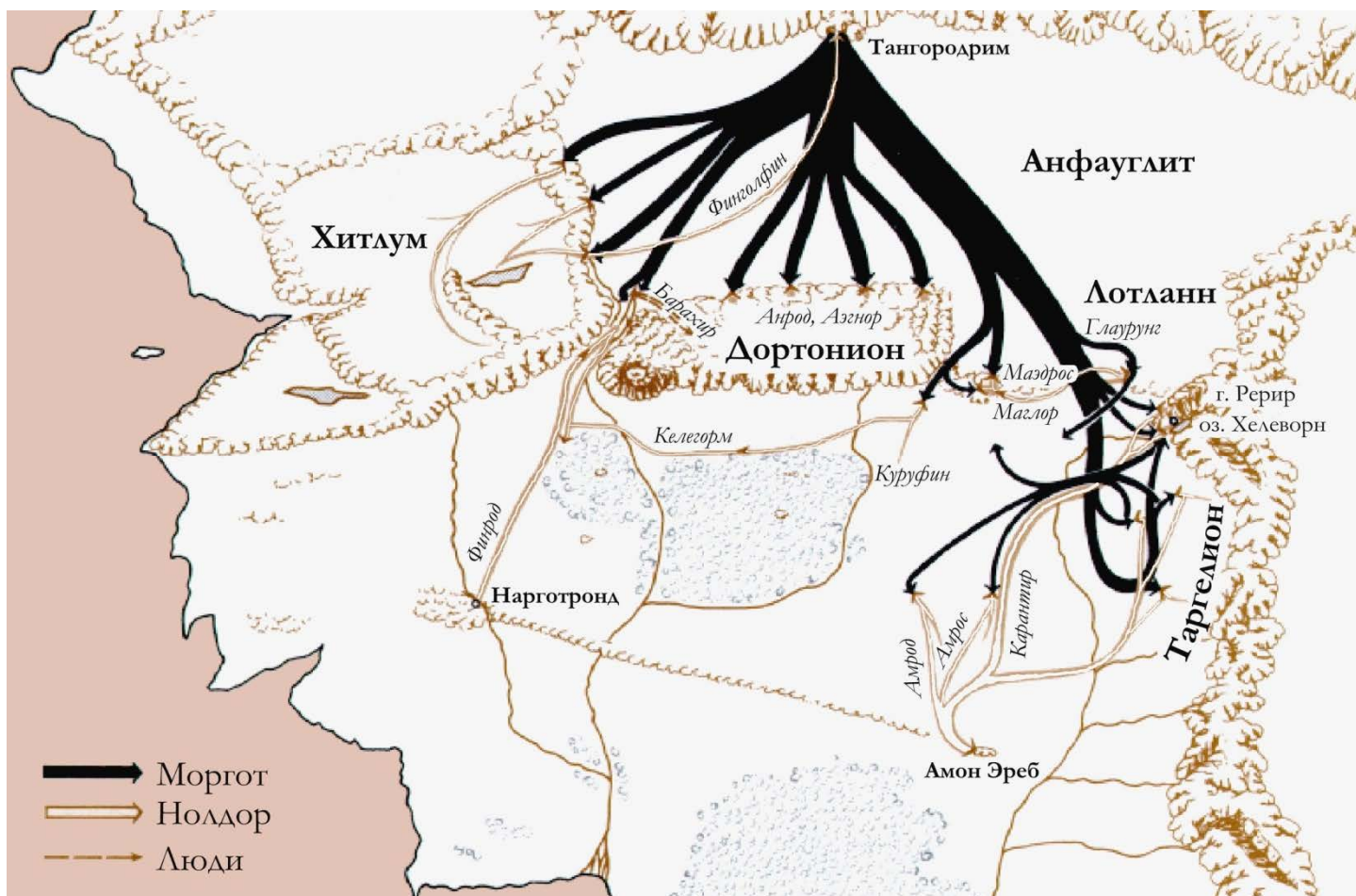
(Дагор Аглареб, Знаменитая битва)

Через 60 лет после Дагор-нуин-Гилиат [Dagor-nuin-Giliath] нолдоры утвердились в Средиземье. Соглядатаи Моргота думали, что эльфы заняты больше ежедневными делами, чем сохранением мира. Посему и послал он армию орков, а им предшествовали извержения пламени в Железных горах.

Несколько малых отрядов прошли через теснину Сириона и перевал Маглор. Они разбрелись по Восточному и Западному Белерианду ведя почти что партизанскую войну. В ответ их выследили эльфы этих земель – скорее нолдоры, - хотя Кирдан мог помочь на западе. Дориат защищала завеса Мелиан, а Зеленые эльфы Оссирианда отказались от открытых противостояний после тяжких потерь Первой битвы.

Основная часть орков тем временем ударила по Дортониону, где Ангорд и Аэгнор сконцентрировать главный ответный удар. Когда с запада и востока подошли Финголфин и Маэдрос, орки оказались зажатыми в тиски, и вынуждены были бежать. Они спасались бегством на север, но их все равно преследовали; войска орков были разбиты подле ворот Ангбанда. Впервые в битвах против Моргота победа была полной.

Нолдоры, ежедневно напоминавшие о своей опасности, плотнее сжимали кольцо. Так началась осада Ангбанда, продлившаяся почти четыре сотни лет. Лишь небольшие стычки нарушали спокойствие. Спустя сто лет имело место малое нападение на Финголфина, которое было с легкостью отбито. Еще через век недоразвитый дракон Глаурунг вынудил эльфов отступить к нагорью, но позже был отброшен и вынужден отступать с Ард-Галена от натиска лучников Фингона. Моргот прекратил открытые атаки, и во время Долгого мира накапливал силы скрытностью, коварством и колдовствами над пленниками.



Четвертая битва

(Дагор Браголлах, Битва внезапного огня)

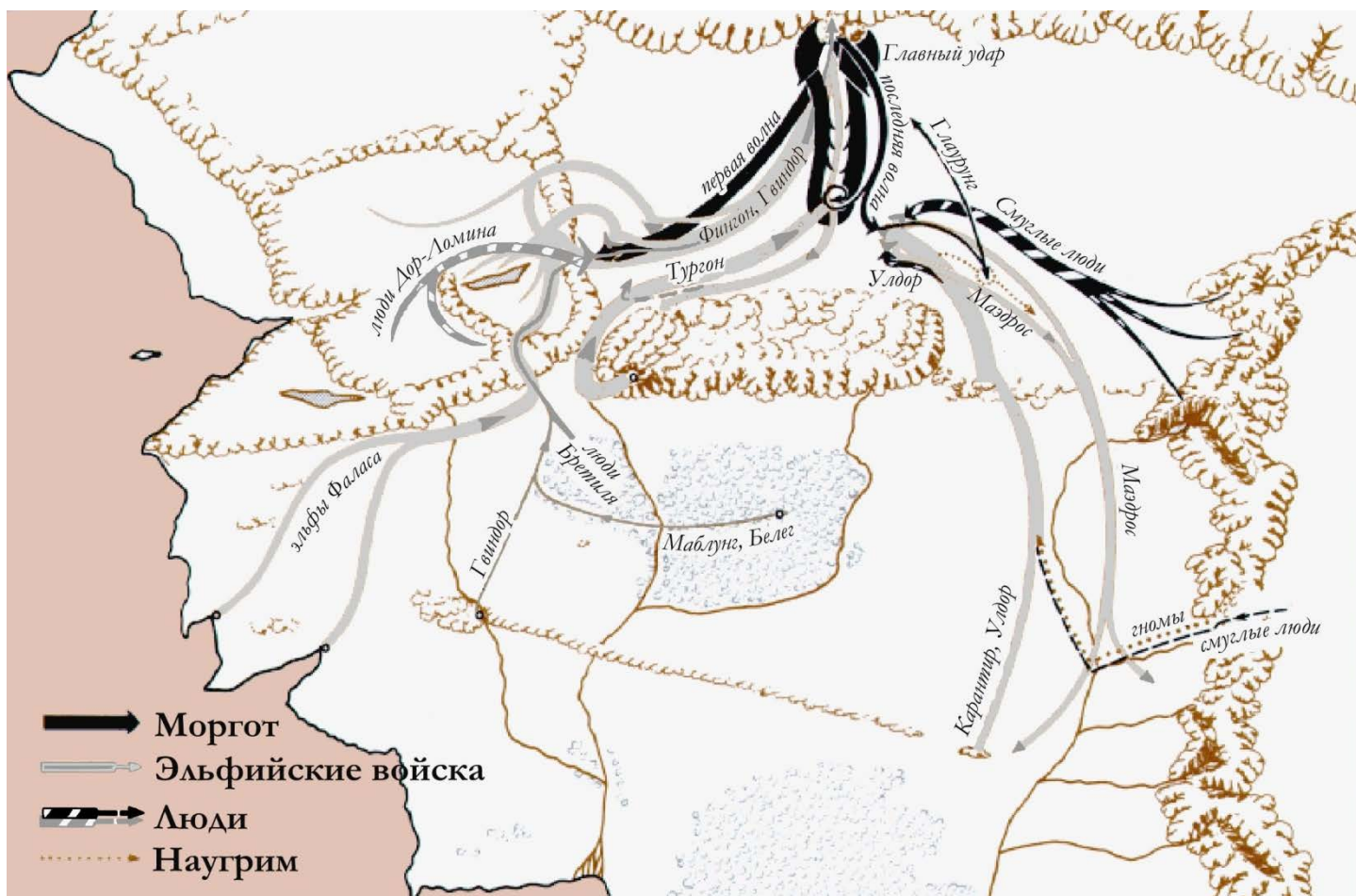
Во время Осады и Длительного мира нолдоры смогли завершить свои укрепления. Был закончен Нарготронд, и воспрянул скрытый Гондолин. Многочисленные крепости заполнили Ард-Гален. С востока пришли люди, и эльфы заручились поддержкой этого отважного народа. Но Моргот не унимался. В 455 году мир прервался, и силы разрушения покинули Ангбанд.

И снова битве предшествовало пламя, но куда более смертоносное, чем перед Третьей битвой. Реки огня текли из разломов, сжигая Ард-Гален и все сторожевые войска, размещенные там. Сразу следуя за огнем, текло море орков, ведомых балрогами и Глаурунгом, набравшим полную силу. Это не была короткая битва, которая закончилась бы за несколько дней. Атаки начались зимой и продолжились ожесточенными боями весной, и после этого никогда не утихали.

Во время стремительной атаки первым пал Дортонион. Ангод и Аэгнор погибли, их оставшийся народ – разбросан. На востоке вся оборона была уничтожена и прекращена кроме той, что держал Маэдрос, так как пришел туда Глаурунг, а вместе с ним полчища орков. Всадники Маглора сгорели на равнинах Лотланна, он отступил в Химринг и сражался с Маэдросом. [Оборону] перевала Аглон прорвали, Келегорм и Куруфин отправились в Нарготронд. Орки взяли крепость на западном отроге горы Рерир, пронесли по Таргелиону и осквернили озеро Хелеворн. Затем отступили в Восточный Белерианд. Карантир бежал на юг, где присоединился к Ароду и Амрасу, укрепив оборону на Амон Эреб.

На западе Тургон оставался сокрытым в своем убежище; но на север отправился Финрод из Нарготронда. На топях Сереха он отделился от своего войска. Окруженный орками, он должен был пасть, но его вовремя спас Барахир, отступавший из западного Дортониона. С трудом спасшись, Финрод с войском вернулся в Нарготронд, а Барахир продолжил защищать Дортонион.

Ни один враг не вступил в Хислум, но воинам Финголфина с трудом удавалось оборонять свои крепости. Когда новости о смерти великого множества нолдоров достигли Финголфина, Верховного короля, он помчался в Тангородрим, и сражался с Морготом. Врага ранили телесно и задели гордыню; но Финголфин пал, отважный, но бессильный против такого зла.



Пятая битва

(Нирнаэт Арноэдиад, Битва Бесчисленных Слез)

Вдохновленный успехами Берена и Лютуиен, в 473 году Маэдрос решил, что выступление против Ангбанда может объединить прежние владения. Через 18 лет после Дагор Браголлах Нолдор продолжали терпеть потери. Союз Маэдроса вначале изгнал орков из Белерианда, а в день середины лета собрался атаковать Тангородрим.

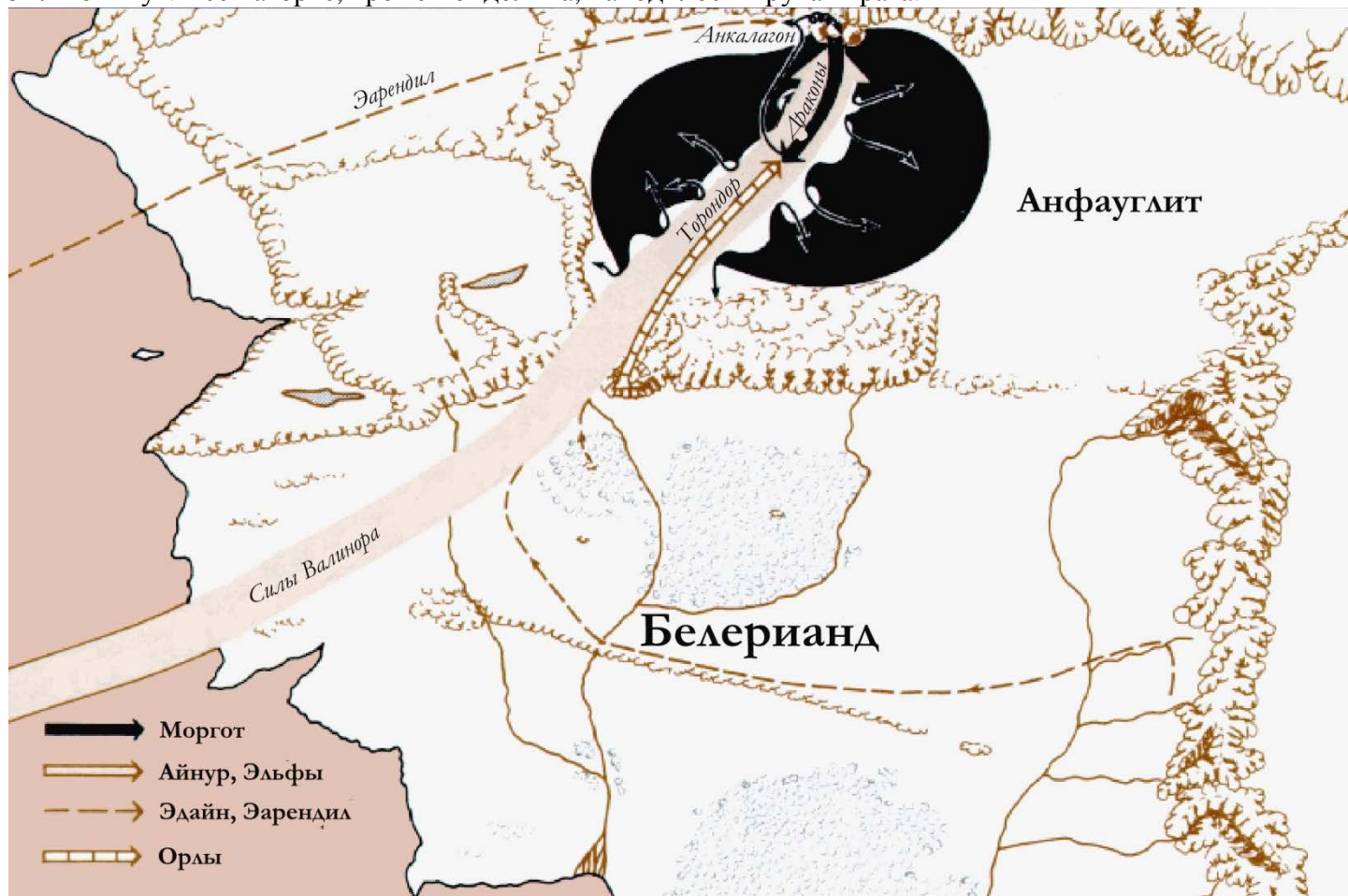
Согласно первоначальному плану, Маэдрос возглавлял бы восточную армию, при этом вел бы все войско на Ангбанд. Тогда воины Фингона, спрятанные в горах Эред Ветрин, должны были ударить с запада. На восточном фронте были: эльфы и люди Химринга под началом Маэдроса и сыновей Бора, эльфы и люди с Амон Эреба под руководством Карантира и Ульдора, а также наугримы. На западе: эльфы и люди Хислума – управление Фингона, Хуора и Хурина, эльфы Фаласа, люди Бретиля, малочисленный отряд Гвиндора из Нарготронда и только два эльфа из Менегрота. Неожиданно из Гондолина Тургон привел армию в 10000. Это возможно удвоило силу на западе, и союзники преисполнились надежды, но победе не суждено было случиться...

Моргот, опасаясь битвы на открытой местности, отправил вперед армию орков, чтобы испытать западный фронт противника. Большинство из войска Фингона, и некоторые части Тургона, воодушевились гневом Гвиндора. Они сорвались с холмов, разнесли войско орков и понеслись по Ангфауглису. Отряды Гвиндора даже прошли через ворота Тангородрима. И тогда ловушка Моргота захлопнулась. Огромное войско повалило со всех сторон. Оно не только отбросило назад Фингона, но обратило их в бегство и окружило. Большинство людей Бретиля пало в арьергарде. Подошедший с юга Тургон, прорвался сквозь кольцо.

Наконец-то прибыл Маэдрос. На все эти пять дней его задержала битва с предателями. Восточная армия никогда не смогла бы прийти на помощь Фингону, так как Ангбанд высвободил еще одну армию под началом дракона Глаурунга и балрога Готмога [Gothmog]. Глаурунг со своими силами атаковал Маэдроса. Одновременно предатель Ульдор [Uldor] ударил с тыла, а с правого [фланга] Маэдроса окружило еще большее войско людей, валивших с холмов. Вынужденная биться на три фронта, восточная армия рассыпалась. Бесстрашные гномы, отражавших нападение Глаурунга, позволило армии постепенно отступить и уйти в Оссирианд.

Тем временем силы Готмога откинули Тургона и снова окружили Фингона. Попав в ловушку, Фингон пал, и почти все его войско погибло. С поражением на поле боя, Хурин убедил Тургона

вернуться в Гондолин, чтобы защитить тайный город. Хуор и Хурин с людьми Дор-Ломина сформировали живую стену через топи Сереха чтобы защитить отступавших. Там все они и погибли кроме Хурина, которого Моргот забрал для пыток. Так Хислум лишился всех своих жителей; Химринг был покинут. Все нагорье, кроме Гондолина, находилось в руках врага.



Великая битва (Война гнева)

Мало что можно сказать о финальной битве, но ее влияние было огромным. Через столетие после Нирнаэт-Арноэдиад [Nirnaeth Arnoediad] Валары вняли просьбам Эарендила и приготовились к третьему и последнему походу против Моргота. С ними из Валинора выступили Ваниар и нолдоры, но телери согласились только плыть на кораблях. Войско должно было высадиться в Белерианде, так как эта земля «сверкала от величия их творения». Только эдаины присоединились к войску, когда то достигло Средиземья, и никто из эльфов.

Армия Валинора достигла Ангбанда. Как и в предыдущих схватках между Валарами и Морготом (падшим валой) земля содрогалась. Так могучи они были, что вся его несметная армия была мгновенно уничтожена. В конце они освободили крылатых драконов, ведомых Анкалагонем Черным [Ancalagon the Black]. Даже Валары вынуждены были отступить перед этими порождениями зла. Тогда пришел Эарендил, и Торондор привел стаю орлов, и они бились с драконами всю ночь. Только перед рассветом Эарендил убил Анкалагона, который упал на Тангородрим, разрушая его высокие башни. Валары обнажили все глубочайшие ямы, и уничтожили все войско Моргота.

ВТОРАЯ ЭПОХА

ВВЕДЕНИЕ

Видимые различия в земле Амана позволили Морготу вновь занять Ангбанд в Первую эпоху. Валары укрепили свои земли, подняв выше Пелори, а Туманные моря [the Shadowy Seas] были зачарованы так же, как и отсутствие света, и ширились они намного дальше, чем возведенные Зачарованные острова. Другим важным физическим и культурным изменением, показанным на карте Второй эпохи, был результатом одного единственного события – падения Тангородрима в Войне гнева [the War of Wrath]. Во время битвы земли северо-запада содрогались, и большая часть ушла под воду. Галадриэль [Galadriel] предсказала, что они когда-то вновь поднимутся, но никто не знал, когда это случится.

В Средиземье низко лежащие могилы Турина и Морвен устояли перед стихией, как и предвидели. Все же Тол-Морвен описывался как «одинокий» [остров], это возможно был единственный остаток пропавших земель. Когда Белерианд был разрушен, многие бежали в нагорье, и когда воды подступали к холмам, они строили корабли и уплывали. Последние кусочки Дортониона и холма Химринг остались в виде Тол-Фуина и Химлинга, Западных островов.

Линдон [Lindon] – единственная уцелевшая часть Белерианда, и даже горы Долмед и Рерир исчезли. Голубые горы разломались по реке Аскар, и море зашумело внутри, создал залив Лун. Река Лун (которая явно существовала в Первую эпоху, но не была нанесена на карту Толкиеном), изменила свое течение, неся свои воды теперь на запад в залив, которому и дала имя. До этого она изображалась, как текущая на восток к озеру Эвендим [Evendim]. Ногрод и Белегост оказались разрушенными, и гномы расселились в остальные части гор. Возможно, что Башенные холмы и вытянутый с востока на запад хребет Эред Луин также сформировались в это время.

Западные берега Ледяного залива Форохель [the Ice Bay of Forochel] находилась в бывшем месте соединения Эред Энгрин и Эред Луин, и простиралась на 300 миль вглубь более низких по высоте земель на север и восток. Как предполагается, все бывшее было полностью уничтожено, имелись только отдельные остатки, такие как Серые горы [the Grey Mountains]. Заливы и береговая линия также претерпели изменений. Опускание территории в более чем 1 млн квадратных миль должно было вызвать повышение уровня моря на столько, чтобы затопить дельты рек, создать формы рельефа, похожие на заливы (такие как у будущих стен Дол Амрота [Dol Amroth] и крепости Умбар [Umbar]), и выделения некоторых возвышенных местностей в острова (как Толфалас [Tolfalas]).

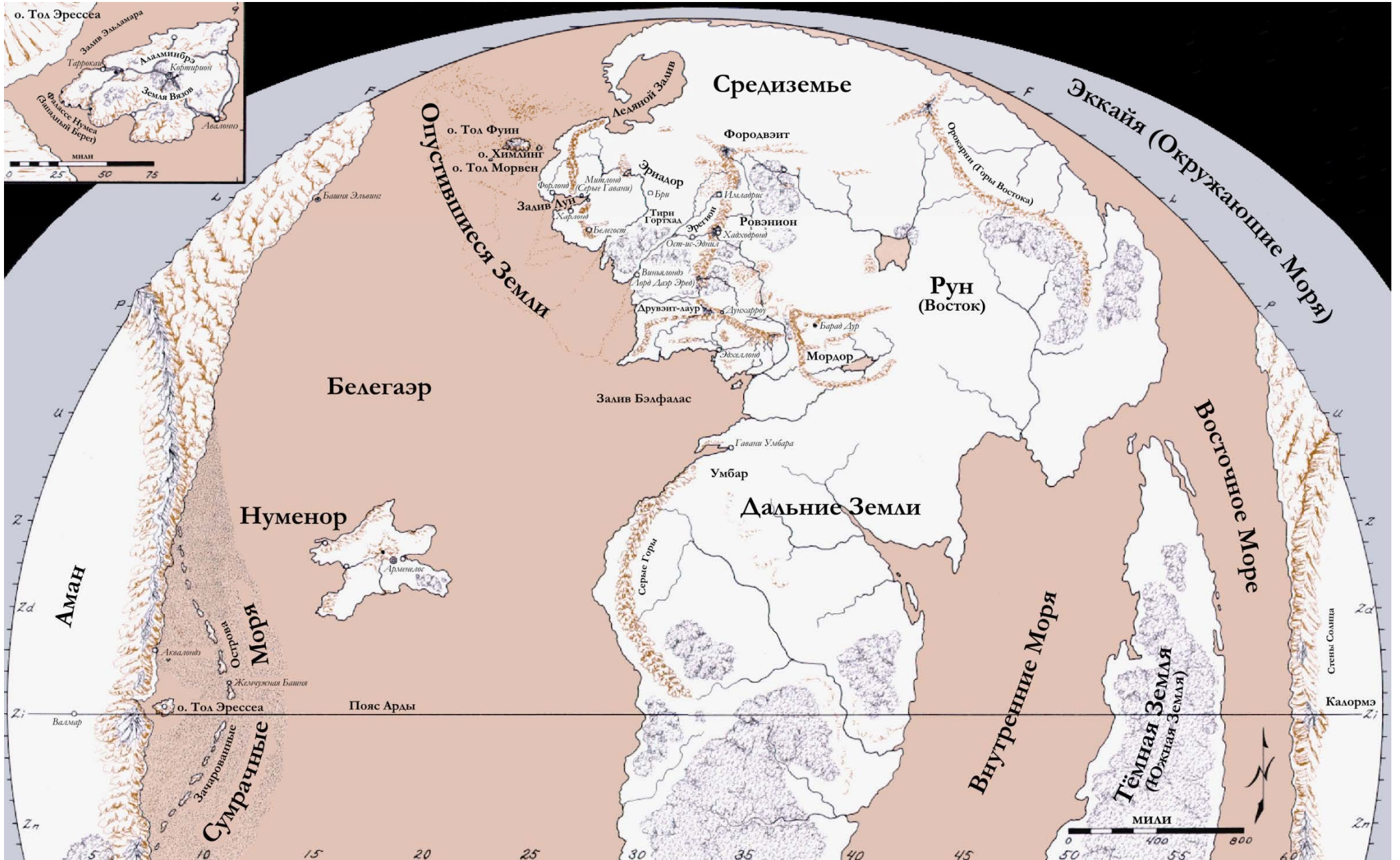
Стоит обратить внимание еще на одну территорию, – Мордор. Как значится в рассуждениях о Первой эпохе, карта мира из «Амбарканти» являет нам Внутреннее море на том самом месте, где находится Мордор. Не смотря на то, что текст подтверждает мое предположение, Мордор должен был возникнуть в результате мирового поднятия [земной коры, литосферных плит] во время разрушения Железных гор в районе, где Великий залив частично высушил Внутреннее море; вулканический процесс при создании этих земель мог спровоцировать достаточно быстрый рост гор.

Сначала земли в Средиземье были относительно свободны от зла, но люди жили разрозненно в лесных карманах [вырубанные площади леса] или по берегам морей и рек, – большинство далеко от эльфов и гномов. Их жизнь была темна от незнания, а позже – темна от зла. Лишь спустя 500 лет пробудился Саурон; и около 1000 года утвердился в Мордоре. Много людей, как люди гор возле Дунхарроу [Dunharrow], попали под его влияние. Как результат, его злое влияние повлияло на историю всех свободных людей Средиземья Второй и Третьей эпох.

Валары могли творить добро, равно, как и уничтожать зло. Тогда Оссе поднял остров посреди моря – Андор, Дарованная земля [Andor, the Land of Gift]. Она находилась много ближе к Валинору, чем к Средиземью. Там аданы (эдаины) Трех верных домов людей были так далеко на западе около Неувядающих земель [the Undying Lands], насколько это возможно для смертных людей. Потому они назвали землю Нуменор – Западный край. Они жили в мире и славе, пока не уничтожили сами себя по глупости.

Покидая Белерианд, многие эльфы решили покинуть Средиземье, но Тирион был закрыт для них. Посему они приплыли на Тол Эрессеа и основали гавань Авалоннэ [Avallone] в заливе на юге. Авалоннэ был единственным городом, видимым с востока, и все же во времена его основания он был самым близким к Валинору. Когда спустя века Эриол [Eriol] достиг Чертогов ожидания [the Cottage of Lost Play], он узнал не только множество «Утраченных сказаний», но и посетил другие части острова. Одинокий остров был достаточно велик для большого числа городов и поселков, и Сказания говорят о более великом городе, построенном со временем в центре острова в деревянном кольце Алалминоре [Alalminore], «земле вязов», – Коромас [Koromas], «место отдыха изгнанных из Кора». Там Ингил [Ingil],

сын Инвэ, возвел великую башню в память об утраченном Тирионе на Туне, потому город был назван Кортирион [Kortirion]. Там он будет стоять, пока не придет время платить за совершенное, когда Ульмо снова доставит остров к смертным берегам и «придет конец эльдарам в истории и песне».



Средиземье

Эккайя (Окружающие Моря)

Опустившиеся Земли

Фородвэит

о. Тол Фуин
о. Химайнт
о. Тол Морвен

Ледяной Залив

Эриадор

Митланд (Серые Гавани)

Форлод

Харлод

Белгост

Тирн Горгхал

Эречон

Ост-и-Эдил

Виньланд (Лорд Дазр Эред)

Друвэит-лаур

Аунсарр

Эксалонд

Залив Бэлфалас

Гавани Умбара

Умбар

Серые Горы

Мордор

Барад Лур

Эксалонд

Эксалонд

Эксалонд

Эксалонд

Эксалонд

Эксалонд

Эксалонд

Эксалонд

Эксалонд

Эксалонд

Эксалонд

Эксалонд

Эксалонд

Эксалонд

Эксалонд

Эксалонд

Эксалонд

Эксалонд

Эксалонд

Эксалонд

Эксалонд

Эксалонд

Рун (Восток)

Белегаэр

Нуменор

Дальние Земли

Восточное Море

Аман

Морья

Сумрачные Морья

Пояс Арды

Внутренние Моря

Тёмная Земля (Южная Земля)

Стены Солнца

Калорма

МИЛИ

0 400 800

ПЕРЕСЕЛЕНИЕ БЕЖЕНЦЕВ

Во время разрушения земель Севера многим удалось спастись, как хорошим, так и плохим. Слуги Ангбанда бежали на восток, в то время как люди юга либо отплывали на запад, либо переместились в Линдон и дальше. В конце эпохи оставались два места плотного проживания эльфов: на острове Балар Гил-Галад [Gil-galad] и Кирдан правили большинством оставшихся из Фаласа, Нарготронда, Гондолина и Дориата; некоторые все еще жили в Оссирианде и на Западных островах: Зеленые эльфы, синдары Дориата и некоторые нолдоры, следовавшие за сыновьями Феанора. Некоторые, но их было немного, кто внял призыву Эонве [Eonwe], могли спешно построить корабли и отплыть с Балара прежде, чем тот был затоплен; в то время, как остальные были загнаны в наивысшие точки острова. Большинство нолдоров и синдаров выбрало западный путь, и отплыли в первые годы Второй эпохи. На Тол-Эресее они возвели Авалоннэ, и с тех пор она оставалась гаванью для тех, кто отплывал на запад из Средиземья.

Многие синдары, особенно из телери, пришли на восток до 1600 года. Они присоединились к Лесным эльфам, разбросанным по лесам. Самым известным из них был Трандуил [Thranduil], который скорее всего жил в Дориате, так как его чертоги в Зеленолесье очень похожи [на Менегрот]. Нолдоры, оставшиеся на Крайних берегах, переселились в земли к западу от Эред Луин. Когда-то они звались Линдон, но после разлива моря по реке Аскар, разлома гор и создания залива Лун, две части были переименованы. Гил-Галад правил Форлиндоном [Forlindon], «Северным Линдоном», а Кирдан основал Харлиндон [Harlindon], «Южный Линдон». На восточном берегу залива был построен Митлонд [Mithlond], «Серые гавани», которые были в первую очередь портом; но дальше на запад были доступны хорошие гавани Форлонда и Харлонда. С Гиг-Галадом (сыном Фингона) жил Элронд Полуэльф [Elrond Halfelven] (сын Эарендила). С Кирданом – Келеборн и Галадриэль, но до тех пор, пока они не ушли на восток в Лориэн в неизвестный момент времени. Келебримбор [Celebrimbor] (сын Куруфина) также некоторое время жил в Линдоне. Позже он перебрался в Эриадор, забрав с собой многих нолдоров. В 750 году они достигли Эрегиона (Холлин) [Eregion (Hollin)] и основали Ост-ин-Эдхил [Ost-in-Edhil].

Из аданов осталось мало. Оставшиеся могли скрыться в холмах Дор-Ломина, лесах Бретиля и возможно Оссирианде. Сперва они могли прийти в Линдон, а некоторые даже в Эриадор и еще дальше. Большинство ожидало завершения создания Нуменора, которого они достигли в 32 году В.Э.

Гномий город Ногрод, скорее всего, разрушился при разломе Голубых гор. Гномы, избежавшие крушения, переселились в более мелкие поселения, в частности на юг, где частично сохранился Белегост. Позже многие из них ушли на восток в Морю, куда попали в 40 году В.Э.

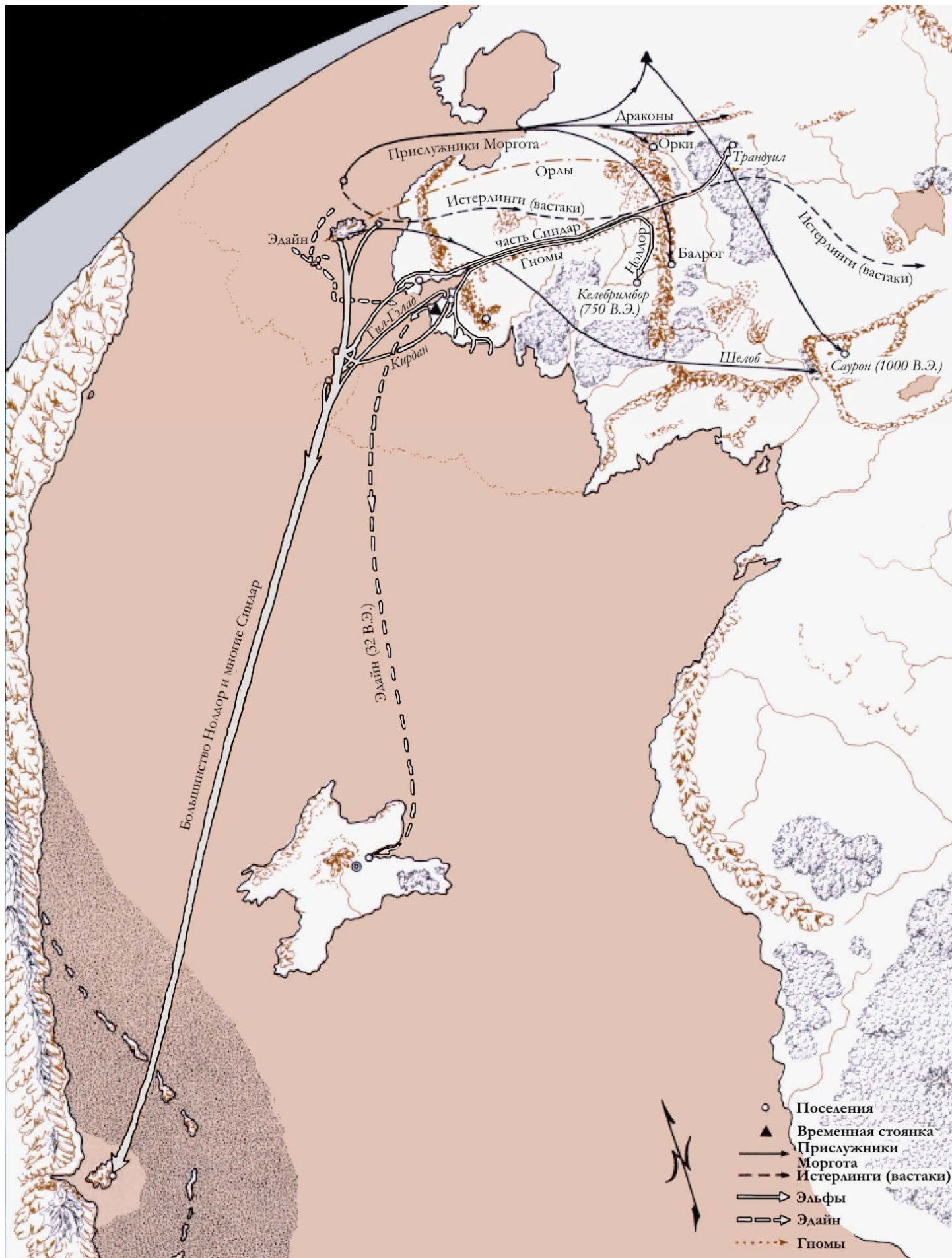
С потерей земель и покрывавших их лесов даже Онодримы [Onodrim], Энты, вынуждены были отправиться на восток. Их владения были все еще велики, но постоянно сокращались.

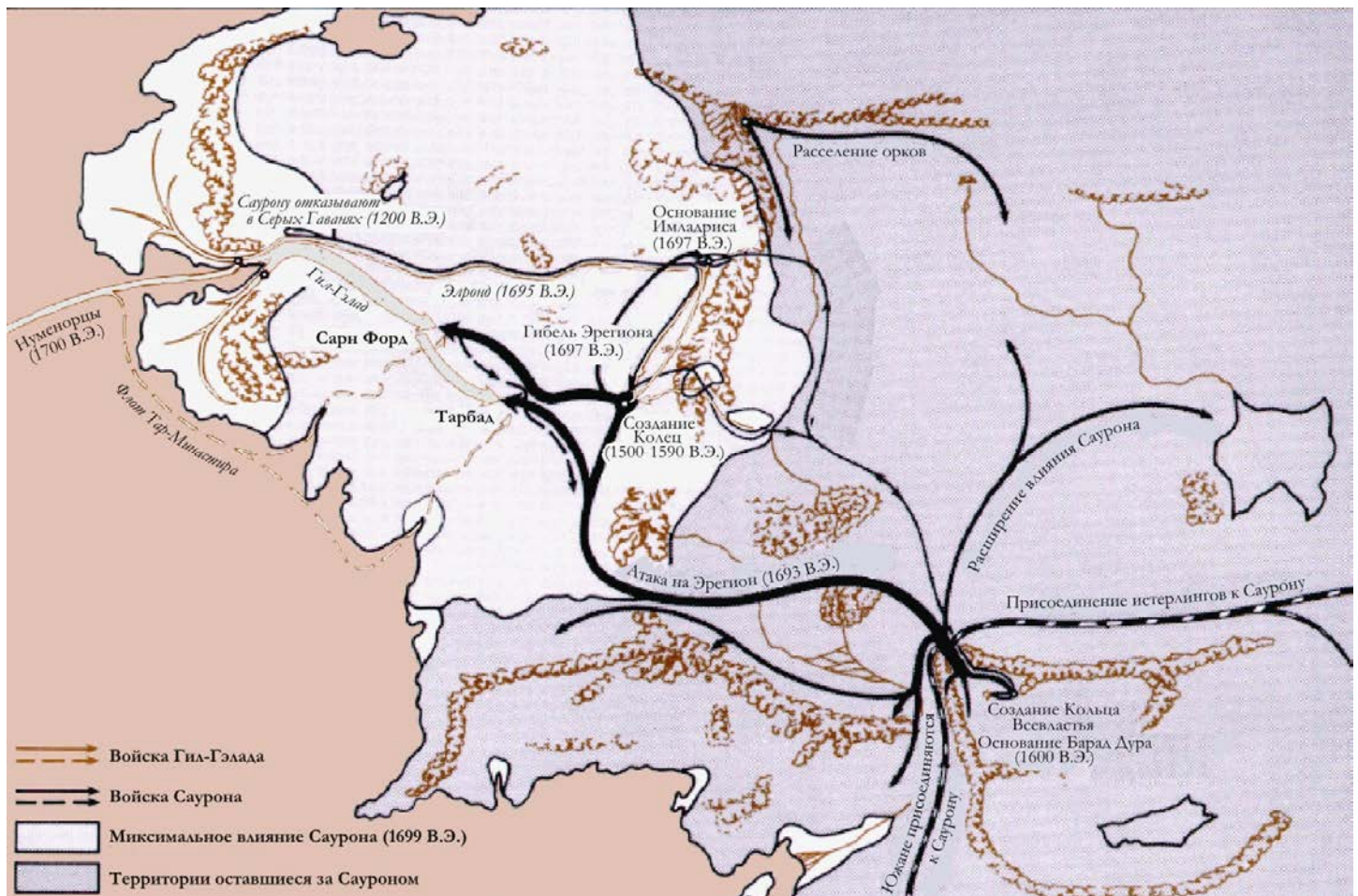
При свержении Моргота увели в самый глубокий зал и выбросили за Двери ночи. Из его многочисленно войска лишь малой толике удалось спастись от битвы и разрушения. Смуглолицые люди востока, которые в большинстве своем служили Морготу, продолжали жить в Дор-Ломине. Выжившие после битвы бежали на восток, откуда они и пришли, и где некоторые стали правителями; и через века ненависть, которую они принесли с собой, стала причиной их бесконечных атак на Гондор [Gondor].

Слуги зла, выведенные либо извращенные Морготом, большей частью были уничтожены: балроги, драконы, тролли, орки и волколаки. Все они были порождением тьмы, темных мест, и оставшиеся из них искали такие же убежища. Если предположить, что Серые горы были остатками Эред Энгрин, то теперь очевидно, почему для спасшихся было лучше оказаться под прикрытием остатков гор. Позже они [твари тьмы] могли найти свободные пещеры или примкнуть к таким же из своего рода, кто никогда не был на западе.

Только балрог упоминается в последующие времена, так как бежал он в Морю, где его нашли в начале Третьей эпохи гномы, копавшие слишком глубоко. Там он и оставался, пока его не убил Гендальф. Драконы (большинство крылатые, как Смауг [Smaug]) позже множилось на Северной пустоши [Withered Heath] и жили за Серыми горами на севере. Тролли возможно распространились из северных долин Мглистых гор. Орки и их вернейшие союзники волколаки были также распространены на севере Мглистых и Серых гор, и их влияние увеличивалось с ростом зла. Гора Гундабад [Gundabad] была их главной твердыней. Саурон, начальник войск Моргота, отказался просить прощения в Амানে, как того требовал Эонве. Вместо этого тот прятался в Средиземье до 500 года В.Э. В 1000 году он

выбрал своей твердыней Мордор, и возвел Барад-дур [Barad-dur], Черную башню, завершённую в 1600 году. И снова начались противостояния.

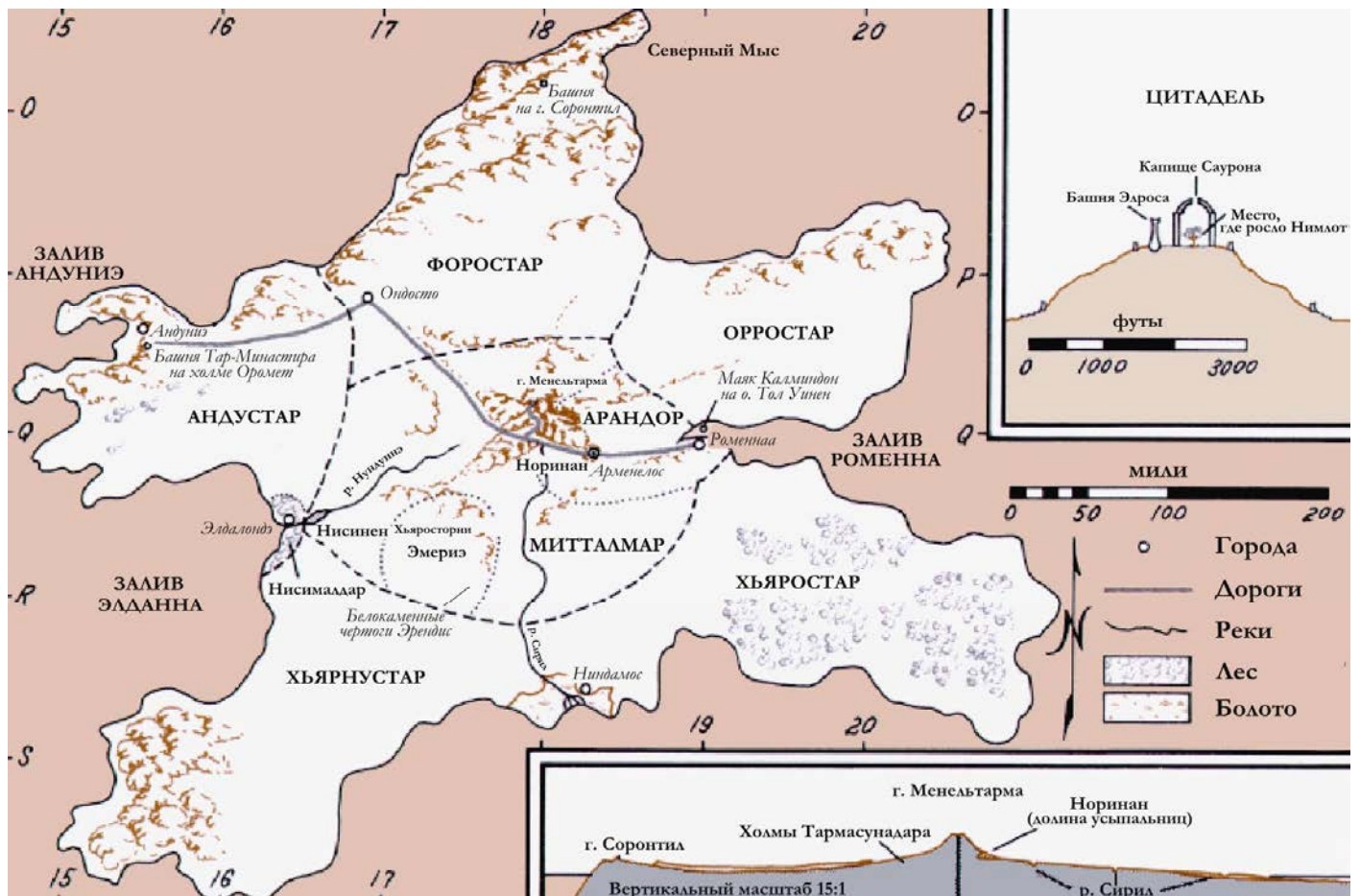




НАСТУПЛЕНИЕ ТЕМНЫХ ЛЕТ

Когда нуменорцы все чаще стали посещать Средиземье, Саурон забеспокоился об их возрастающем влиянии. После 1000 года Второй эпохи он перебрался в Мордор. И там начал собирать свои силы: тварей Моргота и потомков людей с востока. К ним он добавил много новых народов, всех, кого мог подчинить, но большинство людей. Саурон стал популярен среди эльфов, он бывал в Линдоне, но Гил-Галад запретил появляться ему в тех землях, был и в Эрегионе, где ювелиры и кузнецы охотно приняли его. Около 1500 года Саурон и кузнецы начали изготовление колец. В течение последующих 75 лет они создали несколько малых колец. В тот момент Саурон вернулся в Мордор, и Келебримбор работал один до 1590 года, создав три великих кольца: Нарья [Narya], Ненья [Nenya], Вилья [Vilya] (Огонь, Вода, Воздух). Вскоре Саурон в пламени Ородруина [Orodruin] выковал Главное кольцо [the Master Ring]. Когда он понял, что его обман раскрыт, решил пойти войной на эльфов, отобрать кольца и установить свое правление. В течение века Саурон собирал свои армии. В 1695 году он атаковал Эрегион. Гил-Галад отправил в Ост-ин-Эдхил на помощь Элронда, но к моменту его подхода в 1697 году Келебримбор был уже мертв, а город разруен. Кхзад-дум и Лоринанд [Lorinand] помогли силам Элронда, но их было слишком мало, чтобы снести власть Саурона, и Элронд отступил на север с оставшимися нолдорами, и основал Имладрис [Imladris].

Саурон все еще не достиг своей заветной цели, не смотря на то, что обладал 16 младшими кольцами, три Великих кольца были вне его досягаемости. Саурон перешел Эриадор, и начал готовиться к нападению на Линдон. В 1699 году его войска пронеслись по землям, Ривенделл [Rivendell] был в осаде, и Саурон провозгласил себя «Властелином земли». Люди бежали в леса и холмы, эльфы – отплывали на запад. Через год пришла помощь откуда ее не ждали, - из Нуменора. Это были времена, когда еще не началась отчужденность, и Тар-Минастир [Tar-Minastir] отправил огромный флот в Серые гавани [the Grey Havens] и еще больший вверх по течению Грейфлуда [Greyflood]. Его войска соединились с эльфами Линдона, и вместе они освободили Эриадор от Врага. Саурон немного отступил, и старался избегать мест, занятых нуменорцами. Но очевидно, что вдали от берега власть Саурона продолжала существовать, так как жители Дунхарроу поклонялись ему в эти Темные годы.



НУМЕНОР

После разрушения Тангородрима, Оссе приготовил Андор, Дарованную землю, как награду оставшимся верным аданам. Остров «был поднят из глубин» моря, а так как он был самым западным из населенных смертными земель, его назвали «Вестернессе [Westernesse] – Нуменор на языке высших эльфов». В центре находилась Менельтарма [Meneltarma], Столп рая, с «Тармасундаром [Tarmasundar]» (его пятью корнями), ширившимся и образывавшим пять полуостровов острова. По двум особенностям, - дым, а позже и огонь, - остров можно было охарактеризовать как вулканический; центральная высота была около 14000 футов. От Менельтармы во все стороны расходились эрудированные равнины. За их пределами находились плоские участки, но из-за северо-западно - юго-восточной вытянутости острова прибрежные скалы поднимались на северных берегах всех полуостровов, кроме одного юго-восточного. Будучи одиноким островом, отделенным и от Амана, и от Средиземья, его размер (основанный на сравнении с нашим Первым миром) должен был быть весьма ограничен, но все же площадь составляла 167 961 квадратную милю, в 4 раза больше, чем Большой остров Гавайи!

Население главным образом сосредотачивалось в Арменелосе [Armenelos] и Роменне [Romenna], большими населенными пунктами были также Андуниз [Andunie] и Эльдалондэ [Eldalonde] на западе. Изначально порт Андуниз был самым большим городом, место приятного берега владений элендилей. Эльдалондэ был также вместительным, так как народ собирался там, чтобы встречать приплывавших эльфов с Эрессеа. С ростом недоверия к эльфам, самоуверенные нуменорцы постепенно переселялись в Арменелос Золотой. Этот народ продолжал быть верным Валарам, и Эльдары оставались в пределах Андуниз, пока Ар-Гимильзор [Ar-Gimilzor] не заставил их переселиться в Роменну около 2950 года. После этого западные гавани стали менее важны, но только до времени постройки Великой Флотилии [the Great Armament].

В Арменелосе Элрос построил в крепости башню. Во дворе короля рос нимлот, побег тех же деревьев, что и Белое дерево Валинора. Под влиянием Саурона был возведен храм Моргота, много больше, чем Пантеон. С того момента отречение Нуменора было безвозвратным, последней каплей перед своим разрушением. После разрушения острова в 3319 году его назвали «Акаллабет, Падшая земля, Аталантэ на языке эльдаров».

ПУТЕШЕСТВИЯ НУМЕРОЦЕВ

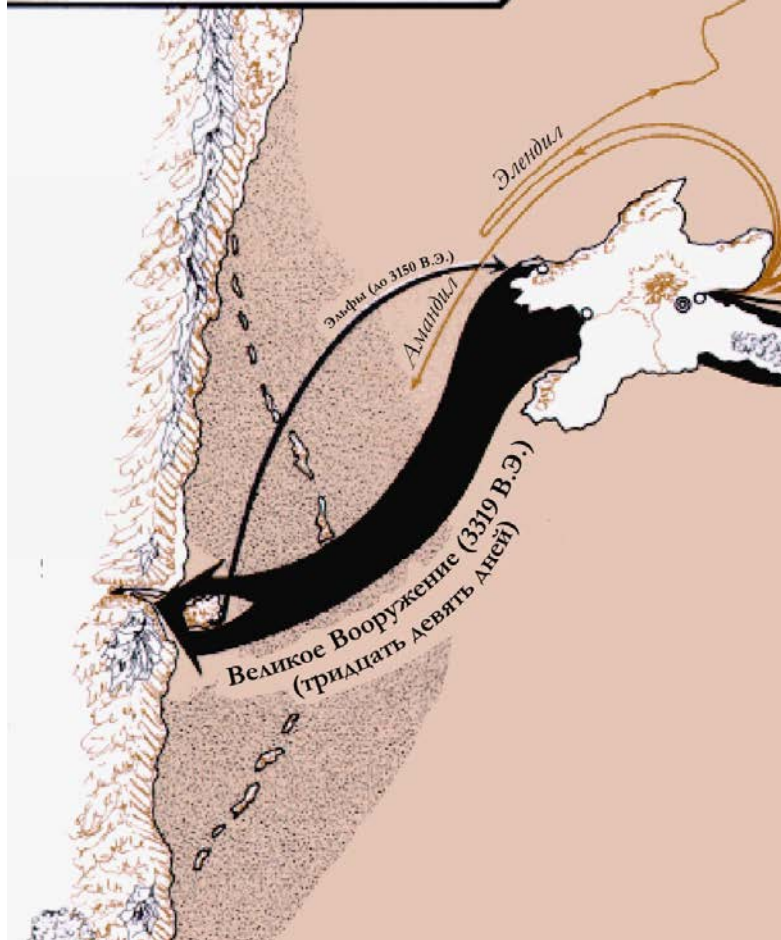
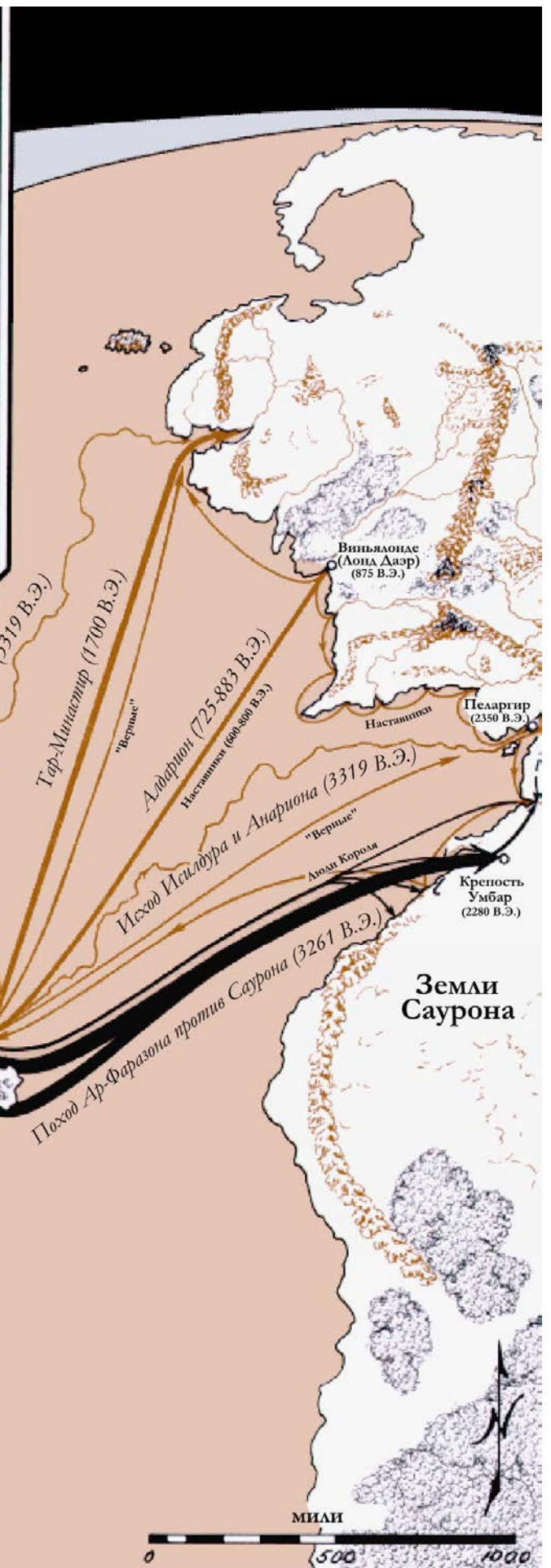
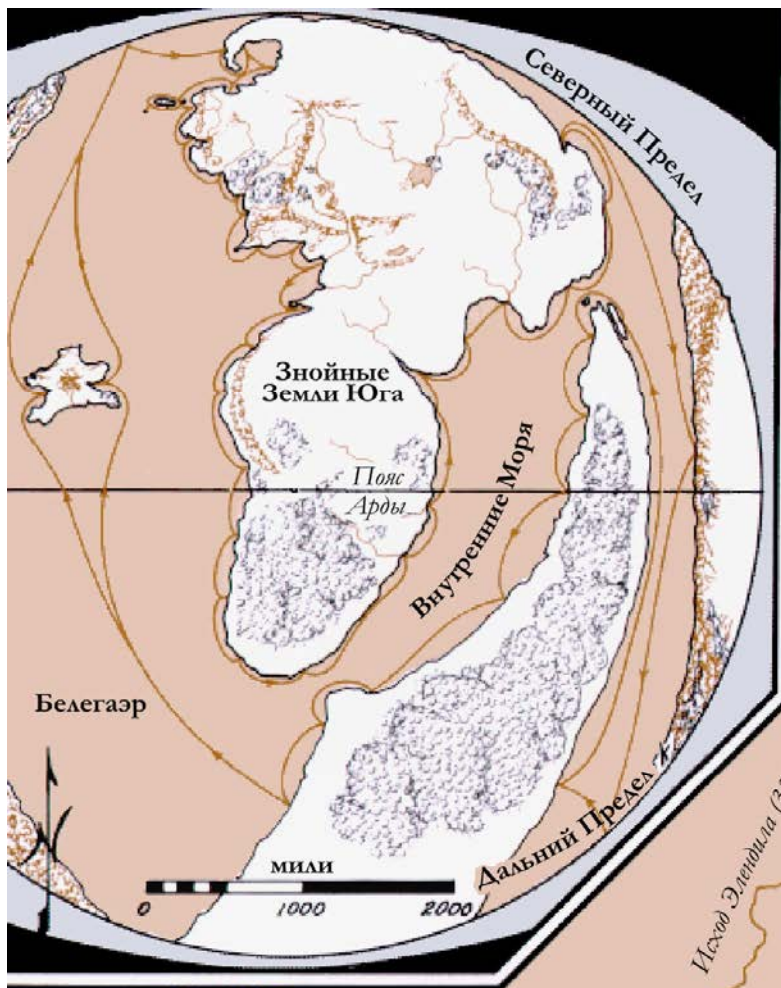
После основания острова Нуменор, эльфы приплыли с Эрессеа со многими дарами для обогащения острова. Их визиты продолжались, но дунаданы не могли на них ответить, так как Валары запретили им появляться на берегах Неувядающих земель. Вместо этого нуменорцы плавали в Средиземье, и стали величайшими мореходами, королями моря. Пересечение Белегаэра было всего лишь малой частью их бесчисленных путешествий. Они странствовали от Северной темноты вдоль западного побережья, через жару юга в Нижнюю темноту, и еще дальше. Они прошли во внутренние моря и достигли восточных берегов, они плавали к восходящему солнцу так далеко, насколько отваживались.

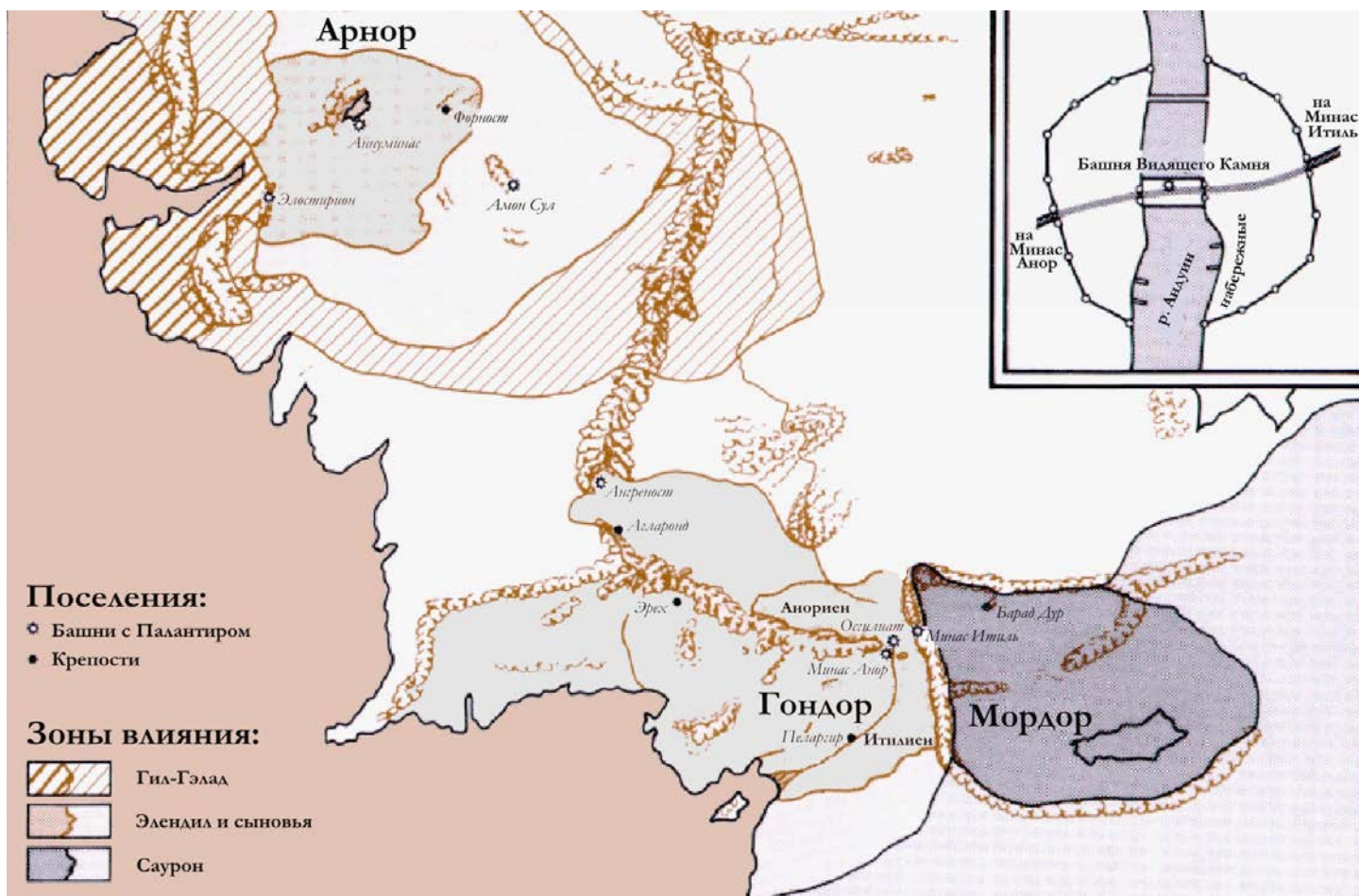
Из-за необходимости нуменорцы часто бывали на западном побережье Средиземья, где и познакомились с младшими людьми. Их отношения прошли три этапа: Дни помощи (600-1700 гг.), Дни владычества (1800-3200 гг.) и Дни войны (3200-3319 гг.). До 1200 года капитаны не основывали постоянных селений, но еще в 750 году Алдарион [Aldarion] построил гавань Виньялондэ [Vinyalonde] (Лонд Даэр Энед [Lond Daer Enedh]) для лесозаготовки и починки кораблей. С жалости ко своим товарищам [жителям Средиземья], которые жили в отсталых условиях, нуменорцы снабжали их ненужными материалами и едой. Мореплаватели также часто навещали Серые гавани Гил-Галада и Кирдана, и в то время дружба между эльдарами и аданами была крепкой. В 1700 году Тар-Минастир отправил большой флот на помощь эльфам в войне с Сауроном, и помог изгнать врага из Эриадора.

После Тар-Минастира короли Нуменора обезумели от богатства и власти. Они переоборудовали свои гавани в вооруженные крепости, особенно на юге, где они часто бывали. Самой известной был Умбар, усиленный в 2280 году. К этим обнесенным стеной поселениям приплывало все большее число колонистов, а с большими знаниями и лучшим вооружением им легче было изменить положение из учитель/советник до правитель/узурпатор. Даже Саурон стал их бояться, и освободил земли вокруг гаваней нуменорцев. Те, кто продолжал втайне принимать корабли с Эрессеа, а также плавать на север в Линдон, стали известны как «Верные». Кроме посещения эльфов они основали также Пеларгир в 2350 году. Во времена правления Ар-Гимильзора (около 3150 года), они вынуждены были перебраться из Андуниз в Роменну, а эльдары оказались вне закона.

С тех пор нуменорцы становились все более воинственными. И как не пытался Тар-Палантир [Tar-Palantir] (следующий король после Гимильзора) объединить людей с эльфами и валарами, сын его брата став великим капитаном, воевал с населением побережья. Воинственный правитель стал королем Ар-Фаразоном [Ar-Pharazon], который запретил личное командование флотом. Саурон побоялся возвращать себе прибрежные поселения, но в 3261 году Ар-Фаразон повел против него настолько огромное войско, что тот сдался и был доставлен в Нуменор. И с того момента началось окончательное падение. За те 60 лет своего пребывания на острове Саурон разложил [духовно, морально] большинство людей, что проявилось в гонениях на Верных. Со временем он побудил Ар-Фаразона нарушить Запрет Валаров [the Ban of the Valar]. Амандил [Amandil], лидер Верных, узнал об этой тщеславной мысли, и отправился на запад в Валинор просить о милосердии. Никто не знает, преуспел он в этом или нет. Его сын Элендил [Elendil] отправился на северо-запад узнать что-либо о плавании отца, но видел только Великую флотилию.

В 3319 году Ар-Фаразон отплыл со своим огромным флотом. Сначала было безветрие, и гребли рабы. В сумерках подул восточный ветер, и к утру их уже не было видно. Все-таки «они двигались медленно на запад, так как все ветра остановились...боясь этого времени». 39 дней длилось их путешествие, и в последний день на закате они окружили Эрессеа и стали лагерем на Туне. Утром следующего дня мир раскололся. Единственными уцелевшими из нуменорцев были поселенцы в Средиземье и некоторые из Верных. По совету Амандила, Элендил с сыновьями приготовил корабли: 4 для Элендила, 3 для Исилдура [Isildur] и 2 для Анариона [Anarion]. Когда случился катаклизм, корабли неистово понесло на восток. Элендил попал в Линдон, а братья направились в Пеларгир. С ними были плод нимлота [Nimloth], палантиры и камень, утвержденных на Эрехе [Erech], - все самое ценное для создания Государств в изгнании [the Realms in Exile].



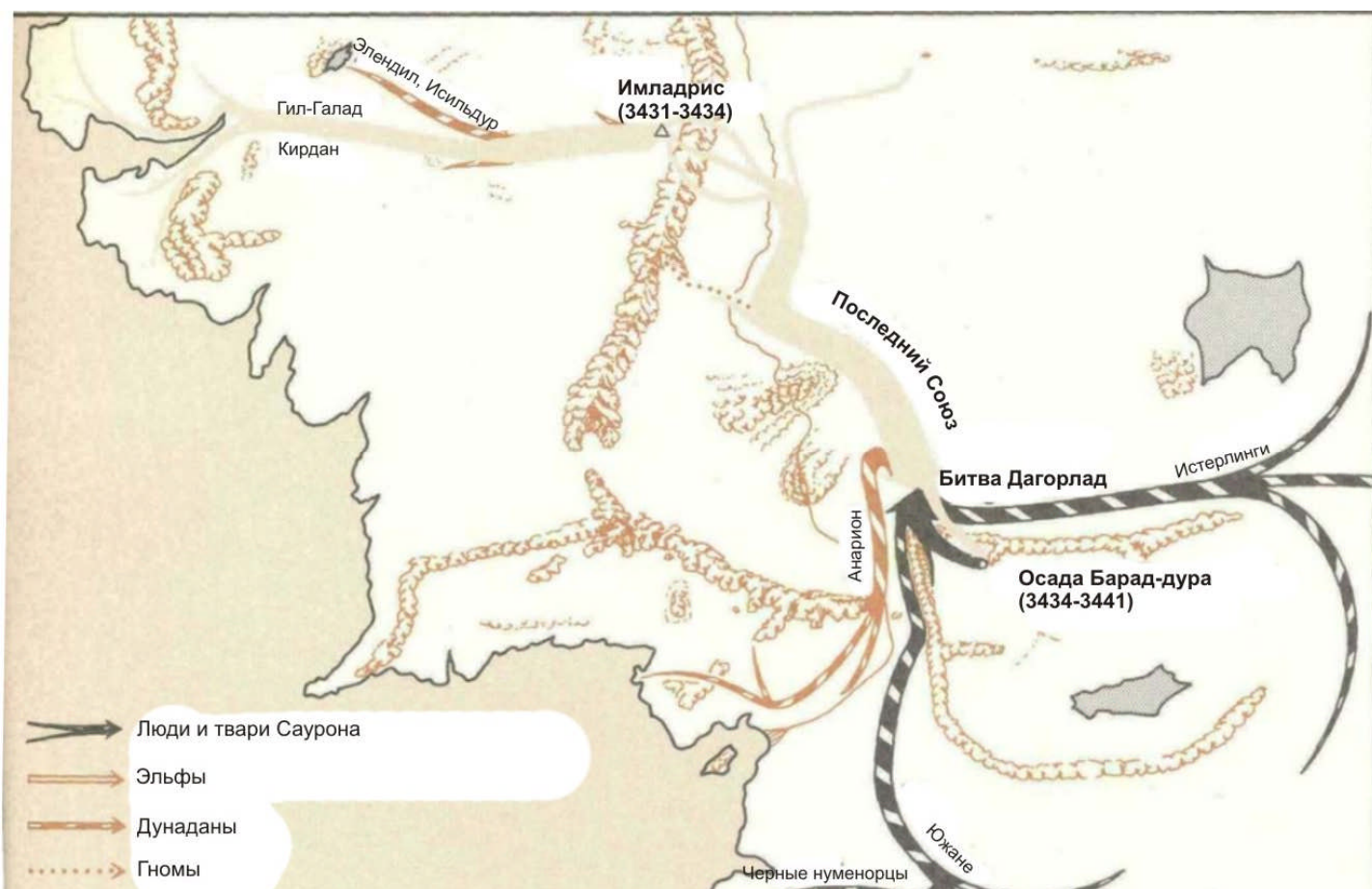


ГОСУДАРСТВА В ИЗГНАНИИ

Через год после падения Нуменора Элендил и его сыновья в 3320 году основали государства в изгнании: Арнор [Anor] и Гондор. Арнор находился в Эриадоре, где большинство людей платили верностью Гил-Галаду, и мало эльдаров жило за пределами Линдона, только в Имладрисе. Элендил [Elendil] правил из Аннуминаса [Annunias] на озере Ненуйал (Ненуиал) [Nenuial]. Другими известными сооружениями были: город Форносна [Fornos] Северных холмах [North Downs], селение на Тирн-Гортад [Turn Gorthad] (Могильники [the Barrow-downs]) и форты на холмах к северу от Великого тракта к востоку от Восточного моста.

Палантиры были разделены между двумя государствами. Всевидящие камни Элендила размещались: в Аннуминасе в Башне запада; на Заветри [Weathertop] в башне Амон-Сул [Amon Sul]; на Башенных холмах [the Tower Hills] в Элостирионе [Elostirion], самой западной из трех башен. Гондор простирался от долины Андуина и далеко на запад к Эреху, Агларонду [Aglarond] и нерушимой башне Ортханка [Orthanc], который также имел палантир. Три остальных палантира были в башнях Минас Итиля [Minas Ithil], жилище Исилдура; Минас Аноре [Minas Anor], доме Анариона; и Осгилиате [Osgiliath], Звездной цитадели, главном городе Государств в изгнании. Самой главной чертой Осгилиата был Андуин, чьи воды были так широки и глубоки в этом месте, что даже корабли могли бросать якорь на городских причалах. От Минас Итиля и Минас Анора к городу дорога проходила по гребню дамбы. Чтобы облегчить проход был возведен мост. Мост можно было даже назвать крепостью, так как на нем были и башни, и каменные дома. Одной из таких башен могла быть Башня камня с Большим залом и Куполом звезд, так как при пожаре в Осгилиате в 1437 году Т.Э. Башня упала, и палантир пропал в реке.

Против Арнора, а особенно Гондора, был направлен Мордор. Хоть тело Саурона разрушилось вместе с Нуменором, его дух уцелел, и вскоре вернулся в черную башню Барад-дур. Он также быстро установил свое государство, изменив не только своих злых тварей, но и людей Харада, Рун [Rhun] и Умбара. Среди них были также Черные нуменорцы [the Black Numenoreans], отступники людей короля, которые ненавидели Верных не меньше Саурона. Так было положено начало для новой конфронтации.



ПОСЛЕДНИЙ СОЮЗ

В 3429 году Саурон напал на Гондор с надеждой сокрушить недавно сформированное государство до того, пока оно полностью окрепнет. Исильдур с семьей вынуждены были бежать из Минас Итилия в Аннуминас, а силы Саурона пошли на Оsgiлиат. Анаррион успешно оборонял город и даже сумел выбить врага из Итилиена [Ithilien], но это была лишь временная передышка. Надеясь на то, что Враг тоже полностью не готов, Гил-Галад и Элендил предложили совместную атаку по стране Саурона, - Последний союз [the Last Alliance]. Все существа были разделены между Союзом и Врагом, кроме эльфов, даже птицы и звери; сражались немного гномов, и ни одного энта. Союз собрал свои силы за два года, и в 3431 году северная армия выступила. Элендил ожидал подхода Гил-Галада и Кирдана на Амон Сул, и вместе они отправились в Имладрис, где провели три года – несомненно над разработкой планов, созданием оружия, тренировками. В 3434 году они перебрались через Мглистые горы и спустились по течению Андуина. К ним все еще примыкали войска: эльфы Зеленолесья и Лориена, гномы Мории [Moria], и Анаррион со своими силами из Гондора. В итоге войско по численности уступало только армии в Войне гнева.

Битва произошла на каменистой равнине Дагорлад [Dagorlad] к северу от Черных врат [the Black Gate] Мордора, «дни и месяцы», и тела были похоронены там, где теперь Мертвецкие болота [the Dead Marshes]. В конце Союз преуспел, и силы Саурон отступили к Барад-дуру. Семь лет длилась осада крепости, и много стычек произошло, и к 3446 году Саурон был прижат настолько, что сам был вынужден выйти в бой. Он встретился со своими противниками на склонах Роковой горы [Mount Doom], где сила кольца была наибольшей. С Гил-Галадом были Кирдан и Элронд; с Элендилем – Исильдур. Гил-Галад и Элендил погибли; но и Саурон промахнулся и пал. Когда Исильдур срезал Кольцо и палец с руки Саурона, дух того отлетел. Затем силы Союза освободили рабов Саурона, снесли его крепости; но победа была неполной, так как Кольцо не было уничтожено.

ТРЕТЬЯ ЭПОХА

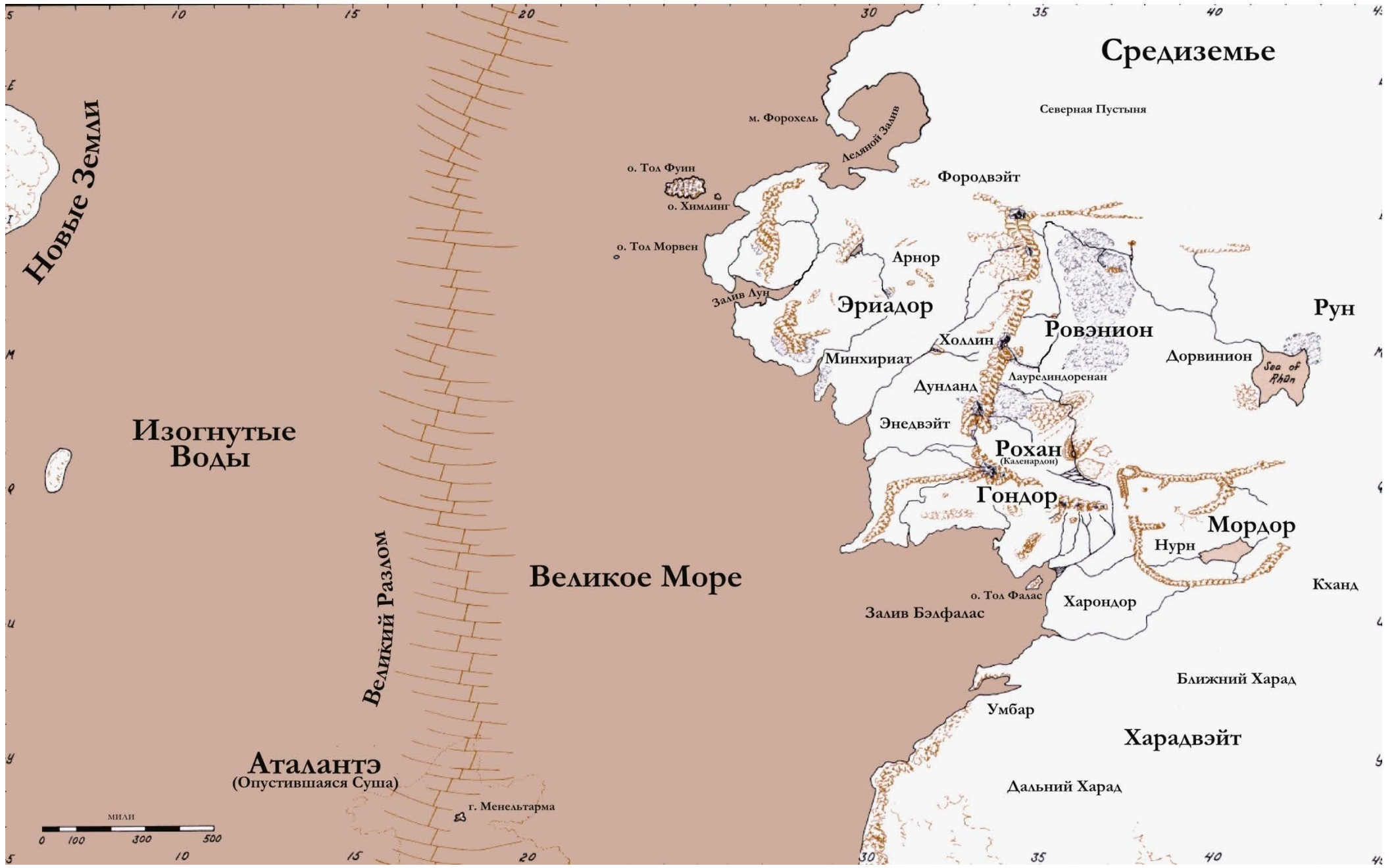
ВВЕДЕНИЕ

С началом Третьей Эпохи Арда уменьшилась [по сравнению с прежними размерами]. Белерианд затонул, Нуменор разрушился и Валинор был вынесен за круги мира. «Новые земли» были найдены на западе, и некоторые говорили, что это вершина Менельтармы снова возвысилась над водами павшего Нуменора. Только земли, изначально нанесенные на карту во Властелине колец, не имеют никакого отношения к повествуемой истории.

Когда Нуменор пал и Валинор был сокрыт, произошли великие изменения – появились новые острова, новые холмы, берега оказались затопленными. Но о том, где произошли эти изменения, ничего не было сказано. Логично будет предположить, что куда большее поднятие [уровня моря] должно было произойти после перехода мира в «круглое состояние» с крушением Нуменора, чем после падения Тангородрима. Толкиен тоже должен был с этим бороться, и он предпринял некоторые переименования в ходе своих размышлений; особенно это касалось затопления Белерианда. В результате стали доступны обширные описания, где большинство из главных черт упоминались до катаклизма, а потому не были заново созданными. Даже береговую линию не нужно было полностью переделывать, так как гавани нуменорцев в Средиземье остались и в будущем, особенно Умбар.

Было также важным создать несколько вариантов наиболее интересных мест. Существовало два важных исключения, и оба из растительного мира: леса и болота. Рубка лесов началась в Первую эпоху и усилилась во Вторую из-за заготовок леса Нуменором. К началу Третьей эпохи только Старый лес [the Old Forest], Фангорн и несколько разбросанных лесов оставались как напоминание о былом первоначальном лесе. В добавок к этому, силы Второго мира уничтожали зеленые насаждения, создавая пустоши: Пустыня дракона [the Desolation of the Dragon] и равнина Мораннона [the Desolation of the Morannon]. Оголение пород проявилось в распространении болот. Топи к востоку от Лихолесья появились после прихода Смауга. Мертвецкие болота разрослись в Третью эпоху, покрыв могилы битвы Дагорлада.

Не смотря на то, что Саурон был скрыт большую часть Эпохи, силы зла, освобожденные им, продолжали создавать разрушение. Для эльфов это было время ожидания, они редко вступали в отношения с прочими свободными народами. Они отгородились в Линдоне, Имладрисе, Лориене и северном Зеленолесье. В период разрухи многие эльфы отплывали из Серых гаваней или гаваней Эделлонда [Edhellond] возле Дол Амрота. Для людей это было время частых перемен: сражения, отступления, побег, переселение. Орки, драконы, люди, гномы и до этого неизвестные хоббиты, все переселялись в земли с течением времени – уходили, когда было необходимо, переселялись в лучшие доступные земли.



КОРОЛЕВСТВА ДУНАДАНОВ

Т.Э.1050 год

Арнор и Гондор изначально были лишь фьефами [феодалными землями] под властью Элендила. После его смерти и его сыновей, земли все больше действовали как разрозненные королевства, пока они не стали действовать как обычные союзники; каждое из них занималось своими делами.

Арнор

Арнор так и не смог оправиться после гибели населения в начале Эпохи. Сфера влияния никогда не была больше, чем при Элендипе. В расцвете границы проходили вниз по течению реки Лун, по побережью до реки Грейфлуд, далее вверх по течению до реки Ладуотер [Loudwater], затем к Мглистым горам, и на запад к заливу Форохель, но возможно не охватывала Снежных людей [the Snowmen] севера. Общая площадь около 248 540 квадратных миль.

В 861 году после смерти восьмого короля споры между его сыновьями были так велики, что королевство пришлось разделить на три части: Артедайн [Arthedain] на северо-западе, Рудаур [Rhudaur] на северо-востоке и Кардолан [Cardolan] на юге. Арнора больше не существовало.

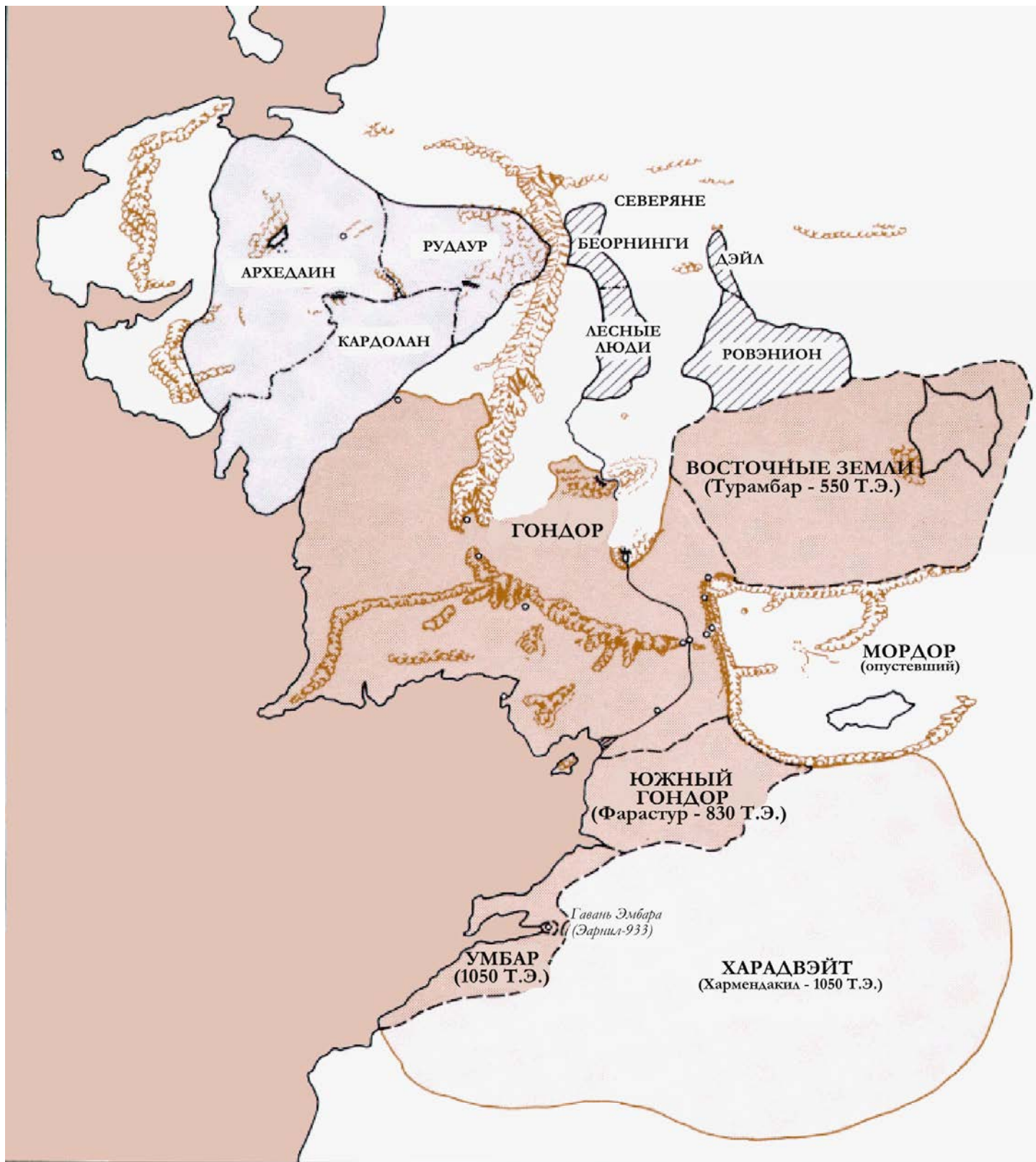
Граница между Артедайном и Кардоланом проходила от побережья по Барандуину [Baranduin] к Великому тракту, затем по нему до Заветри. От туда и до северных границ Артедайн граничил с Рудауром по линии Погодных холмов [Weather Hills]. Рудаур и Кардолан лежали на севере и юге, соответственно, от Великого тракта между Заветрю и верхним течением Грейфлуда, но Угол (Клин) [Angle] между реками принадлежал Рудауру. Все королевства сходились на Заветри, и желание обладать этой приграничной крепостью и палантиром стали причиной вражды между Кардоланом и Рудауром, у которых не было «Всевидающего камня».

Из трех королевств Артедайн был самым большим и населенным, был ядром изначальной страны; но и его население уменьшилось настолько, что Аннуминас был заброшен, а столицу перенесли в Форност. Столицы двух других государств никогда не указывались, но можно сделать кое-какие предположения. Бомбадил рассказывал о руинах в Могильниках, которые стали местами погребения, а позже – последним прибежищем для людей Кардолана. Хоббиты пересекли их северные рвы и стену, когда спаслись от умертвий. Дальше на восток в землях Рудаура, Бильбо и Фродо оба видели каменные стены и рассыпавшиеся башни на холмах к северу от Тракта.






Гондор

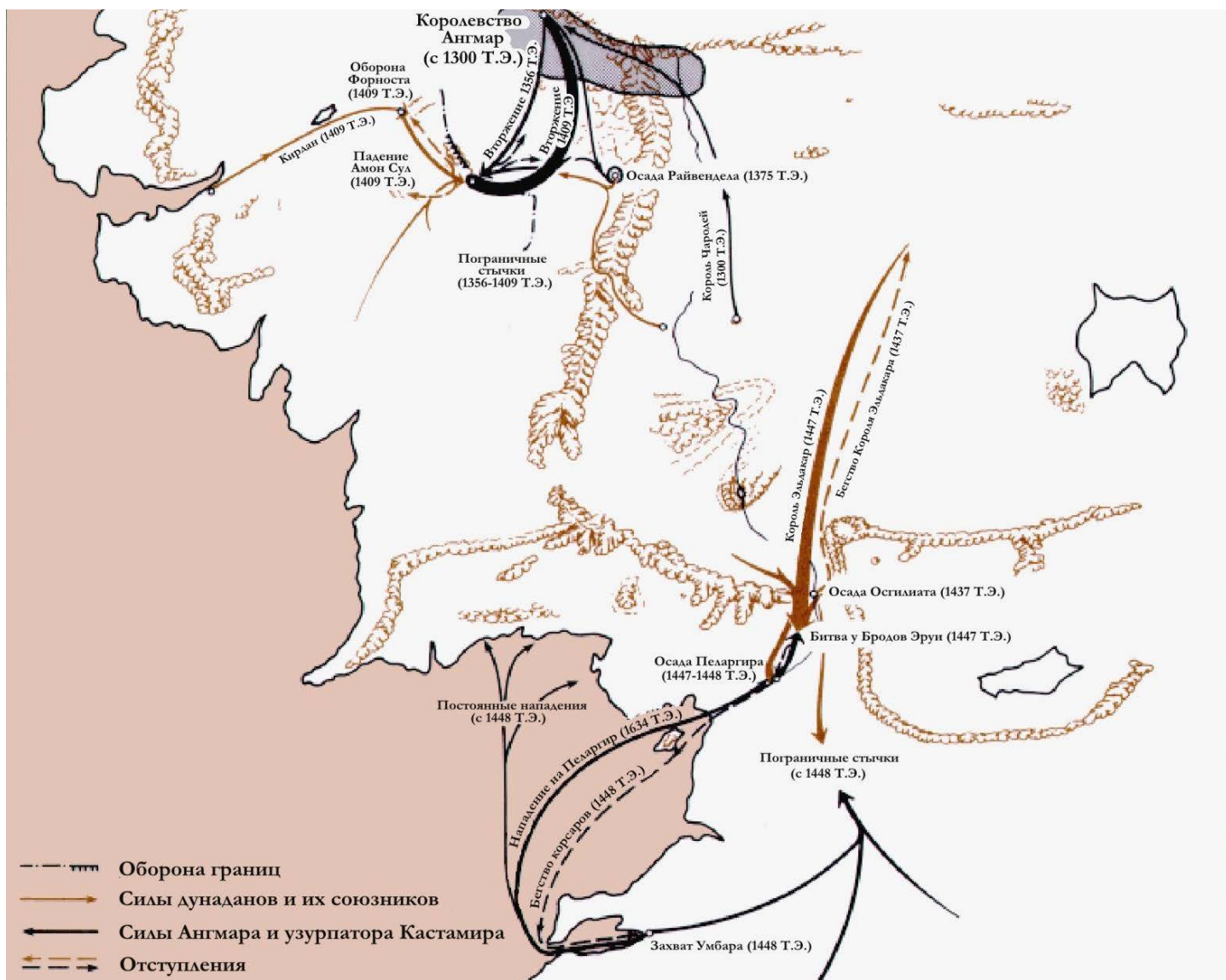
Дунаданы юга не страдали от стольких бед войны, как на севере, и их население изначально было, кажется, больше. От изначального центра вдоль Андуина, Гондор во времена расцвета простирался на все земли к западу от Грейфлуда/Сиранонны [Sirannon], к северу по Андуину до полей Келебранта [the Field of Celebrant], на восток до моря Рун, в обход Мордора на юг до реки Харнен [Harnen] и вдоль побережья до Умбара. Харадвайт [Haradwaith] был вассалом Гондора [платил дань]. Территория под непосредственным руководством Гондора составляла 716 425 квадратных миль, Харад добавлял около 486 775 квадратных миль. Дополнительно к этому население долины Андуина признавало власть Гондора, развивалась дружба с северянами Рованиона [Rhovanion].

Расширение Гондора на запад от Андуина было скорее результатом природных богатств, все же власть в отдаленных землях была слабой – дунландцы [the Dunlendings] так никогда и не ассимилировались. Они жили в землях Энедвайта [Enedwaith], и «Во времена Короля эти земли были частью Гондора, но это мало их волновало [дунландцев]». К востоку складывалась совсем другая история. Итилиен был зажат между землями либо ненаселенными, либо вражескими. Против них [вражеских племен] дунаданы либо оборонялись, либо сами вели войну. После победы Последнего союза Мордор был заброшен, его перевалы охранялись (Мораннон, Дуртанг [Durthang], Кирит Унгол [Cirith Ungol]), но война никогда не прекращалась на границах Гондора. Первое из упоминаемых вторжений произошло в 490 году Т.Э., когда истерлинги переселились Дагорлад. Их не удавалось победить до 500 года. В этой войне Гондору помог принц Рованиона (который в то время занимался вопросами земель к востоку от Рованиона). В 830 году Гондор перешел от защиты на суше к наступлению на море. Первым было расширение владений к югу от Этир Андуин [Ethir Anduin], частично проявившееся во владениях Южного Гондора. В 933 году великий порт Умбар был осажден и пал; но он оказался среди моря врагов, которые штурмовали его стены 117 лет. Наконец в 1050 году король во главе большой армии покорил харадримов.



Условные обозначения:

- | | | | |
|---|---------------------------------|---|------------------------------|
| ○ | Города или крепости |  | Северное королевство - Арнор |
|  | Оборонительные укрепления |  | Южное королевство - Гондор |
| ----- | Земли приобретённые в ходе войн |  | Данники Гондора |
| - · - · - · | Границы Северных Княжеств |  | Союзники Гондора |



БИТВЫ

Т.Э. 1200-1634 года

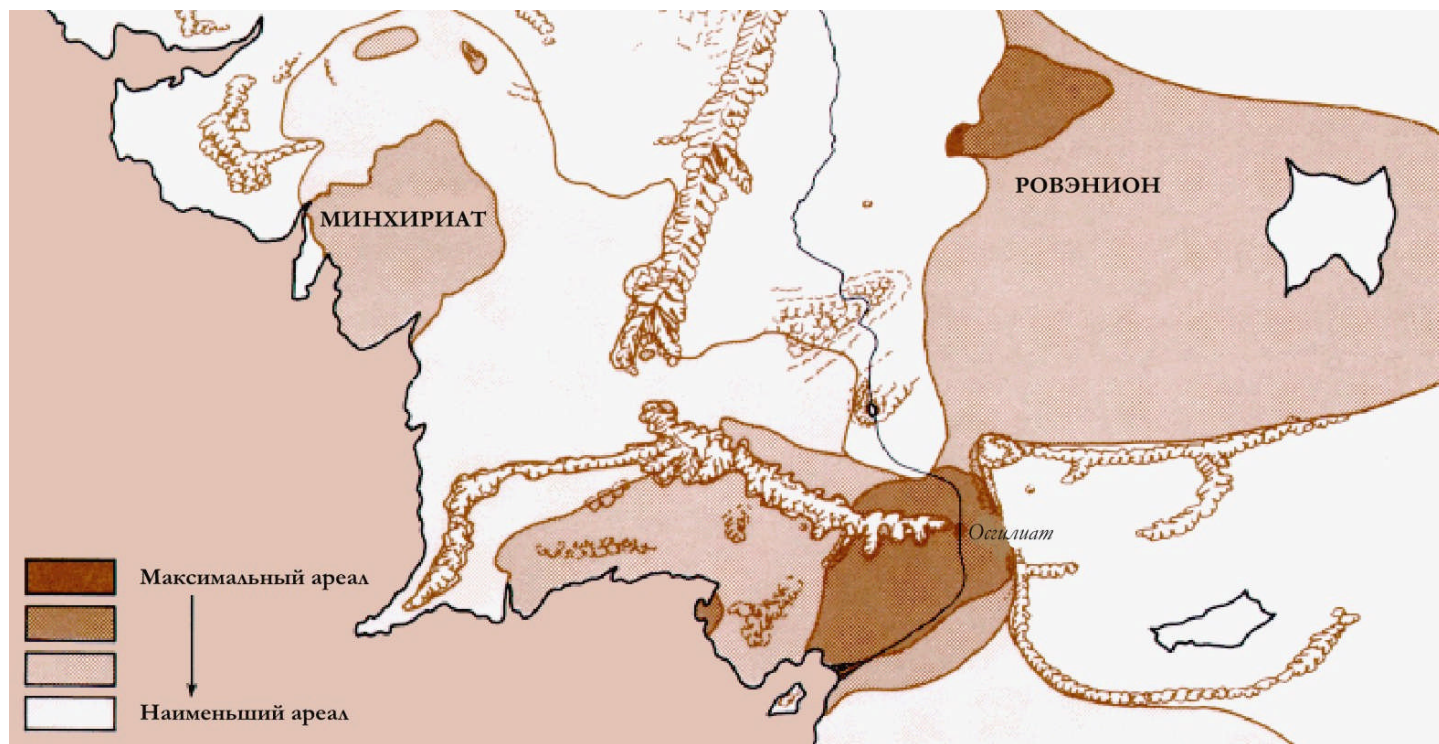
В 1050 году вернулся Саурон, выбрав своим пристанищем Дол Гулдур [Dol Guldur]. Так как Гондор был в пике своего могущества, Саурон сперва решил ударить с севера. Он отправил Ангмара [Angmar], главаря назгулов [the Nazgul], в земли к северу от Троллистого нагорья [Ettenmoors], где основал государство по обе стороны гор. В 1350 году королевский род Рудаура и Кардолана прервался, а сам Рудаур был готов пасть перед силой злых хилменов [Hillmen] (людей холмов). Когда король Артедайна решил объединить отдельные области Арнора под своей короной, Рудаур сопротивлялся, и между ними произошла битва на общей границе в Погодных холмах. В 1356 году Артедайн укрепил нагорье, позже – нес стражу на границе с Кардоланом. 50 лет они сдерживали зло, Ривенделл также был в осаде.

В 1409 году Ангмар выставил великое войско. Заветрь была окружена, и пала, а башня Амон Сул была уничтожена. Забрав палантир, дунаданы отступили, Рудаур покорился Ангмару. Отсюда начались атаки на Кардолан, и люди этой страны оказались прижатыми к погребальным холмам Тирн Гортада, Могильникам. Артедайн вернулся к Форносту, и с помощью Кирдана им удалось отбросить врага от Северных холмов. Когда подоспели силы с тыла из Лориена и Ривенделла, атаки уменьшились.

В то время, как Северное королевство сражалось за свое спасение, Гондор запутался и во внутренней, и во внешней жизни. Некоторое время спустя Гондор достиг своих наибольших размеров, а земли к югу от Лихолесья уступили жителям Рованиона, чтобы создать буферную зону от истерлингов. В 1248 году, после очередного нападения, армия Гондора уничтожила не только всех врагов, но и все лагеря и поселения к востоку от моря Рун. После этого западный берег Андуина укрепили, был создан Аргонат [Argonath], как предупреждение о вступлении в Гондор; укрепились дружба с северным народом, а 20-й король даже взял в жены принцессу Рованиона.

Когда некоторые люди отказались принимать королем полу-дунадана Эльдакара [Eldacar], началась борьба за власть. Эльдакара осадили в Осгилиате, и тот был вынужден бежать из горящего города на север. Через 10 лет правления Кастамира [Castamir], власть узурпатора пресытилась гражданам, и они объединились вокруг полноправного короля. Эльдамир выступил на юг и выиграл битву у Эруи [Erui]. Кастамир пал, но его люди отступили к Пеларгиру, став пиратами Умбара.

В союзе с Харадом пираты вели постоянную войну и на море, и на суше. В 1551 году Хьярмендакил II [Hyarmendacil II] победил людей Харادا; в 1634 году пираты разорили Пеларгир, убив при этом короля; в 1810 году Гондор снова занял Умбар и уничтожил потомков Кастамира.



ВЕЛИКАЯ ЧУМА

Т.Э. 1636-37 года

Посмотрев на эту карту, читатель должен понять, что болезнь не останавливается у конкретной линии, как показано на приведенной карте. Она постепенно становится меньше с увеличением расстояния до центра эпидемии, следуя за скоплением людей. Толкиен не приводит конкретной даты, количества умерших, но указывает на важность произошедшего сокращения численности людей.

В 1636 году, всего через год после гибели короля во время набегов пиратов на Пеларгир, лихой восточный ветер принес семена будущей трагедии Гондора. Новый король и все его дети поддались опустошающей болезни. Они были не одни. Сперва болезнь прошла по истерлингам и землям Рованиона, и «когда чума окончилась, говорят, что половина дителей Рованиона умерла». От Осгилиата чума быстро ширилась, особенно на западные земли. Мингириат [Minhiriath], южная часть Кардолана также тяжело пострадали. Все оставшиеся дунаданы, спрятавшиеся в Могильниках, умерли, и злые духи Ангмара и Рудаура смогли свободно войти в эти земли. Дальше к северу Артедайн был задет меньше, потому его жители могли дальше защищать Форност. Народ Ширы также пострадал.

В Осгилиате были самые большие потери. Многие покинули город, переселившись в сельскую местность, чтобы никогда не вернуться; столица была перенесена в Минас-Анор. Умерло так много, что отдаленные лагеря пришлось сворачивать, а сторожевые башни Мордора обезлюдели. Такой ослабленный Гондор стал легкой добычей для врагов (как истерлингов, так и южан), но и враги также пострадали. Почти два столетия Гондор делал немного, постепенно пытаясь вернуть свою мощь.

ВАСТАКИ И АНГМАР

Т.Э. 1851-1975 годы

Мало что упоминается в истории за два века после чумы. Пока Гондор постепенно восстанавливался, Артедайн (меньше пострадавший от эпидемии), продолжал сражаться с Ангмаром. Тогда начались новая волна атак.

Южное королевство

В 1851 году на запад пришла новая группа истерлингов, многочисленные и хорошо вооруженные, они стали известны как вастаки. В 1856 году они атаковали. Южный и восточный Рованион пал, население было угнано в рабство; Гондор потерпел поражение на Дагорладе и был вынужден отступить за Андуйн. Последующие 43 года на востоке правили вастаки, но в 1899 году произошло восстание в Рованионе, при этом Гондор ударил с запада. В этот раз вастаки были изгнаны, и на 45 лет вернулся мир.

В 944 году люди востока заключили союз с Кхандом и Ближним Харадом, и начали массивное наступление на два фронта. На севере битва произошла перед Моранноном, и нападающие выиграли ее. Когда враг подошел к Северному Итилиену, дунаданы отступали по всему фронту. Действия на южном фронте атаковавших не были так успешны. Южная армия Гондора торжествовала победу, затем выступила на север и удивила пировавших жителей востока. Битва у лагеря превратилась в беспорядочное бегство, и вастаки ушли.

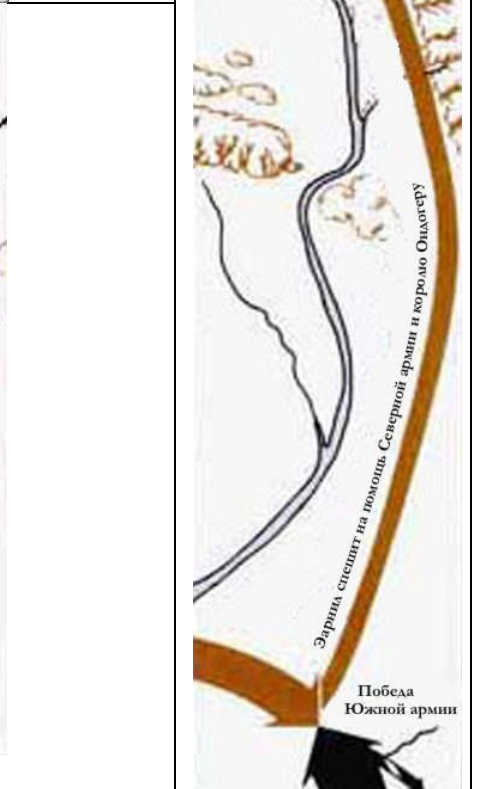
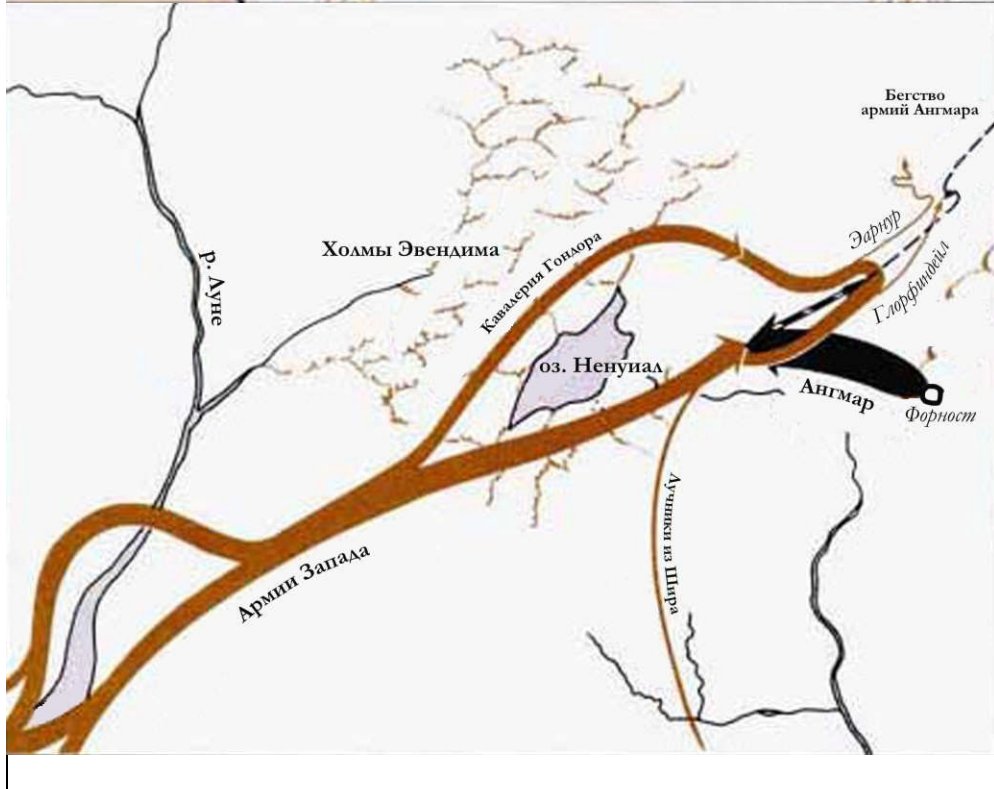
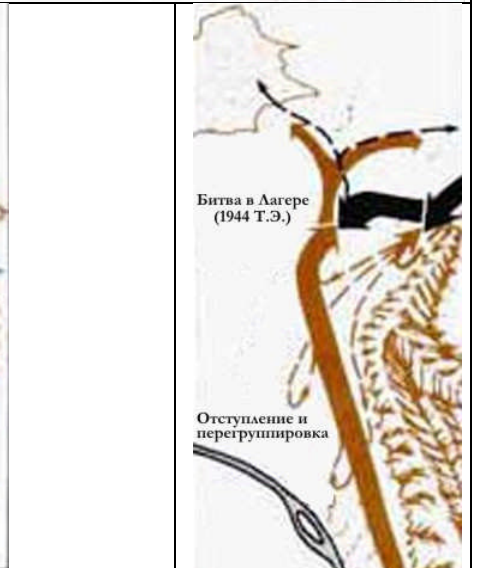
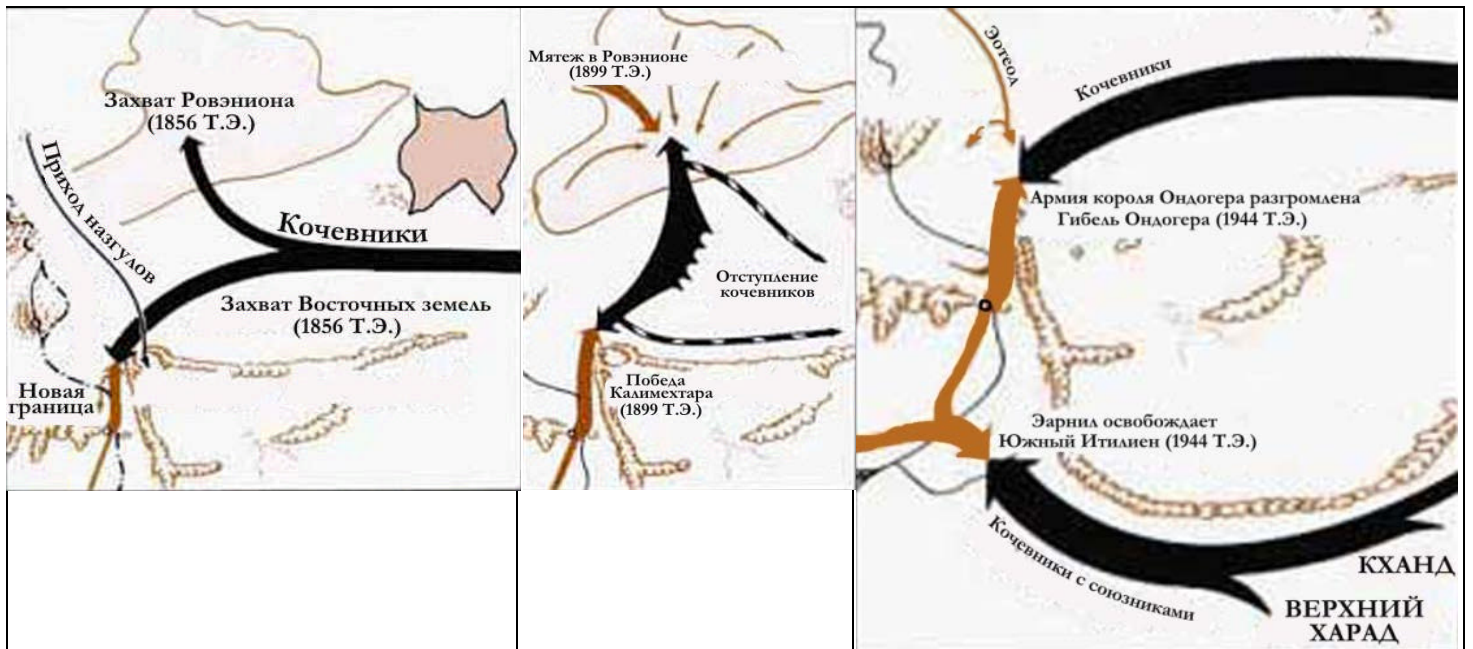
Северное королевство

Все время, пока на юге сдерживались массивованные атаки, Арнор продолжал сражаться против Ангмара. Рудаур пал из-за неспособности противостоять; Кардолан – из-за болезни. И только Артедайн продолжал существовать, но численность населения уменьшалась и его сила колебалась. В 1940 году они снова поклялись в верности Южному королевству, поняв наконец, что сражаются против общего врага, но из-за потерь в битвах с вастаками Гондор не смог оказывать помощь еще много лет спустя. Затем, в 1973 году, Артедайн осознал, что Ангмар готовится нанести последний удар. Были разосланы вести о начале подготовки. Гондор снарядил большую армию, ведомую сыном короля Эарнуром [Earnur], но к моменту ее прихода в середине 1975 года, Арнор был потерян.

Ангмар выступил против Форноста зимой 1974 года, когда у дунаданов заканчивались ресурсы (провизия). Было несколько отрядов подкрепления, среди них и лучники Ширы; несколькими защитникам удалось бежать из города. Большинство из поступивших таким образом, включая сына короля, отправились на запад через реку Лун, и попали к Кирдану. Арведуи [Arvedui], «Последний король», продолжал руководить битвой с Северных холмов, но в итоге прекратил сражаться. На лошади он спасся от преследователей, и забрал на северо-запад, пока не попал к заброшенной шахте гномов на крайнем севере Голубых гор. С малым запасом пищи и неподходящей одеждой он был вынужден искать помощи. Возле гор, на западных берегах Ледяного залива, он отыскал лагерь лоссохов [Lossoth], снежных жителей Форохеля. Против своей воли они согласились помочь ему. В марте в залив прибыл корабль Кирдана. Пренебрегая предупреждения лоссохов, Арведуи сел на корабль и отплыл; но поднялся шторм и корабль затонул.

Некоторое время спустя прибыло подкрепление из Гондора. К большому числу дунаданов юга примкнули всадники Рованиона. Дополнительно были также оставшиеся жители Артедайна, из Линдона выступил народ Кирдана, отряд из Ширы, и немалая армия выступила на север к холмам Эвендима [Evendim].

Ангмар не остался ждать под стенами Форноста, а прошел на запад по равнине, чтобы встретить противника. Поэтому кавалерия была поставлена на севере в засаде. Главное войско начало битву, и уже теснило врага с поля, когда с севера ударила кавалерия. Силы Ангмара, зажатые между двух фронтов, были уничтожены. Из толпы отступающих выехал Король-колдун, и Эарнур [Earnur] поскакал ему навстречу; но когда Ангмар повернул, лошадь Эарнура рванула в сторону. Тогда в атаку пошел Глорфиндел [Glorfindel], тот самый, который века спустя встретился с назгулами на переправе. Ангмар отступил в закатный сумрак и исчез с севера. Итак, Артедайн был свободен; но Северного королевства больше не было, так как все его жители пали. Оставшиеся в живых стали странниками.



Вверху: 1856, 1899, 1944. Справа: Битва у Лагеря (1944). Артедайн против Ангмара
 Слева в центре: Падение Форноста (1974), Внизу: Падение Ангмара (1975)

ВОЗРАСТАЮЩИЕ ТРУДНОСТИ

Т.Э. 2000-2940 годы

В следующем тысячелетии после падения Арнора, проблемы усилились настолько, что были вовлечены все известные земли. Много зла было прямо или косвенно связано с Сауроном. Несмотря на потерю Кольца, его сила и влияние возросли, и даже погода стала меняться. Силы добра могли противостоять вызову Саурона, но всегда побежденных сменяли новые. Гондор атаковали снова и снова: в 2060 и снова в 2475, вновь из Мордора; в 2510 году из Бурых земель; в 2758 году из Умбара и в 2885 году из Харада. Перерывы между нападениями на Гондор были заполнены атаками орков на Эриадор, Рохан и Глухоманье [Wilderland]; разорения от драконов и две очень длинные холодные зимы. Все земли, казалось, стали шахматной доской, где черным были даны бесконечные пешки и безграничное множество ходов.

Последний из королей Гондора (2000-2050)

После побега Ангмара с поля боя возле Эвендима, его путь пролегал в Мордор, где он снова стал собирать силы. В 2000 году, через 25 лет после падения Арнора, он прошел через перевал Кирит Унгол и осадил Минас Итиль; через два года тот пал. Город заняли назгулы, потому Минас Итиль был переименован в Минас Моргул, Башня Волшебства. Со своего нового обиталища Ангмар начал кампанию на юге. Он не отправлял вперед войска. Наоборот, в 2043 и 2050 годах он бросал личный вызов Эарнуру; и король отправился на восток на дуэль. Когда Эарнур не вернулся, начали править наместники, так как наследника у короля не было.

Бдительный мир и его окончание (2060-2480)

Гэндальф, которого эльфы зовут Митрандир [Mithrandir], был первым, кто осознал, что причиной возрастающей силы зла в Дол Гулдуре есть не что иное, как сам Саурон. В 2063 году Митрандир отправился к крепости Черного властелина, но Саурон бежал на восток; это была всего лишь уловка. Последующие четыреста лет звались Бдительным миром [The Watchful Peace], так как зла стало меньше, но оно определенно не исчезло. Орки продолжали множиться. Гномы были изгнаны из Мории. Самое главное, что Саурон воспользовался возможностью заручиться дополнительной поддержкой людей востока.

В 2460 году Саурон вернулся в Дол Гулдур со своими новыми союзниками, и снова его рабы были под непосредственным руководством. Первая атака произошла 15-ю годами позже. Орки выступили из Минал Итиля, прошли Итилиен и атаковали Осгилиат. Из Минас Анора и близлежащих территорий должно было прибыть подкрепление, так как частично обезлюдивший город не мог самостоятельно противостоять стремительной атаке. Боромир I разгромил врага и отогнал его назад в горы; но Осгилиат разрушился окончательно. Во время битвы был разрушен мост Осгилиата, а последние горожане – бежали; так же, как и жители Итилиена. Поражение все еще сдерживало силы, направляемые назгулами. Орки продолжали вести партизанскую войну в Итилиене, но серьезных стычек не было почти 50 лет. Постоянные набеги со всех направлений – с востока из Мордора и с юга – из Умбара – ослабили Гондор до такой степени, что страна только и могла, что защищать свои границы. Временами были проблемы даже с этим. Чтобы отрезать помощь, орки распространились по Мглистым горам, перекрыв перевалы, и уничтожали тех немногих, кто осмелился селиться в тени гор.

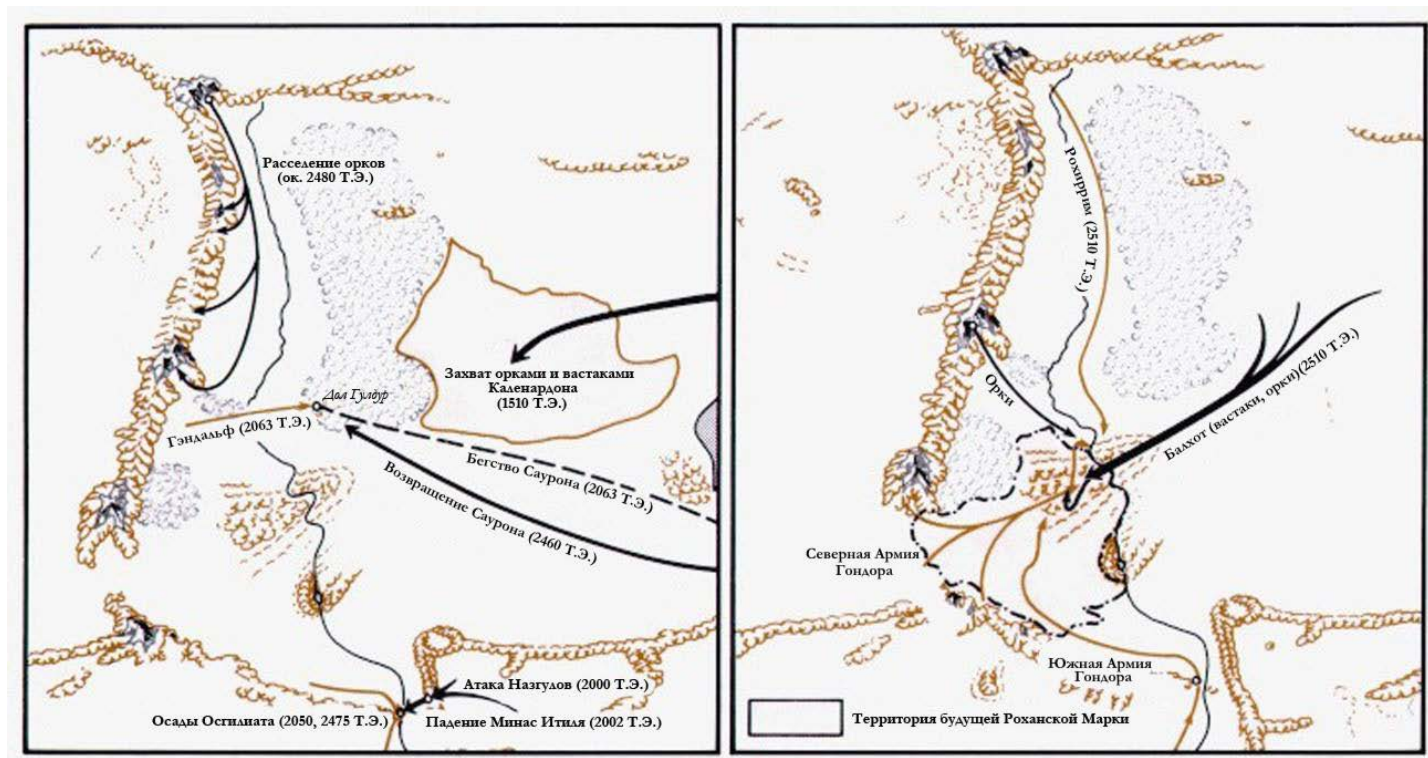
Балчоты и рохирримы (2510)

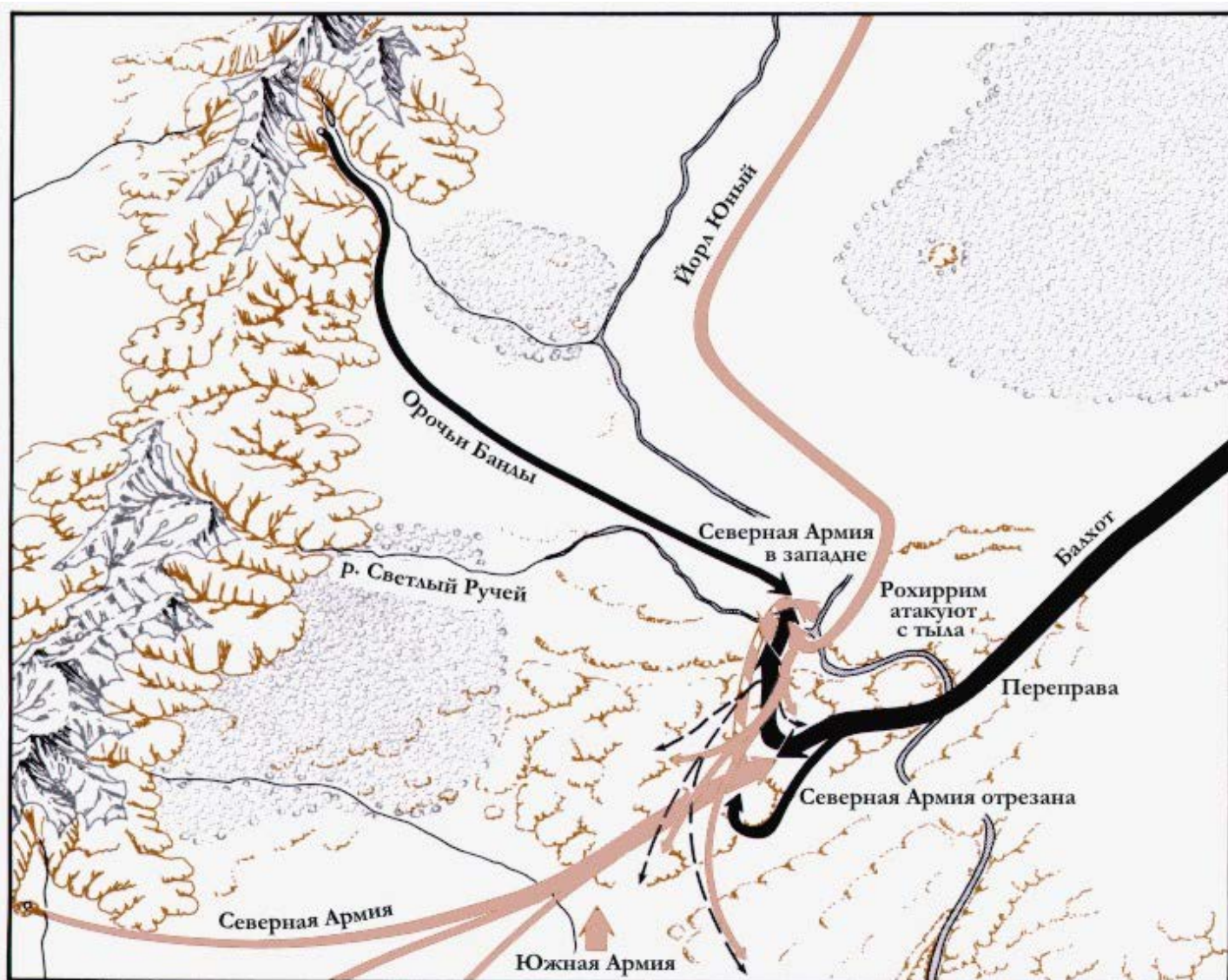
Следующий массивный удар пришелся на север. После поражения вастаков, когда многие северяне покинули Рованион и поселились среди народа Гондора, новая группа истерлингов заняла восточное Лихолесье. Они звались балчоты [the Balchoth], а их верность – отдана Сауруну. Сперва они прошли через Лихолесье и внезапно напали на Долину Андюина [the Vale of Anduin], пока земли к югу от Ирисной низины [the Gladde] не опустели. Затем они начались к нападению на сам Гондор.

На многочисленных плотах балчоты пересекли Андюин, перешли Бурые земли [the Brown Lands] и добрались к Уолду (Всхолмью) [the Wold]. Вначале они не встретили существенного сопротивления на слабо населенных равнинах Каленардона [Calenardhon], пока не подошла основная масса войск. Северная армия пошла в контратаку раньше всех, и в пылу сражения зашла в Уолд, где была отрезана от будущих союзников. Балчоты увеличили это разделение, оттеснив армию Гондора к северу по течению реки Лимлайт [Limlight]. По случайности или по команде, но отряд орков спустился с гор,

блокировав дальнейшее отступление, и дунаданы оказались прижатыми к реке. И в этот миг пришел Эотеод [Eotheod]. Хоть Гондор и созывал свои союзников еще до атаки, потребовалось много времени, чтобы добраться до всадников на севере. В спешке войско Эорла [Eorl] промчалось по восточному берегу Андуина до Всхолмья, врезались в тыл атаковавшим балчотам – неожиданно для врага и друга. Они не только обратили в бегство атакующих, но и вернулись в северный Гондор и рассеяли всех оставшихся в Каленардоне балчотов.

В награду за это Гондор отдал Эотеоду все опустошенные земли Каленардона между Айзенем и Андуином. Они управляли этой территорией как отдельной областью со своими королями. Земли Гондора снова уменьшились





Дни голода (2758-2760)

После прихода рохирримов снова наступила передышка. В 2545 году еще больше истерлингов вторглись в Уолд, но их оттеснили повелители лошадей. В этот период и до 2740 года не было записано никаких других проблем, кроме как разорение шахт гномов на севере. В то время орки начали снова нападать на Эриадор, и заходили так далеко на запад до Шира, где в 2747 году отбил их нападение Тук в битве на Зеленых полях [the Battle of Greenfields].

Ближайший судьбоносный год – это 2758. Война и погода объединились, и почти покончили с жителями запада от Эриадора до Гондора. Пираты Умбара в союзе с жителями Харада отправили три больших флота, чтобы осадить побережье Гондора от Айзены до Андуина. Многие захватчики основали на берегах свои базы, откуда нападали внутрь страны. Весь Гондор жил войной.

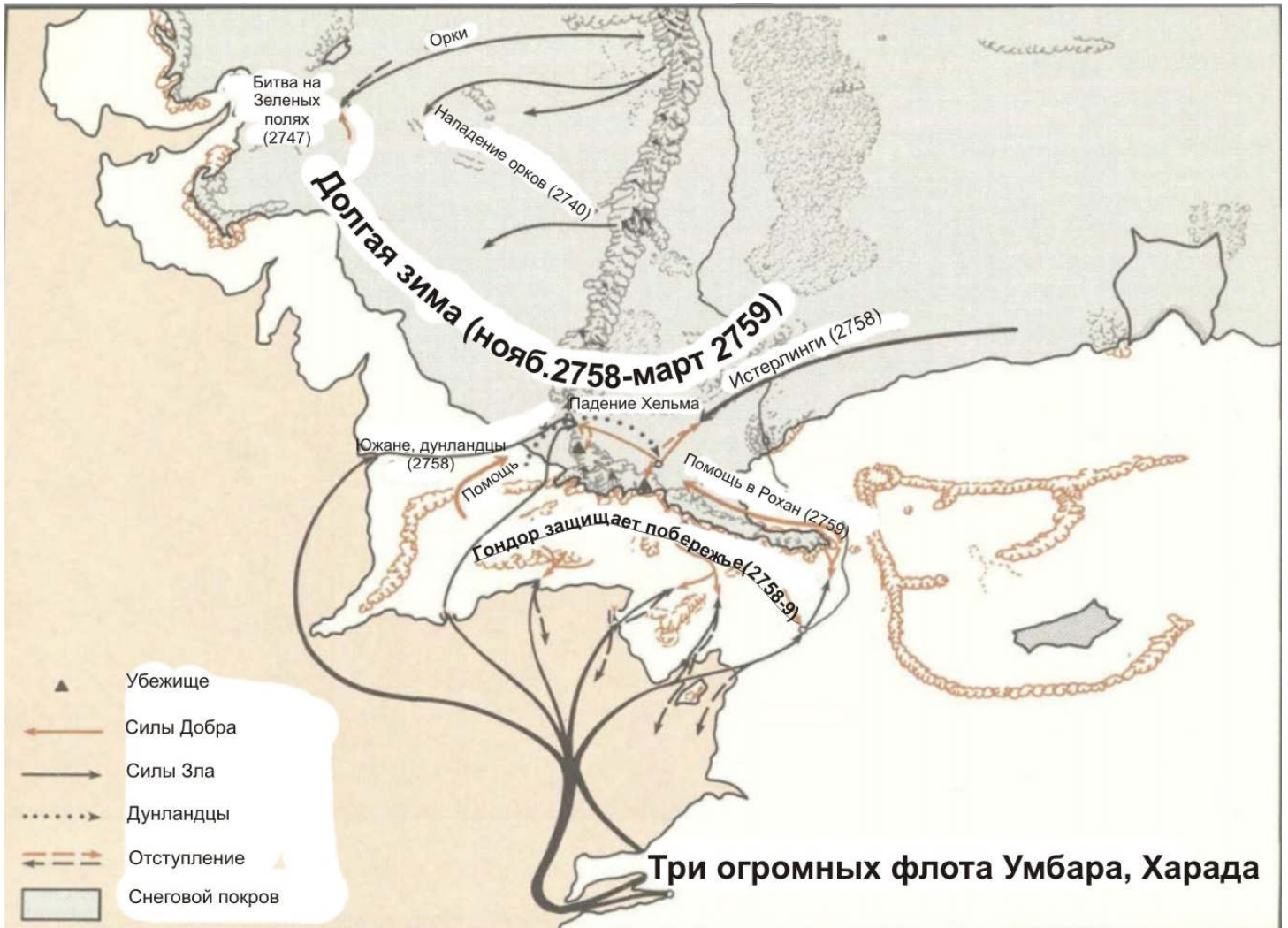
Рохан не мог прийти на помощь Гондору, так как у него были свои трудности. Со времени своего основания Рохан противостоял дунландцам, которые воспринимали северян как захватчиков. В 2710 году дунландцам удалось захватить и удерживать Айзенгард. Разногласие между королем Хелмом [Helm] и большим землесобственником дунландцев только увеличили недовольство. Когда истерлинги пересекли Андуин, а флотилия осаждала Гондор, дунландцы воспользовались преимуществом ситуации. В союзе с южанами, которые высадились на Айзене и Лефнуи [Lefnuí], они атаковали Рохан на западе. Армия Рохана потерпела поражение на бродах Айзены. Уцелевшие воины Марки были вынуждены бежать в горные долины. Крепость Агларонда [Aglarond] и древние владения Дунхарроу возможно были заняты [заполнены людьми], а в Эдорасе [Edoras] на трон воссел главарь дунландцев.

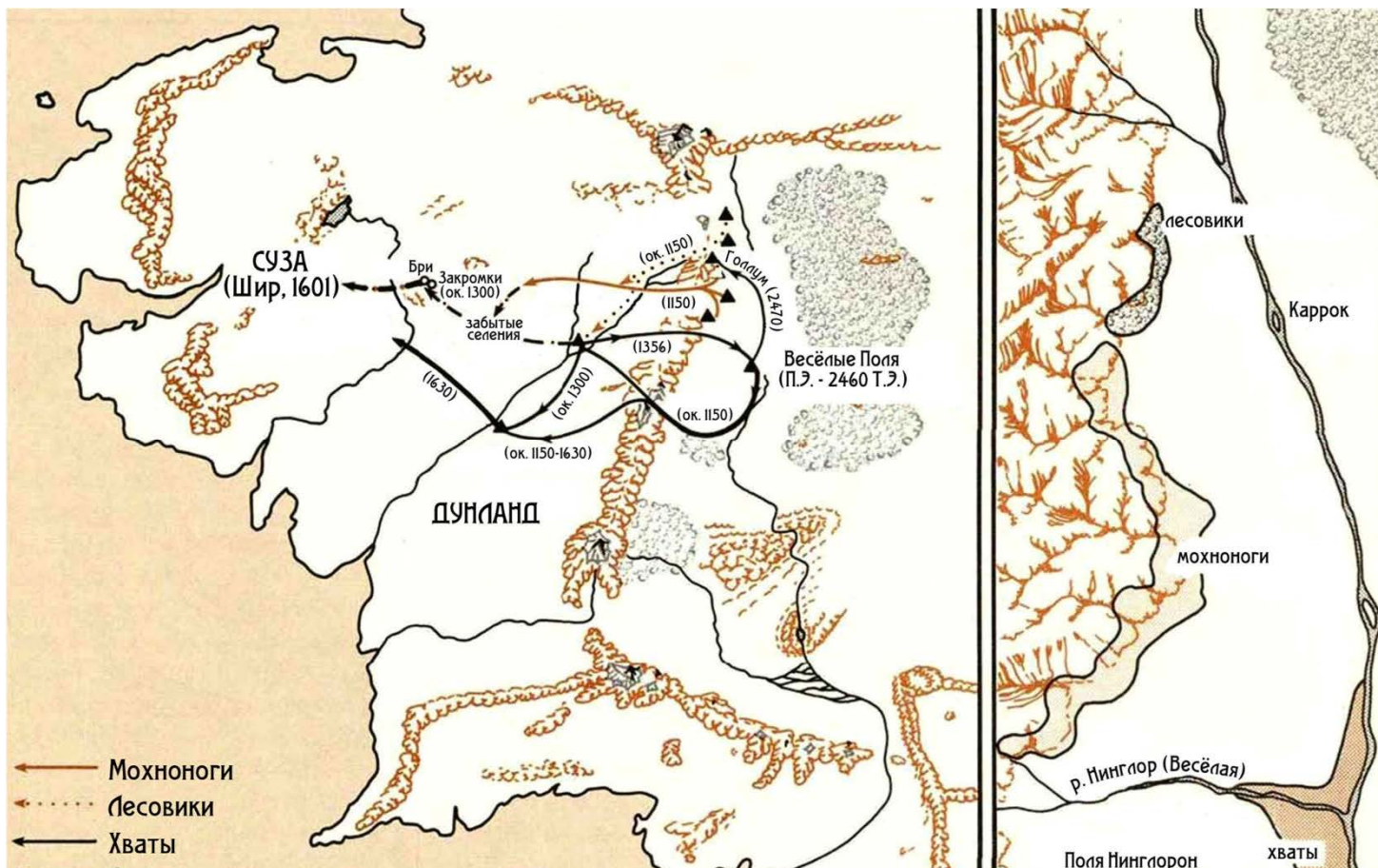
В добавок к военным потерям, наступила долгая холодная зима. От ноября до марта снег покрывал все земли от Форохеля до Эред Нимрас. Еды и топлива хватило ненадолго, и среди зимы начался голод. Потеря припасов и поздняя весна только усугубили ситуацию, и многие тысячи умерли на северо-западе.

Спрятавшиеся в Белых горах беженцы делали отчаянные вылазки в лагери врага, и благодаря этим деяниям пошла слава Хельма Молоторукого [Helm Hammerhand]. Погода не обходила и врага, и весной обернулась помощью для рохирримов, так как тающие снега затопили равнину. Когда неистовый отряд племянника Хельма изгнал дунландцев из Эдораса, узурпаторам не оставалось куда больше идти. Так как погода была мягче к югу от гор, Гондор смог отбить нападавших, и весной появилась возможность помочь Рохану. С приходом дунаданов выгнали последних врагов. Даже Айзенгард был возвращен, и Саруману было разрешено его занять в надежде, что это предотвратит новый захват твердыни.

Прочие события, произошедшие до Битвы пяти армий (2770-2940)

Проблемы продолжали и после Дней голода: орки в Рохане, 2800-2864 гг.; Харад против Гондора, 2885 г.; орки в Итилиене, 2901 г.; Свирепая зима, 2911 г. Это отдельные события, имеющие ограниченное влияние. Куда более важной была деятельность гномов, не только как прелюдия к «Хоббиту», но и как часть большей истории. Поражение орков в Мории в 2799 году и позже у Одинокой горы в 2941 году уменьшили орды северных орков, которые принимали участие в Войне кольца. Смерть Смауга исключила возможность его использования Сауроном для разрушения. Поскольку эти события описываются далее, здесь их повторять не следует.

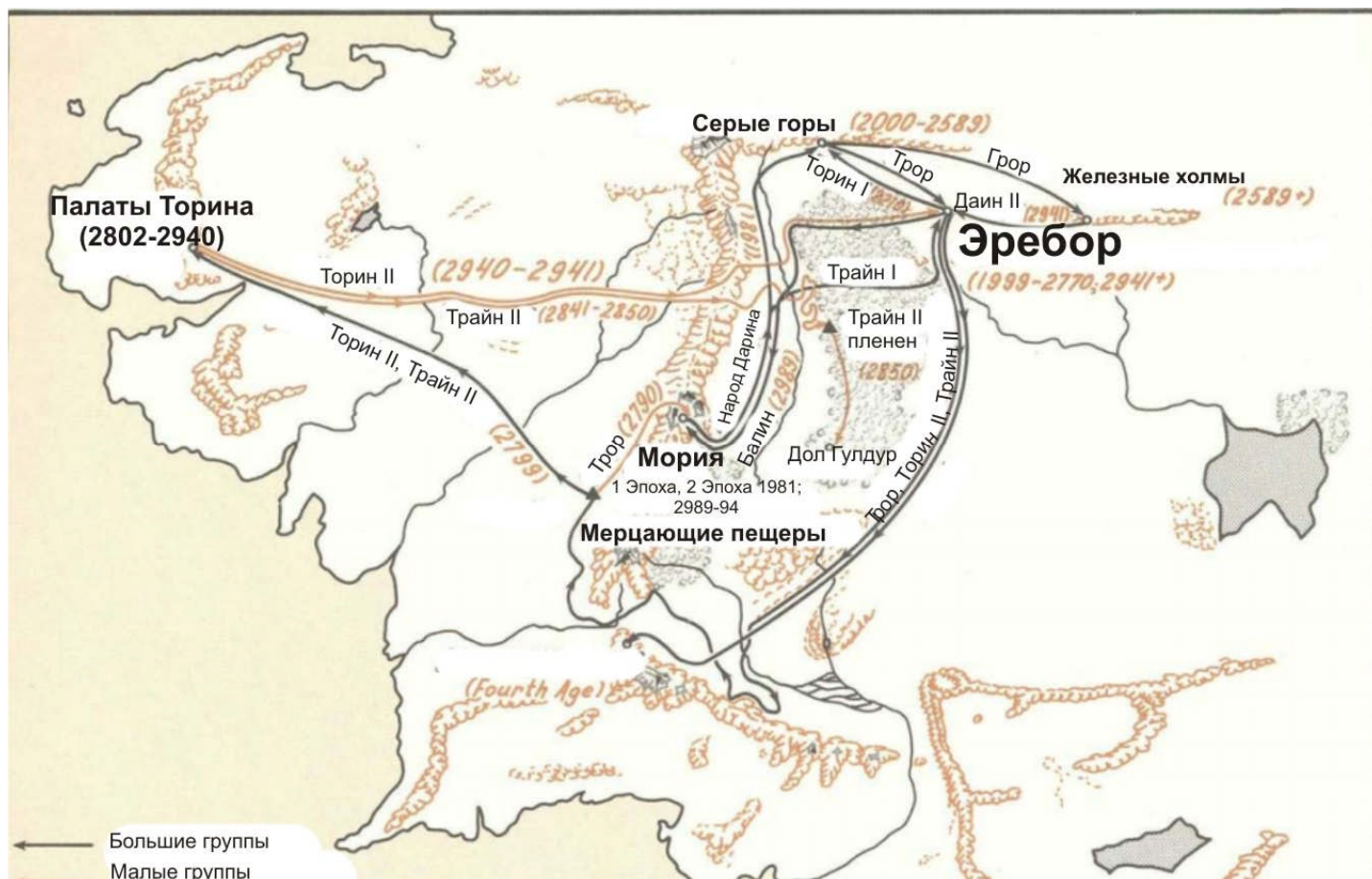




МИГРАЦИЯ ХОББИТОВ

Веками хоббиты жили тихо в землях своих предков в верхних долинах Андуина. С годами сформировались три отдельных группы: фаллохайды [Fallohides], харфуты [Harfoots] и стуры [Stoors]. Их предпочтения в типе жилища были достаточно разными, но они могли и не быть так разделены, как показано здесь. Фаллохайды, самые северные, были жителями лесов. Харфуты выбирали возвышенности, создавая дома в склонах холмов. Стуры жили дальше всех к югу, и предпочитали низины и берега рек. Изначально земли хоббитов изображались протянувшимися на западе вдоль Великой реки, между Ирисной низиной и Карроком [Carrock], - земли когда-то заселенные рохирримами. Места проживания хоббитов основаны на их миграции: фаллохайды перебрались через Мглистые горы к северу от Ривенделла, а стуры – через перевал Красного Рога. Хоббиты должны были очень счастливы в своих землях, но росло число людей, и Великое Зеленолесье наполнялось злом. Так начались дни их путешествия. В 1050 году Т.Э. часть харфутов пришла на запад в Эриадор, немного дальше Заветри. Через столетие к ним присоединились фаллохайды и стуры. Фаллохайды были малочисленны и смешались с харфутами и стурами в Клине, но многие стуры селились отдельно возле Тарбада [Tharbad] в Дунланде.

В 1300 году те, кто жили на севере, снова бежали от Ангмара. Некоторые стуры ушли на юг, приєднавшись к родичам в Дунланде; прочие вернулись в Глухоманье, где и поселились на Ирисной низине, - предки печально известного Смеагола/Голлума [Smeagol/Gollum]; но большинство хоббитов ушло на запад. Самым ранним и наиболее важным поселением было Бри [Bree], а особенно Стаддл [Staddle]. Было заложено много маленьких деревушек, но позже их покинули и забыли. В 1601 году большая группа хоббитов отправилась на запад через реку Барандуин [Baraduin], где через 30 лет к ним примкнули стуры Дунланда; и в итоге большая часть (но не все) послылись в Сузе [Suza] – Шире.



МИГРАЦИИ ГНОМОВ

Дарин [Durin] был первым, кто пробудился из семи Праотцов гномов, прочие семьи упоминаются редко. Часть народа Дарина отправилась на восток в Эред Луин в Первую эпоху, но большинство оставалось в Кхзад-думе до 1980 года Т.Э., где они копали так глубоко и освободили Балрога, который прятался там почти 5500 лет. Большинство ушло на север в Серые горы, но Трайн I [Thrain I], наследник трона, отправился к Одинокой горе [the Lonely Mountain], где в 1999 году основал Королевство-подгорой [the Kingdom under the Mountain]. В 2210 году при его сыне Торине I [Thorin I], многие из народа присоединились к родственникам в Серых горах, где процветали до 2570 года. Когда их короля убили, гномы вновь покинули свой дом. Некоторые вернулись в Эребор [Erebor] с Трором [Thror], старшим сыном короля, остальные отправились на восток в Железный кряж [the Iron Hills] с младшим братом Грогом [Grog]. Две общности процветали, между ними была налажена коммерция. Саурон дал Трору первое из Колец гномов, и с его [кольца] помощью были созданы большие сокровищницы. Их успех был равен их поражению, так как в 2770 году Смауг прорвался в ворота и уничтожил залы. Многие спаслись и разбрелись. Некоторые в компании с Трором, Трайном и Торинем отправились на юг, останавливаясь там, где можно было найти работу.

Двадцать лет спустя. Когда они с трудом зарабатывали на жизнь в Дунланде, Трор вернулся в Морию, где был обезглавлен орками. Гномы собрались со всех уголков, не только племени Дарина, но и «домов прочих отцов», чтобы уничтожить орков, что закончилось великой битвой в 2799 году. После этого Трайн увел свой народ на запад в Голубые горы, и они начали снова собираться. И снова сработала злая сила кольца. Трайн вел небольшую группу на восток в Эребор. Их преследовали, и Трайна схватили и заключили в Дол Гулдуре, где отобрали кольцо. Перед смертью его нашел Гэндальф, и это привело ко всему, что случилось позже – Торин и компания, Битва пяти армий и заселение Эребора. Оставались только две большие миграции: трагическая попытка Балина снова занять Морию в 2989 году и колонизация Мерцающих пещер [the Glittering Caves] Гимли.

РЕГИОНАЛЬНЫЕ КАРТЫ

ВВЕДЕНИЕ

Приведенные ниже региональные карты включают все названия мест северо-запада Средиземья времен походов Бильбо и Фродо, какие приведены во «Властелине колец» и «Хоббите». Некоторые из названий были базовыми, как Дальний Харад, «далекий юг»; некоторые – описательными, как Литлад [Lithlad], «земля пепла»; а некоторые происходили от близлежащих культурных особенностей, как Итилиен, «земля луны», от Минас Итиля, «Башни восходящей Луны». Только Шир и Рохан [Rohan] были политическими объединениями с границами, обозначенными юридически, потому только их границы нанесены на карту.

Здесь не приводится история, только относительно Ши́ра. Вместо этого в сопутствующих текстах объясняются важные выводы, полученные при составлении физических карт. Карты и тексты Толкиена сравнивались между собой, а также с Первоначальным миром, и полученный ландшафт получал объяснение, как если бы он существовал на Земле.

Шир

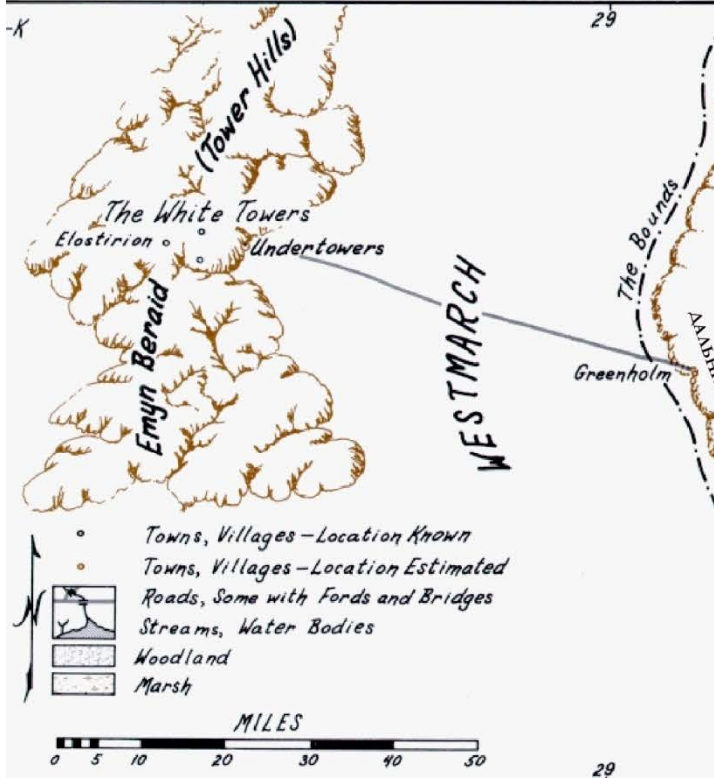
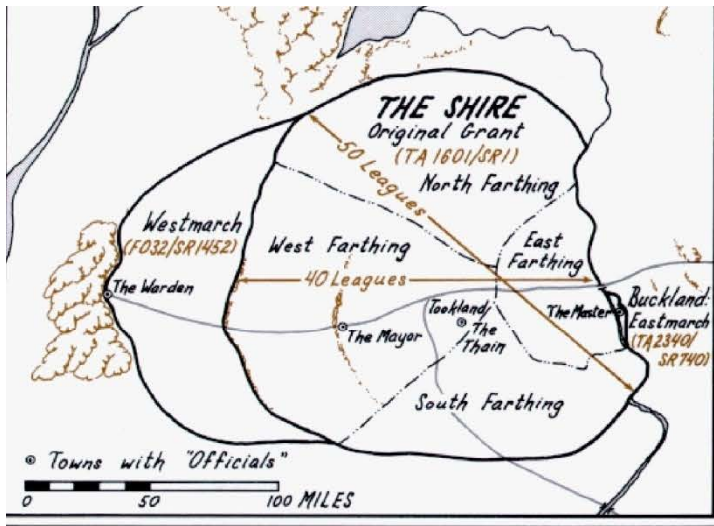
Хоббиты Бри получили разрешение от верховного короля Форноста заселить земли между рекой Брэндивин и Западными холмами в 1601 году. Показанные границы основываются на установленных расстояниях: от Западных холмов до моста через Брендивин 40 лиг (120 миль); и от западных болот до болот на юге 50 лиг (150 миль). Позже измерения проводились с северо-запада на юго-восток, так как если бы линия проходила с севера на юг, она бы заканчивалась в холмах, а не болотах. Вся территория занимала 21400 квадратных миль, и была разделена на четверти [фартинги] [farthings]. Это не имело никакого официального значения, но определяло подрегионы Ши́ра: более холодные, сухие земли севера; низины запада; обжитые поля юга; и смешанные земли востока (леса, болота, поля и каменоломни). Две смежные территории позже были включены в состав Ши́ра: Истмач [Eastmarch] (Бакленд [Buckland]) и Вестмач [Westmarch]. Бакленд был занят в 2340 году Т.Э., почти за 700 лет до войны за кольцо; а Вестмач был дарован Арагорном [Aragorn] в 32 году Ч.Э.

Различные источники упоминают прочие поселения, которые не были указаны на карте Толкиена, поэтому предположительно они находились в границах Ши́ра. Карта даже указывала путь к некоторым городам. Были даны также кое-какие топографические ключи: Мишель Делвинг [Michel Delving] был на Белых холмах [White Downs] (по-видимому и Малый Делвинг [Little Delving] тоже); Гринхолм [Greenholm] был в Западных холмах [Far Downs]; Андертауерс [Undertowers] был на восточной границе Башенных холмов, Эмин Берайд [Eryn Beraid], где Гил-Галад возвел Белые башни для Элендила, когда тот приплыл из Нуменора. Все они находились на Большом восточном тракте. Собственные имена также содержат топографические посылки. Лонг Клив [Long Cleeve] (село, занятое Туками севера) предполагает узкую долину между холмами; Лонгботтом [Longbottom] скорее всего лежит в долине реки (хотя в этой местности никакой реки не было обозначено, кроме Брендивина). Но история внесла разгадку. Лонгботтом был достаточно близко, чтобы без труда отправлять табак Саруману через Сарн Форд [Sarn Ford]; Булроупер Тук [Bullroarer Took] победил орков в битве на Зеленых полях в Северной четверти [Northfarthing], вероятно недалеко от северных границ.

Лобелия Саквилль-Бэггинс [Lobelia Sackville-Baggins] была родом из Брейсгердлов [Bracegirdle] Хардботтла [Hardbottle]. Имя означает «тяжелое жилище», поэтому очевидно, что город находился в каменистых землях, таких как холмы; но на юге или севере, Белых или Западных холмах. Брейсгердлы находились на западе от острова Гирдли [Girdley Island], но не было никаких указаний о Хардботтле даже в находившихся рядом холмах Скэри [hills of Scary]. У семьи имелось много табачных полей, и у Саквилль-Бэггинсов была земля в Южной четверти [South Farthing], потому-то Хардботтл и находился на южной оконечности Белых холмов. Другое село, ассоциировавшееся с Саквилль-Бэггинсами, но никогда не упомянутое Толкиеном, - Саквилль. Автор использовал название только как фамилию, но кажется логичным, чтобы в селе проживали представители семьи Саквилль-Бэггинсов. Местоположение было предположено исходя из табачных полей Саквилль-Бэггинсов в Южной четверти и связью между Бэггинсами и Брейсгердлами.

Гемжи [The Gamgees] происходили из Западной четверти [West Farthing]. Их родным городом был Гемвич [Gamwich], наверное очень близкий к Тайфилду [Tighfield], так как между этими городами постоянно происходило переселение. Две вещи дают указание на положение Тайфилда: из Тайфилда один брат перебрался в Северную четверть, и Сэм сказал, что его дядя «перевез канатную мастерскую через Тайфилд».

Когда возникли села, к ним потянулись дороги. В итоге мы получили Шир – благоустроенный, но незаселенный, с множеством хоббитов, но и множеством свободного пространства.



ЭРИАДОР

Эриадором звались все земли между Мглистыми и Голубыми горами. На карте Толкиена весь регион изображен как единое целое с серией нагорий, чьи продольные оси образуют концентрические круги. Все эти нагорья были холмами: Дальние (Лисьи) холмы, Белые холмы, Северные холмы, Южный холмы и Могильники. Разнообразие вносили холмы Эвендима и Башенные холмы, которые также вписываются в модель кольца; край Зеленых холмов и холмы Скэри в нее не вписываются, а, наоборот, размещаются перпендикулярно холмам.

Некоторые читатели могли слышать о холмах, но не понимать их сути (не просто склоны). Холмы возникают, когда слои осадочных пород смыываются со склонов и гор, и начинается эрозия, стачивающая скалу слой за слоем. Более прочные породы остаются в виде длинных гребней, иногда тянущиеся на сотни миль; в то время как менее прочные размываются быстрее, формируя понижения. Гребни имеют вид уступов с эродированной стороны, называемых эскарпами, и длинный, постепенно понижающийся обратный откос.

Концентрические холмы чаще всего развиваются вокруг куполообразных мест, таких как Уолд и холмы возле Фангорна. Не так часто, но концентрические гребни могут появляться на склонах, образующий обширный замкнутый бассейн. В центре Эриадора находятся Погодные холмы, но также кольцо образуют на западе и северо-западе Голубые горы, а на севере, востоке и северо-востоке Мглистые горы; потому что неоднородные холмы могли образоваться от центральных холмов или окружающих гор, либо и того, и того. Единственным ключом являются Могильники и холмы возле Бри, которые описываются подробнее ниже. Важность этих двух формаций проявилась в изображении Эриадора, как одного гигантского бассейна. Его грубая окружность является результатом эрозии бесконечно долгое время – концентрические гряды, дополненные понижениями.

Погодные холмы и Комариные топи

Осадочные породы, находящиеся на поверхности, были незащищены от дальнейшей эрозии. Постепенно внешние края смывались водой, пока незатронутым не остался участок исходного возвышения высотой около пяти тысяч футов, - Погодные холмы. Гряды были бесплодными и скалистыми, что свидетельствует о том, что коренной породой мог быть кремниевый известняк, как на холмах Флинт в восточном Канзасе. Этот легко разрушаемый камень так быстро пропускал сквозь себя воду, что никакое дерево не могло вырасти там из-за сильно сухой почвы. Немного воды могло собираться в разломах по примеру того, который нашли Сэм и Пиппин у подножья Заветри [Weathertop].

Нижележащие слои были менее прочными, из-за эрозии они превратились в низину. Маленькие углы [наклона] в купе с континентальным оледенением могли изменить течения рек, оставив многочисленные топи и трясины, самой известной была Комариная топь [the Midgewater Marshes].

Могильники и холм Бри

Третья группа осадочных пород была относительно прочна. Из них сформировались Северные холмы, Могильники и Южные холмы [the South Downs]. Их уступы были обращены на северо-запад, юго-запад и юг, соответственно от центра шарообразного формирования. К востоку от Погодных холмов не было никаких низин. Их отсутствие могло быть вызвано несколькими переменными, включая изменения угла наклона, опускание и тип породы.

Только Могильники были достаточно детально описаны Толкиеном. На их поверхности не было речной системы, и они были мало плодородными, давая жизнь лишь травам. Значит, они должны были состоять из породы, похожей на мел. Для визуализации пути хоббитов ориентация подножия гребней имела первостепенное значение. Толкиен дал несколько подсказок, которые необходимо было связать воедино:

1. Когда хоббиты вели своих пони на север от дома Бомбадила, «гребень холма» был настолько уступчатым, что им пришлось спешиваться, чтобы забраться на него; но противоположная сторона была настолько пологой, что хоббиты спокойно могли ехать вниз;
2. Продолжая свой путь на север к дороге, они взобрались на крутой склон и спустились по длинному противоположному склону гряды после цепи холмов;
3. Стоя на вершине холма и глядя на восток, хоббиты могли видеть «гряду за грядой»;
4. Уйдя с вершины холма, на котором их застиг туман, хоббиты отправились по долине на север;

5. Когда Фродо услышал крики о помощи, он повернул на восток и стал постепенно подниматься на крутой холм.

Почти все эти посылки свидетельствуют о том, что уступы были направлены на юг, а гребни тянулись с востока на запад. Длинная долина, вытянувшаяся с севера на юг, была чередой разрывов в гребнях холмов. Ее положение противоречит концентрическому примеру, как показано на карте, равно как и процессам, происходящим в реальном мире, - оба требуют подножий более обращенных на запад. Как компромисс, длинная ось представляла направление с северо-запада на юго-восток, - обоснованное объяснение явного юго-западного течения Ивлинки [Withywindle].

Голые холмы Старого леса и Холм Бри геологически могли быть сопряжены с Могильниками. Холм был недалеко от восточного края леса; когда Бомбадил вел четырех хоббитов к северо-западному краю холмов, он сказал им, что до Гарцующего пони им осталось только 4 мили.

Шир

К западу от внутреннего кольца холмов на непрочной подстилающей породе лежала Брендивинская низина [the Brandywine lowland]. Течение реки выгибалось к западу от Северных холмов до Сарн Форда. На территории низины выделялись две возвышенности: Страна зеленых холмов [the Green-Hill Country] и холмы Скэри. Скорее всего, они не были плавно бегущими холмами, так как тянулись перпендикулярно к гряде, да и сам Толкиен не относил их к холмам. Они могли быть остатками породы высокой прочности, слегка покрытой тонким слоем осадочных пород, которые позже эродировали. В Северной четверти было и другое образование – Северные топи [the North Moors]. Топи являются слабо осушаемыми поднятиями, возникающими чаще всего на граните. Если это было истинной первопричиной, то серые камни Страны зеленых холмов, каменоломня возле Скэри и болотистые земли, - все лежали на гранитной породе.

К западу от Страны зеленых холмов лежали Дальние холмы и Белые холмы. Ничего не было сказано о Дальних холмах, но Белые – определенно состояли из мела. Подтверждением этому было не только название, основанное на цвете породы, но и то, что несчастный мэр Уайтфут [Whitfoot] был похоронен в мелу, когда на него обрушился потолок Таун Холла.

Башенные холмы и холмы Эвендима

Толкиен решил назвать их возвышениями, а не холмами, несмотря на то, что даже при быстром взгляде на карту из Властелина колец они вписываются под то же правило концентрических колец. Даже если и так, очевидно, что холмы Эвендима были более протяженными, чем какие-либо прочие холмы. «Выведенные» карты из «Истории» более информативны и более ясно раскрывают топографию. Так как эти возвышения лежат недалеко от Голубых гор, они могли сформироваться до осадочных пород. Башенные холмы, хоть и не шире, также должны были быть уступчатыми. В своем сне Фродо вынужден был сражаться на вершине гряды.

Голубые горы

Эред Луин были описаны мало, так как лежали на окраине историй Толкиена. Это поднятие должно было быть ниже, чем Мглистые горы, так как не создавали особой преграды для ранних миграций на запад. Цепь гор местами состояла из двух гряд, как особенно показано на карте в «Сильмариллионе». В атласе они изображены отдельно с эродированными вершинами – разрушенная антиклиналь, пример эрозии, возникающей чаще всего на скалах осадочного происхождения. Верхние слои лежали на метаморфических породах [сформированных под давлением и теплом]. В таких условиях часто возникают рудные жилы, которые разрабатывали гномы ранних дней.

ГЛУХОМАНЬЕ

Глухоманье на карте Толкиена показано как синоним к Рованиону; все же более широкое определение включило бы все земли к востоку от переправы через Бруинен [Bruinen] и к северу от Лориена, - территория, известная как «Дикие земли». Мало было сказно об этих землях, возможно потому, что о них действительно было немного, что сказать, и еще меньше подсказок было дано. Всего три вещи были очевидными: (1) Растворимый известняк был распространен в жилище Трандуила; (2) имело место континентальное оледенение и (3) кристаллическая порода сформировала ядро, по крайней мере, некоторых холмов.

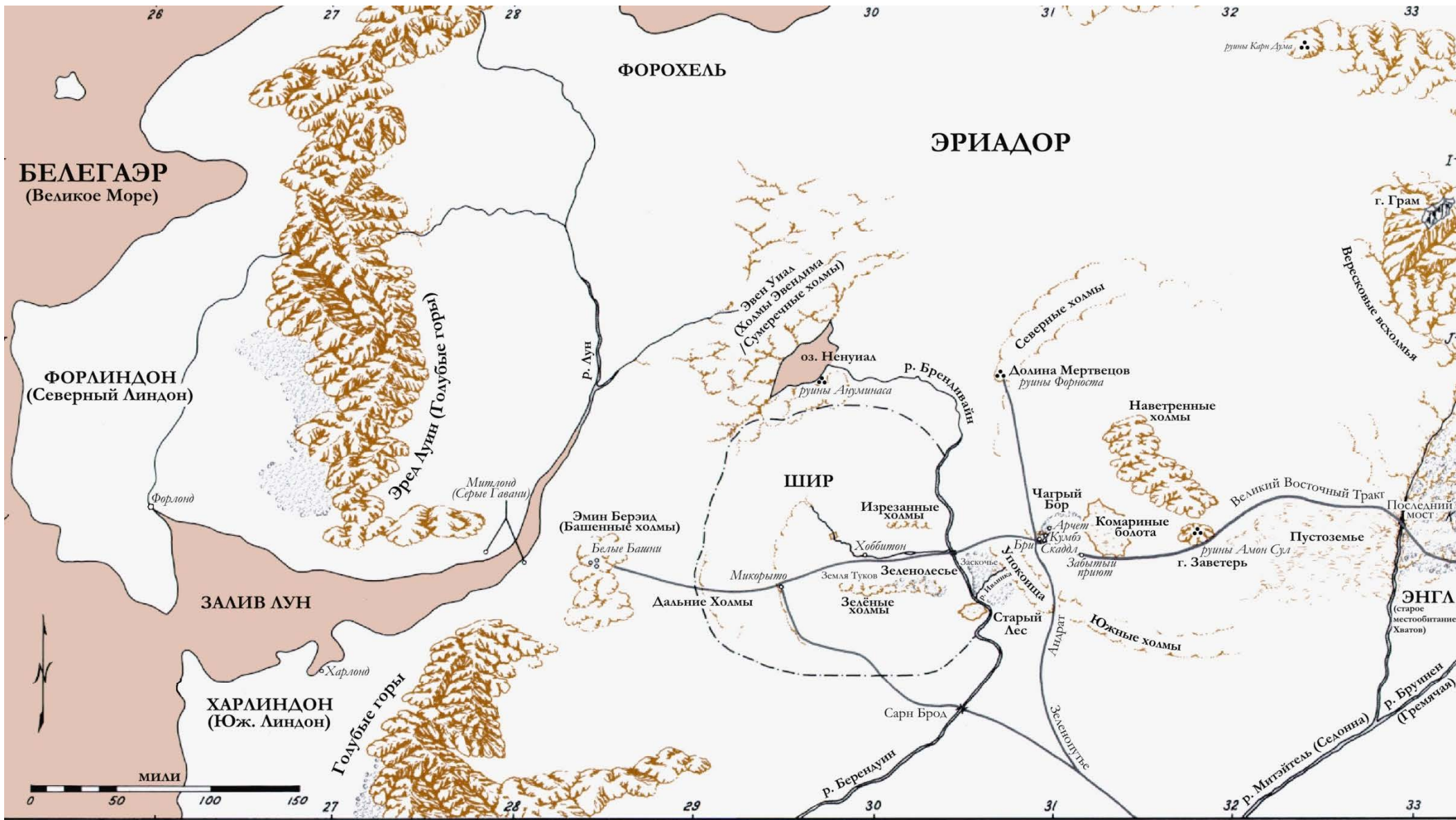
Путь через Лихолесье, которым воспользовались Торин и Компания, был достаточно ровным, но с достаточным количеством подъемов и спусков, чтобы Бильбо не смог понять, что они находятся на дне широкой долины, когда он забрался на большой дуб. Эта чашеобразная долина [порода] должна была быть пустотелой, то есть такой, что вода просачивается сквозь известняк и вытекает в виде подземных рек. Все это было достаточно близко к королю Трандуилу, чтобы оказаться растворимым известняком. Подземный дворец Трандуила, полный колон из «живого камня» и «подземной реки», был вернее всего системой пещер в известняке, как говорят, создан с помощью гномов.

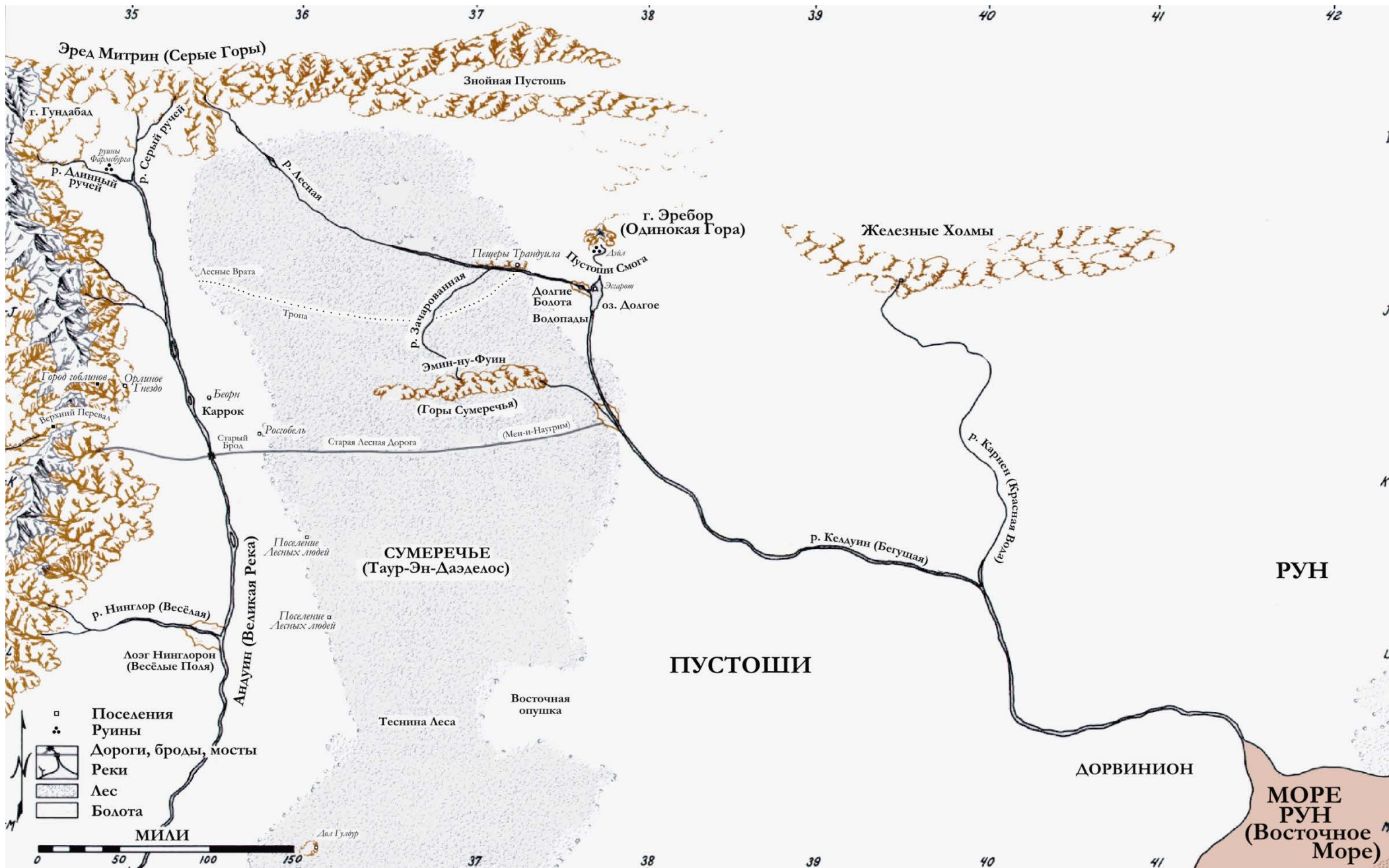
Широкие болота и топи в конце каждой из лесных дорог, Длинные болота [the Long Marshes] вдоль Лесной реки [the Forest River], «неровная земля» между Одинокой горой и ближайшими соседями на северо-востоке, и самое главное, - описание Долгого озера, - все это свидетельствует в пользу континентального оледенения. Галечные берега Долгого озера [Long Lake] могли появиться в результате перемещения льдом, - кучей камней от камушка до валуна, которые лед перемещает по мере своего движения. Самое важно, что Долгое озеро «заполнило то, что когда-то было большой глубокой горной долиной». Это напоминает Фингер Лейкс в Нью-Йорке. К югу от Долгого озера неровности отсутствовали, так между краем Лихолесья и рекой Текучей [the River Running], Рованион занимали «широкие равнины».

Серые горы, Железный кряж и Одинокая гора, - все содержали много полезных ископаемых. Эребор славился золотом и драгоценными камнями, самым прекрасным из которых был Аркенстоун [Arkenstone]. Главное богатство Железного кряжа очевидно. Ничего конкретно об ископаемых Серых гор не было сказано, кроме как они были очень богаты.

Серые горы изначально были частью Железных гор. Это предположение основывается на трех моментах: (1) после определения положения Тангородрима, приблизительное положение Железных гор идеально вписывалось в эту более позднюю цепь [гор]. Большая родительская цепь могла быть уничтожена Валарами лишь частично, разбросав остатки по всему Средиземью. (2) К северу от Эред Энгрин находились «земли вечного холода». К северу от Эред Митрин была «Северная пустошь». Это может быть синонимами. (3) Драконы множились на Сухом плоскогорье [Withered Heaths] еще до прихода Торина I в Третьей эпохе. Орки долго удерживали земли вокруг горы Гундабад. Все они были созданиями Моргота, и с разрушением Тангородрима вероятным местом их переселения были остатки Железных гор.

Все обоснованно – Глухоманье имело огромный потенциал, но исторически было поражено Людьми Зла и тварями – истерлингами, орками, троллями, драконами, волками. Не смотря на долгие годы заселения, оно все так и оставалось «Дикими землями».





МГЛИСТЫЕ ГОРЫ

Возвышающиеся Мглистые горы были без сомнения одной из самых главных особенностей Средиземья. Скорее всего, они, как и Белые горы, появились от вдохновения от европейских Альп, где Толкиен был в путешествии в 1911 году. Хитхаэглир, возведенные Мелькором в начале Первой эпохи как препятствие для странствий Оромэ, были барьером для ранних переселений на запад и походов и Бильбо, и Фродо. Вытянутость с севера на юг длиной более 900 миль также должна была препятствовать господствующим влажным ветрам с запада. Орографическое поднятие, возможно до высоты 12000 футов, должно было создавать облачные условия, которые не только дали имя всей цепи гор, но были важными локально в названии Фануидхола [Fanuidhol] (Облачной головы), и в частности в создании ужасной битвы-грома, от которой Торин и Компания искали убежища.

Морфология ландшафта

Толкиен оставил несколько зацепок, по которым можно понять процессы, участвовавшие в создании Мглистых гор. Если их можно сравнить с Альпами, то они [Мглистые горы] должны были сформироваться благодаря череде вертикальных смещений плит, их сминанию, поднятию и вулканической активности. Все эти силы ширились к западу от гор, сформировав неровности поверхности на всей протяженности от Троллистого нагорья [Ettenmoors] на севере через очень расчлененное плато Ривенделла со множеством рвов, ущелий и глубоких долин, волнистые земли Эрегиона, по которым шли Девять Хранителей, и до холмистых земель Дунланда. К востоку от гор нес свои воды Андуин по относительно прямому курсу посреди широкой зеленой долины, пока не достигал пустынного нагорья к югу от Лориена.

Очень похожий по результатам процесс представляет собой альпийское оледенение. Двумя зацепками Толкиена были оставлены позади движущегося льда: рог, - заостренная льдом вершина с трех или более сторон, и котловина, - долина, созданная ледником в форме латинской литеры U, широкой, с постепенным понижением к центру. Некоторые другие формы, описанные Толкиеном, также имеют ледниковое происхождение. К примеру, продвигающийся ледник мог сформировать скалистые уступы, а отступая – оставить морену [осадочные породы]. Иной процесс мог запрудить озеро или тарн, которое могло опорожняться через плотину в виде водопада. Многие из этих явлений наблюдались в районе Мории: Карадрас [Caradhras] означает Багровый Рог, после победы над Балрогом, Гэндалф лежал на вершине Сильвертина [Silvertine] [Келебдил, Зиракзигил] на «твердом роге»; сразу после места, где Девять Хранителей повернули обратно от неприступного перевала Багрового Рога, тропа сбегала в «широкую котловину»; и Сильверлод [Silverlode] [Келебрант, река] продолжала «сбегать к самой низкой точке долины». Пороги вздымались вдоль всей Лестницы Димрилла [Dimrill Stair] до самого Зеркального озера [Mirrormere]. Зеркальное озеро само по себе было классическим примером запруженного мореной озера – «вытянутое и овальное, впивающееся в сердце ущелья». Сильверлод все же не опорожнялась сразу из озера, а отфильтровывала свои воды через моренные отложения и появлялась снова милей ниже в виде ледяного ключа. Вместе с притоком она срывалась водопадом с того, что также могло быть моренным отложением. Долина у западных ворот Мории возможно тоже была вырезана ледником, так как была относительно плоской с возвышающимися уступами, а озеро, запруженное иномировой тварью, являлось по обыкновению длинным и узким.

Поскольку высокогорное оледенение было характерно для центральной части гор, возможно, что на больших высотах оно также распространялось на всю остальную цепь гор, особенно на холодном севере. Описание Толкиеном Ворот гоблинов с высоты птичьего полета и его изображение вершин в виде «каменных шипов», укрепили впечатление о зубчатых вершинах. Даже на юге высокий Метедрас [Methedras] был покрыт снегом.

Тип породы

Горные цепи, как правило, имеют состав горной породы согласно формирующим процессам. В Мглистых горах только три ключевых момента могут помочь в понимании подстилающей породы: цвет, полезные ископаемые и формы рельефа.

Большинство упомянутых цветов были более свойственными не для главной гряды, а для холмов к западу. Красный камень упоминался как у Ривенделла, так и у Мории. У Каменных троллей [Trollshaws] Восточный тракт прорезал «влажные стены из красного камня», спускаясь к переправе через Бруинен, где напали Черные всадники. К западу от этого места Торин и Компания пересекали «красную» реку,

что свидетельствует о содержащихся в ней осадочных породах красного цвета (хоть это и могла быть Митэйтиль [Mitheithel] («серая вода»), красный мог и не быть ее обычным цветом). Возле Мории Братство пробиралось через пустынную страну «красных камней» к северу от Сиранноны, дно которой также выстилало коричневые и красные камни. Порода к западу от Мории могла быть схожей с породой на запад от Ривенделла. Это могли быть либо песчаник, либо кварцит, так как оба минерала красного цвета.

В самой горной цепи только Карадрас отличался как «Багровый Рог», в то время, как все прочие горы описывались как серые. Кажется неправдоподобным, что Карадрас, наивысшая морийская гора, могла состоять из той же красной породы, что и подножие, тогда как прочие вершины явно были из прочего материала. Одна из двух вещей могла быть причиной этого цвета: его порода была третьего вида, не представленного не у подножия, ни в окружающих горах, либо коренная порода вовсе не была красной, а просто отражала лучи восходящего солнца.

Еще один дополнительный фактор может пролить свет – минерализация. Залежи мифрила, руды, найденной только «к северу к Карадрасу и дальше в темноту». Жилы ценной руды стали результатом повторяющихся огненных [вулканически] интрузий в породу. Если эти проникновения имели место, то могли быть и выходы; и Багровый Рог мог стать изолированной вершиной протикающей породы, как, например, порфир, который имеет тускло розовый или красный цвет.

Прочие упомянутые горы региона были внешне серого цвета. Так много горных пород серого цвета, что бесполезно будет пытаться принять какое-то решение без следующей информации. Сердцевина гор несомненно была кристаллизованной. Мория была высокоминерализованной областью с жилами серебра, золота и железа. Драгоценные камни Мории «берилл, жемчуг и бледный опал», были настолько неправдоподобно смешаны, что некоторые из них вообще не могли там добываться. Вместо этого, их могли получить во время торговли, особенно жемчуг, который можно получить только «добывая» животных пресных или соленых водоемов, разве только они не относятся к пещерным жемчугам, которые иногда могут формировать гипсовые пещерные системы. Возможным объяснением есть то, что Толкиен изначально представил рубин вместо жемчуга, - драгоценный камень, который более вероятно может появиться с прочими.

Сложно определить, были ли горные образования похожими на те, что в Мории. Схожие процессы могли происходить на юге, так как не только Айзенгард был вулканического происхождения, и здесь могла добываться руда для медных и железных колонн.

В северной части цепи [гор], где Торин и Компания «осматривала» туннели гоблинов, присутствовал иной процесс – образование пещер. Пещера Голлума с ее скользким островом и подземным озером, которое стекало в темный поток, могла быть в растворимом известняке. Блоки более прочного известняка могли составлять «широкий уступчатый уклон, состоявший из упавших камней», который гномы потревожили, когда убегали от гоблинов. Та же порода могла служить для создания «широкой платформы», где орлы вили свои гнезда. Как показано Толкиеном, вершина была покрыта слоями известняка.

Реки и дороги

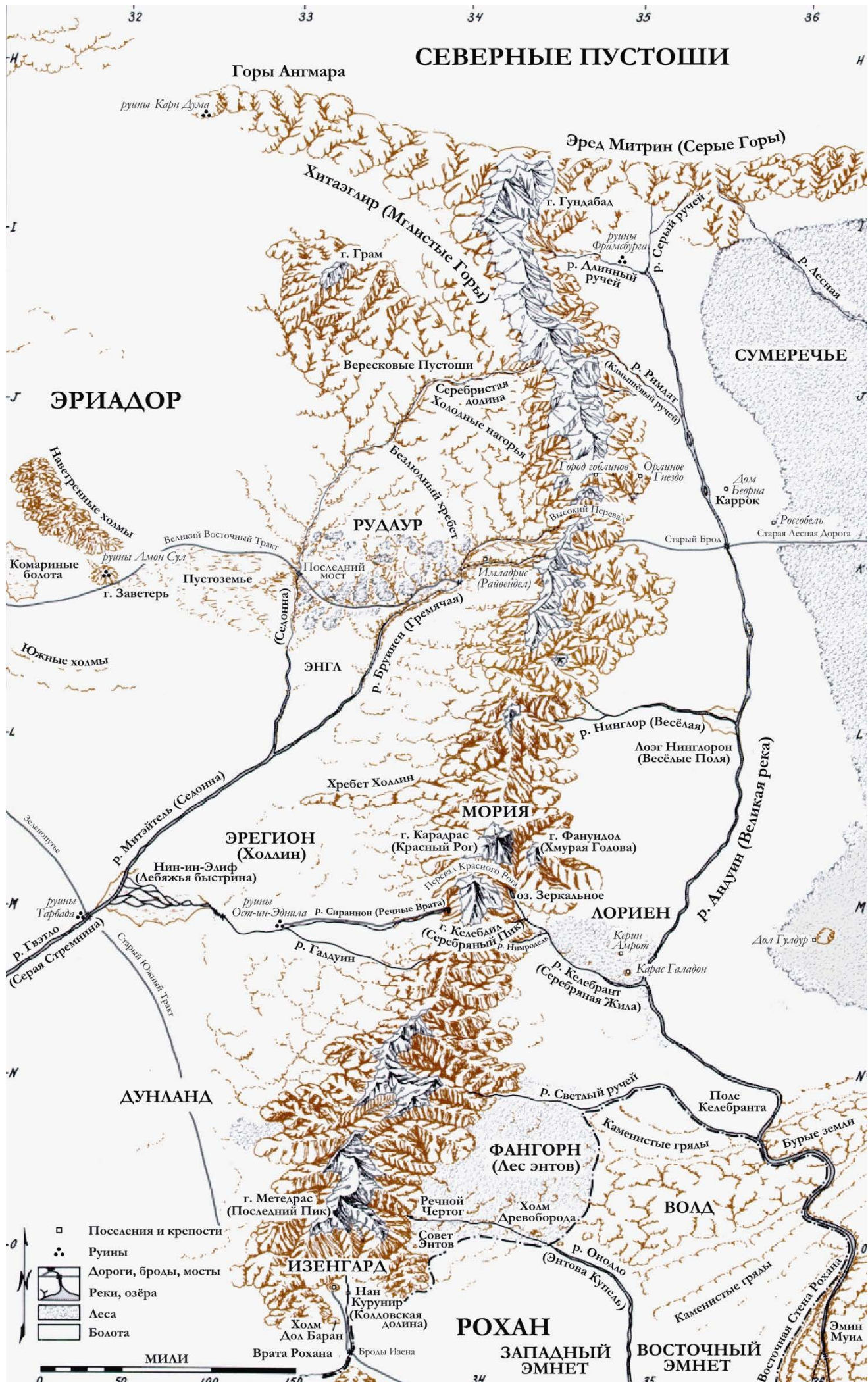
Эта исправленная карта отличалась от предыдущей в Атласе и «Властелине колец»: течением реки Бруинен и направлением Великого Восточного тракта между Заветрю и переправой через Бруинен. С появлением большего количества печатного материала, Толкиен со временем решил, что «...там, где это возможно и не влияет на историю, «исправить» карту и привести в порядок описание». Это отчасти было продиктовано Вторым изданием «Властелина колец». В Первом издании «тракт бежал вдоль Гремящей воды «многие лиги» до самой переправы», в то время, как во Втором издании уже можно было прочитать «вдоль края холмов». Путь реки, приведенный здесь, компромисс, основанный на более детальном анализе «Истории».

Первоначальные карты Толкиена рисовали намного более широкие изгибы Большого Восточного тракта, но в новой редакции Кристофера Толкиена стало понятно, что кривизна дороги была сильно сглажена:

В 1943 году я создал рабочую карту...направление Тракта от Заветри до переправы показано точно как на карте моего отца с большими петлями, обращенными на север и юг. На карте 1954 года...было всего лишь слабенькое отклонение в сторону севера между Заветрю и мостом, а потом абсолютная прямая до самой переправы.

Здесь, как с рекой Бруинен, карта исправлена таким образом, чтобы отобразить истинное желание Толкиена, что можно понять по двум наброскам карт из «Истории».

СЕВЕРНЫЕ ПУСТОШИ



Горы Ангмара

Эред Митрин (Серые Горы)

Хитаэглдр (Мгаистые Горы)

ЭРИАДОР

СУМЕРЕЧЬЕ

РУДАУР

Пустоземье

ЭНГА

МОРИЯ

ЭРЕГИОН (Холлин)

ЛОРИЕН

ДУНЛАНД

ФАНГОРН (Лес энтов)

ВОЛД

ИЗЕНГАРД

РОХАН

ЗАПАДНЫЙ ЭМНЕТ

ВОСТОЧНЫЙ ЭМНЕТ

МИЛИ

0 50 100 150

34

35

36

- Поселения и крепости
- ⦿ Руины
- Дороги, броды, мосты
- ~ Реки, озёра
- ▨ Леса
- ▭ Болота

БУРЫЕ ЗЕМЛИ, УОЛД, ХОЛМЫ И ЭМИН МУИЛ

Толкиен постоянно перерисовывал карты, изменяя не только названия. Четыре отдаленных во времени описания показывают эволюцию холмов, через которые нес свои воды Андуйн. На первой карте Нен Хитоэль [Nen Hithoel] был 120 миль на север, находясь сразу к югу от Зеленых холмов, которые тянулись с запада на восток почти на том самом месте, где в дальнейшем находились Уолд и Бурые земли. Пограничные холмы [The Border Hills] дальше к югу находились приблизительно на территории Восточного Эмин Муила [the Eastern Eryn Muil]. Когда Нен Хитоэль сместился к югу, три дополнительных карты отображали развитие Эмин Муила (позже названного Сарн Гебир [Sarn Gebir], хотя этот термин в конечном счете применялся только к порогам реки). Холмы первоначально изображались в виде простой цепи, вытянутой в направлении восток-запад, затем они переросли в сложное переплетение гряд с центром у озера. Хотя карты и не дают ясного представления о создании Уолда, приведенные здесь иллюстрации были созданы с таким расчетом, чтобы соответствовать и истории, и чертам, и процессам Первого мира.

Все эти земли имели схожие тип горной породы и морфологию. Все их можно интерпретировать как слои осадочной породы, аккуратно смятой вдоль оси юго-запад – северо-восток. Результатом стало поднятие или антиклиналь, которая сужалась к северо-востоку. Это усложнилось понижением или синклиналью, которая сужалась к юго-западу. Бурые земли, Уолд и Холмы были поднятиями, Эмин Муил – понижением. На восточном крае складки пласт был не только скрученным, а и разорванным, таким образом сформировав скалистые обрывы, которые Фродо и Сэму так трудно было преодолеть.

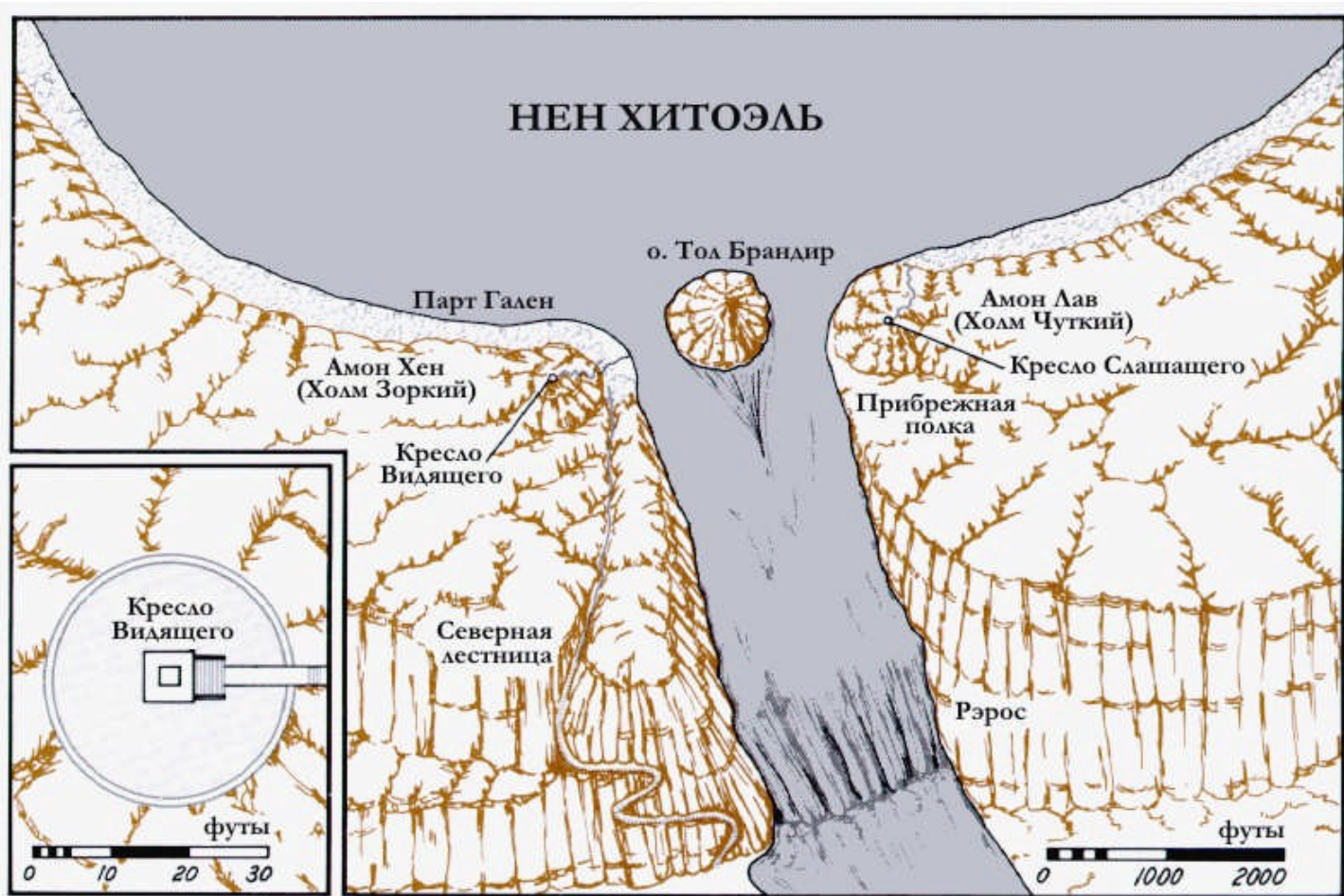
Бурые земли, Уолд, Холмы

Уолд является термином из Центральной Англии, который можно сравнить с западно-саксонским «богатый», означающий лесистую местность. На юго-востоке Англии есть холмистый регион, называемый «Благополучный». Уолд Толкиена структурно был очень похожим, хоть и безлесным. Он также являлся поднятой цепью или антиклиналью, от которой осадочные слои различной прочности эродировали, сформировав концентрические кольца холмов – Холмы (Даунс).

Низины существовали к северу и югу от Уолда. Компания проплывала через северные низины сразу после реки Лимлайт [Limlight]. Несколькими днями позже большая часть компании вступила в большую гонку до Айзенгарда по западному краю южных низин. Десять миль к западу находилась река Энтова Купель [Entwash]. Холмы были более сухими, чем низины, потому орки держались близко к ним для более твердого бега.

Эти холмы были низкими, так как толщина пласта была относительно небольшой. Они плавно соскользнули с центра Уолда, но имели более крутые внутренние склоны [обращенные к центру], - «зеленые склоны, тянущиеся к голым грядам». Осадочной породой мог быть мел либо разновидность известняка. Холмы Англии состоят из мела и такие пористые, что они «печально известны недостатком влаги и используются как пастбища для овец». Холмы к северу от Уолда являлись «перекатывающимися холмами, покрытыми пожухлой травой», а южные – были «длинными и безлесными спусками», подножием которым служила «сухая земля с тонким слоем дерна...».

Как и в английском «Благополучном» [регионе], долина вероятнее всего находилась между Уолдом и обращенными внутрь эскарпами Холмов, - к северу и югу. Пересечение этих долин с изгибами Андуйна к западу создали Северные и Южные Ущелья [North and South Undeeps], которые были приспособлены балчотами и Эотеодом для упрощения пересечения реки в битве при Келебранте.



Эмин Муил

Как различие в прочности и толщине имело значение при формировании Уолда, так они имели значение и при создании Эмин Муила. Здесь толщина пласта была больше, чем у Холмов. Три главных слоя спрессованной осадочной породы составляли скалистую страну. Это явно было заметно в западном Эмин Муиле, где «нагорье...тянулось с севера на юг в виде двух длинных беспорядочных цепей». Три слоя проявлялись как (1) внутренняя восточная гряда, которая была наивысшей и имела более толстый слой породы; (2) внешняя западная гряда, толщиной более 120 футов, так как она находилась «в 20 фатомах над третьим слоем»; (3) «широкий и труднопроходимый уступ, который внезапно обрывался вертикальной стеной: Восточная стена Рохана [the East Wall of Rohan]».

Внутренний слой эродировал во всех направлениях, оставив только чашеобразные остатки, известные как синклинальные долины. Он имел относительно длинные внутренние склоны и обрывистые внешние отроги. Пороги Сарн Гебир выступали из северного обрыва этого слоя. Порода, ближайшая к реке, была сильно разрушена, оставив «расщелины». Известняк должен был быть химически растворенным в некоторых местах, так как имелись все признаки карстовых образований по примеру Мамонтовой пещеры в Кентукки и Далмации в Югославии. В местах, где нижележащие слои растворились, а вышележащие – обрушились, - возникли колодцы различных размеров. Так как Братство проходило в миле между рекой и портовой дорогой, оно было рядом со многими «скрытыми ямами» и «вертикальными долинами».

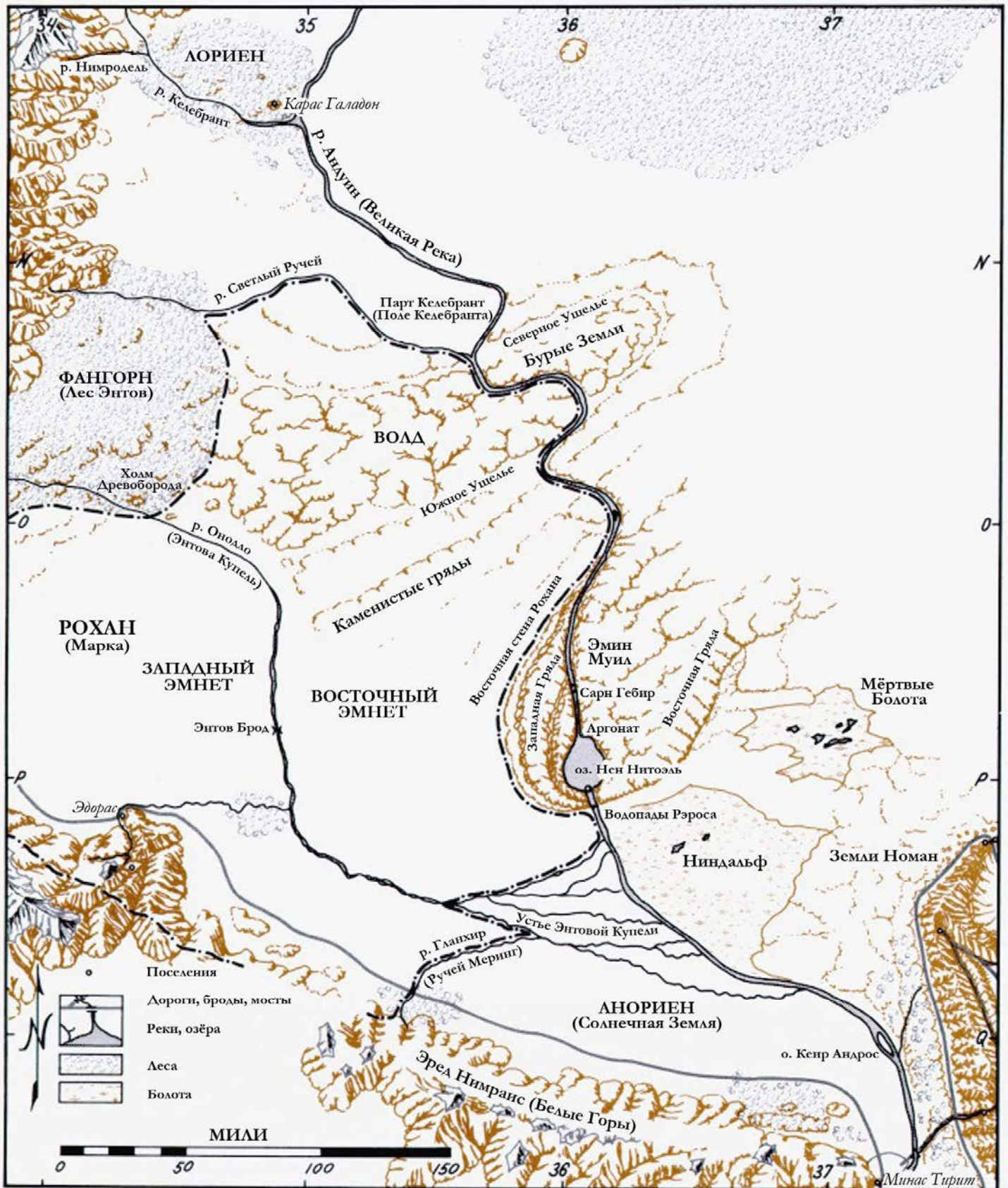
Между Сарн Гебиром и Аргонатом [Argonath] река сильно разрушила породу, потому обрывы возвышались «до немислимых высот с каждой стороны». Нен Хитоель, озеро за природной плотиной южной гряды, также лежало у основания обрывов. Эти утесы как-то разрушились, оставив после себя аллювиальные равнины у своих подножий, такие как Парт Гален [Parth Galen] и «пологий берег», где Сэм и Фродо спрятали свою лодку. К югу от озера река должна была разрезать гряду, оставив позади три холма. На западе и востоке были соответственно Амон Хен [Amon Hen] и Амон Ло [Amon Lhaw], Холмы Глаза и Уха, со своими разрушенными вершинами и каменными сиденьями Видения и Слушания. В центре, окруженный бурлящей водой, стоял Тол Брандир [Tol Brandir]. За этим островом сходились три пласта, формируя обрыв, с которого низвергался Раурос [Rauros].

Когда Арагорн, Гимли и Леголас преследовали орков, им пришлось взбираться на более крутые восточные склоны, затем вниз в более глубокую долину на западе. У подножия утеса «долина

выглядела как каменная котловина между грядами холмов». Долина была разделителем двух важных слоев породы. Внешняя гряда соответствовала внутренней. У нее были плавные склоны, плавно повышавшиеся от устья реки, и уступы [эскарпы], обращенные к равнинам Рохана.

К востоку от Нен Хитоеля Сэм и Фродо должны были пересекать те же самые слои, но с различными уклонами, некоторые смещенные, и прочие факторы, которые заменили две отдельные гряды и уступ западного Эмин Муила на «странный сплетенный узел холмов». Очевидно, на восточной границе была линия сброса, более высокая на юге. К северу «вершины обрывов постепенно сливались с равниной».

Эрозия возможно создало на том месте, где обрыв «соскользнул и разломался... оставив большие разломы и длинные косые выступы, которые местами были шириной со ступени». Все же края отстояли друг от друга на высоту 108 футов или 18 фатомов, и веревки Сэма «около 30 элей» было достаточно, чтобы покинуть Эмин Муил.



БЕЛЫЕ ГОРЫ

Вторая важная горная гряда, протянувшаяся на 600 миль в направлении запад-восток. Белые горы были также и в Первую эпоху, и появились одновременно с Мглистыми горами. Их северный отрог мог быть продолжением в северном направлении в виде гряды, только разрушенной в Проходе Рохана. К западу от Дунхарроу и югу от Хельмового ущелья, где столкнулись силы, формировавшие горы в направлениях север-юг и запад-восток, земля вздыбилась и скрутилась в узел. Здесь скорее всего были самые высокие вершины в известных территориях Средиземья (после разрушения Тангородрима и Железных гор), возможно даже более высоких, чем Альпы. Многие прочие части Белых гор должны были быть выше, чем Мглистые горы, так как они должны были оставаться покрытыми снегом в широтах южнее. По изолиниям, нарисованным Толкиеном, можно подумать, что Миндоллуин [Mindolluin] и Старкхорн [Starkhorn] были едва выше Эмин Муила и Эфель Дуата [Ephel Duath]; все же эти пики были покрыты снегом, в то время как прочие нагорья – нет. Первоначально Толкиен заявлял, что Белые (позже «Черные») горы были «не такими уж и высокими, но очень крутыми на северных склонах». По крайней мере первая часть этого утверждения изменилась, так как для того, чтобы быть покрытым снегом, горы должны были достигать высоты 9500 футов. Также, благодаря высоте или труднопроходимой местности, или двум сразу, там явно не было троп, или Арагорн не был так отчаян найти Тропу мертвых.

Морфология ландшафта

И снова Толкиен дает нам подсказку, что высокогорное оледенение имело место, по крайней мере, в районе Дунхарроу. Старкхорн имел зубчатый пик с постоянной снеговой шапкой. Ирензага [Irensaga] была «пилообразной», - подходящее описание для череды зубчатых пиков, сформированных вершинами ледников или цирками, уменьшавшимся до тех пор, пока они не встречались, формируя гряду. Даже в этих южных широтах ледники сползали до долины реки Сноуборн [Snowbourn]. Она была глубокой, с крутыми стенами, как и положено для большой горной долины. Ключом к выявлению ледника была ширина «чуть более полу-мили», где встретились всадники Теодена, и две боковые долины нависали над главной. Поток в западной долине бежал в «узкой теснине» и низвергался с обрыва «водопадом», потому возможно в ней не было ледника, хоть в главной долине и был. К востоку через реку медленно поднималась дорога народа пукель от возвышавшегося обрыва «высотой в 100 футов над долиной» до «широкой возвышенности...Фириен [Firienfeld]». Ледник углублялся в горы, пока не заканчивался у отвесной стены Призрачной горы [Haunted Mountain]. Высокая лощина была обычной для нависающей долины – широкая и длинная с ледником, размывшим по бокам отвесные стены и раздробив породу у своего основания, сформировав амфитеатр.

Ледниковые образования нигде более в гряде не упоминаются, хотя их можно было бы найти в частности в «узле». Атипично долина Стоунвейн [Stonewain Valley] описывалась как «ущелье», но ее низкое расположение по высоте дает понять, что она не ледниковая, потому примененное название ошибочно. Долина могла быть прорезана потоком, хотя в Третью эпоху там ничего подобного не было. Это мог быть разлом или обрушение, либо это было абсолютно не природное образование, а громадная каменоломня, как предполагал Гхан-бури-Гхан [Ghan-buri-Ghan].

Тип породы

Только о двух типах породы можно судить с уверенностью: известняк (местами превратившегося в мрамор) и огненные интрузии. Растворимый известняк был несомненно в районе Хельмового ущелья и предположительно возле горы Миндоллуин благодаря близости Эмин Муила, Холмов и северного Итилиена. Белые стены Минас Тирита возможно были добыты из местного известняка высокой прочности. Бакشيا Эктелиона [Tower of Ecthelion], которая «мерцала как шпиль из жемчуга и серебра», могла быть из белого мрамора.

Мерцающие пещеры Агларонда в основном находились в растворимом слое известняка. Образования были типичным примером разветвленной пещерной системы: колонны, крылья, канаты, шторы, подземные озера. Менее характерным были «драгоценные камни, кристаллы и жилы ценных руд», которые были результатом огненных интрузий. Самые прекрасные рубины и сапфиры нашего мира находят как второстепенные ископаемые в растворенных впадинах в северной Бирме. Ничего не говорится о залежах полезных ископаемых в горах, хотя исключение не означает, что их не было вовсе.

В противоположность к Агларонду Тропа мертвых [the Paths of the Dead] была «сухой, как пыль». Сухие пещеры могут существовать в виде верхних галерей, но ничего не упоминалось о пещерных образованиях, поэтому вернее всего они не были из растворимого материала. Вместо этого они могли возникнуть от взаимодействия воды, мороза и даже излияний лавы, которые расширили существующие разломы и соединения, потом уйдя по каналу. Тропа могла появиться при наличии любого этого фактора, а может даже вырыта полностью или частично. Цвет породы склоняет к мнению о наличии вкрапленных пород [при интрузии], которые обычно черные. Восход солнца обнажал пики, которые имели «белые наконечники с черными полосами», а Призрачная гора назвалась «черной Двимерберг».

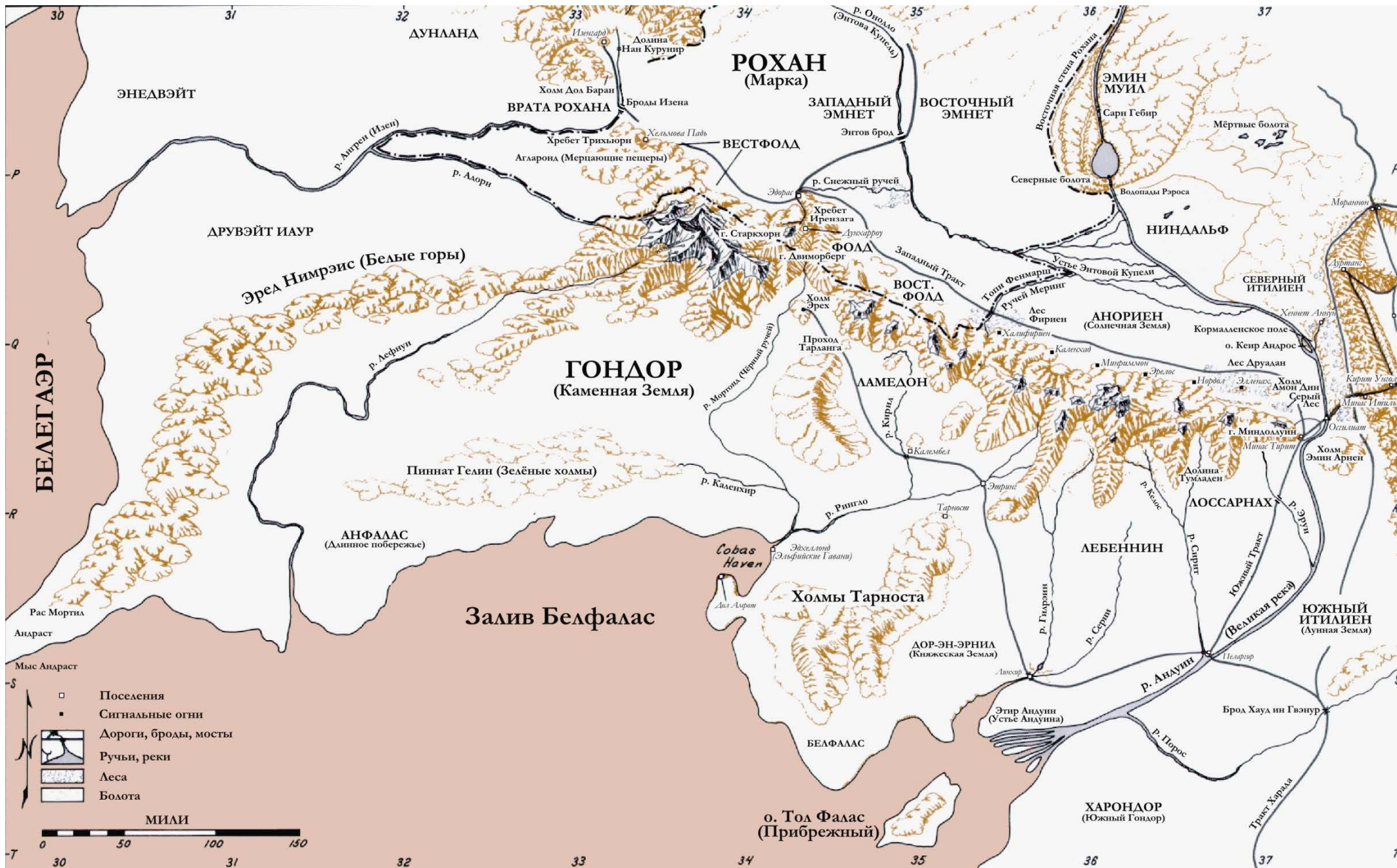
Не смотря на доминирование белой породы, использованной при строительстве Минас Тирита, холм сам по себе мог иметь вулканическое происхождение. Внешняя стена была той самой неразрушимой породой, из которой возвели Ортханк, и «обширный остаток скалы» мог быть противостоящей погодным условиям «преградой», как например те, которые иногда находят на потухших, эродирующих вулканах.

Низины

Рукава Белых гор простирались далеко к югу, некоторые почти до залива Бельфалас. Между грядами лежали глубоко врезавшиеся речные долины, как например Мортонд [Morthond], куда с Тропы мертвых спустилась Серая компания – «широкий залив, который хлестал высокие южные стены гор». Аллювиальные долины объединялись при приближении к заливу, давая жизнь зеленым побережьям Анфаласа [Anfalas] и Бельфаласа.

Широкая долина к северу от Белых и юго-востоку от Мглистых гор полностью относилась к одной большой речной системе Энтовой Купели. Несмотря на то, что истоки реки находились у корней горы Метедрас над жилищем Древоборода, большинство ее притоков сбегали с Белых гор. Дополнительно река также могла осушить южные отроги Уолда через подземные стоки. У Энтовой Купели есть одна отличительная черта – обширная внутренняя дельта. Такое образование может создать впечатление, что река очень заиленная, но внутренняя дельта не свидетельствует о том, что река несет большое количество осадочных пород. Вместо этого это свидетельствует о внезапном уменьшении наклона от очень высокого в горах до плоского дна долины. Внезапное изменение резко отражается на способности реки переносить взвешенные частицы, и накопление осадочной породы разрушает главное русло реки. Это явление очевидно для Энтовой Купели от разветвления течения на много каналов, что уменьшает несущую способность воды, и вызывая еще большие отложения. Река продолжает разделяться дальше, повторяя цикл пока все не упорядочивается и река заново объединяется воедино или, как в случае с Энтуош, не впадает в другую реку.

Трава прерий обычно произрастает в сухих местах; в то же время равнина должна свободно затопляться. После Долгой зимы она превратилась в «большое болото», и даже в более засушливые годы Серогрив находил путь среди «скрытых прудов и широких и коварных топей» между Фангорном и Эдорасом. Очевидно, там было достаточно влаги, чтобы выросли удивительные травы Рохана.



МОРДОР (И СОСЕДНИЕ ЗЕМЛИ)

Толкиен однажды прокомментировал, что Мордор более-менее соответствует Средиземноморскому вулканическому бассейну, а Роковая гора – Стромболи. В любом случае, о наличии вулканической деятельности можно было предположить и так: Мордор – Черная земля; Эфель Дуат – горы черных скал; Эред Литуи [Ered Lithui] – Пепельные горы; Литлад – Пепельная равнина; Горгорот [Gorgoroth] – Вулканическое плато; и конечно Роковая гора – активный вулкан. Ландшафт был мрачным, соответствовал своему хозяину. Земли за Эфель Дуат («внешняя граница») характеризовались невулканическим происхождением: Северный Итилиен, территория с крутым уклоном испещренная потоками и гротами; болота; топи в ничейных землях и даже Дагорлад, равнина великой битвы. Земли к северо-западу около Мораннона, где влияние Саурана было наибольшим, пали под его власть и были разрушены; но Итилиен всего лишь недавно попал под руку Черного Властелина, и продолжал «быть милым».

Соседние земли

Северные земли продувались жестокими восточными ветрами, несущими дым с пепельных курганов и возрастающей активности Роковой горы. Климат стал засушливым, ландшафт постепенно сглаживался. Как только начали запустевать земли, и без того малое количество влаги, выпадавшей в виде дождя и сбегавшей со всех возвышенностей, стало накапливаться в болотах. Мертвецкие болота продолжали расти, пока не покрыли вершины могил, оставленных после битвы Последнего Союза.

После того, как Фродо со своими путниками прошли через Мертвецкие болота, они стали взбираться «по длинным плоским склонам засушливых топей незаселенных земель». Это возможно был край осадочного слоя, который продолжался южнее в Итилиене, спускаясь от Эфель Дуат. Граница осадочных пород эродировала с противоположной от гряды стороны, оставив «длинную глубокую долину между грядой и внешней границей основания гор», через которую хоббиты разглядывали Мораннон.

Когда горная цепь повернула на восток, высота хребта постепенно уменьшилась, и долина расширилась до равнины – Дагорлад, места многих битв, - на которой хоббиты наблюдали вход южан в Черные ворота. Равнина была «каменистой», покрытой бесчисленным множеством валунов, смытых с гор, но не подвергавшихся влиянию погоды из-за засушливого климата.

Хоббиты повернули на юг, следуя по дороге, построенной между вершинами западных склонов и восточными горами. Они ступили на славную землю с частыми дождями, приносимых из залива Бельфалас влажными юго-западными ветрами. Вода собиралась в многочисленные потоки, которые стремительно стекали к Андуну, прорезая глубокие ущелья. Иногда потоки находили путь через расщелины и продолжали течь по слабым трещинам под поверхностью, появляясь вновь далеко вниз по течению в виде источников. Одна такая «пещера» превратилась в Хеннет Аннун [Henneth Annun]. Дальше к югу осадочные породы должны были упускаться еще круче, так как, оставив убежище Фарамира, хоббиты держались западной стороны дороги, пока не достигли ущелья Моргулдуин [Morgulduin]. Повернув на восток, они продолжали подниматься, и «если бы они пошли немного ниже, дальнейший подъем был длиннее и круче». Наконец они вошли на землю острых гребней, состоящих из прочных пород с углом склонов больше 45 градусов. За Перекрестком начинались земли Мордора.

Мордор

Земля Саурана состояла из трех частей: горы, которые были частью «великой стены»; плато Горгорот и равнины Литлада. Все земли были засушливыми и вулканическим. Взбираясь вверх, хоббитов постоянно окружали экземпляры вулканической породы, придававшие горам черный оттенок. Базальт мог экструдировать в нижних слоях или разрушать нэки [цилиндрические интрузивы] и дайки. Все могло придать темный внешний вид. Вдоль Витой лестницы [the Winding Stair] хоббиты миновали «высокие колонны и зубчатые вершины...большие трещины и разломы...». Они могли возникнуть в результате разрушения базальта под влиянием атмосферных эффектов.

Вокруг них [хоббитов] возвышались высокие пики, но явно ниже, чем в Белых и Мглистых горах. Ничего не говорилось о снегах, хотя «зимы в незапамятные времена разъели и создали пещеры с бессолнечной стороны». Все же пики должны были быть достаточно высокими, так как перевал Кирит Унгол находился выше Перекрестка на 3000 футов. Возможно, гребни сминались и разрывались. Разрывы породы могли создать ущелье между Эфель Дуат и Моргаи [Morgai], по которой хоббиты пробирались к северу от Кирит Унгол. «Восточные склоны Эфель Дуат были отвесными», а скаты

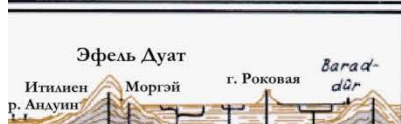
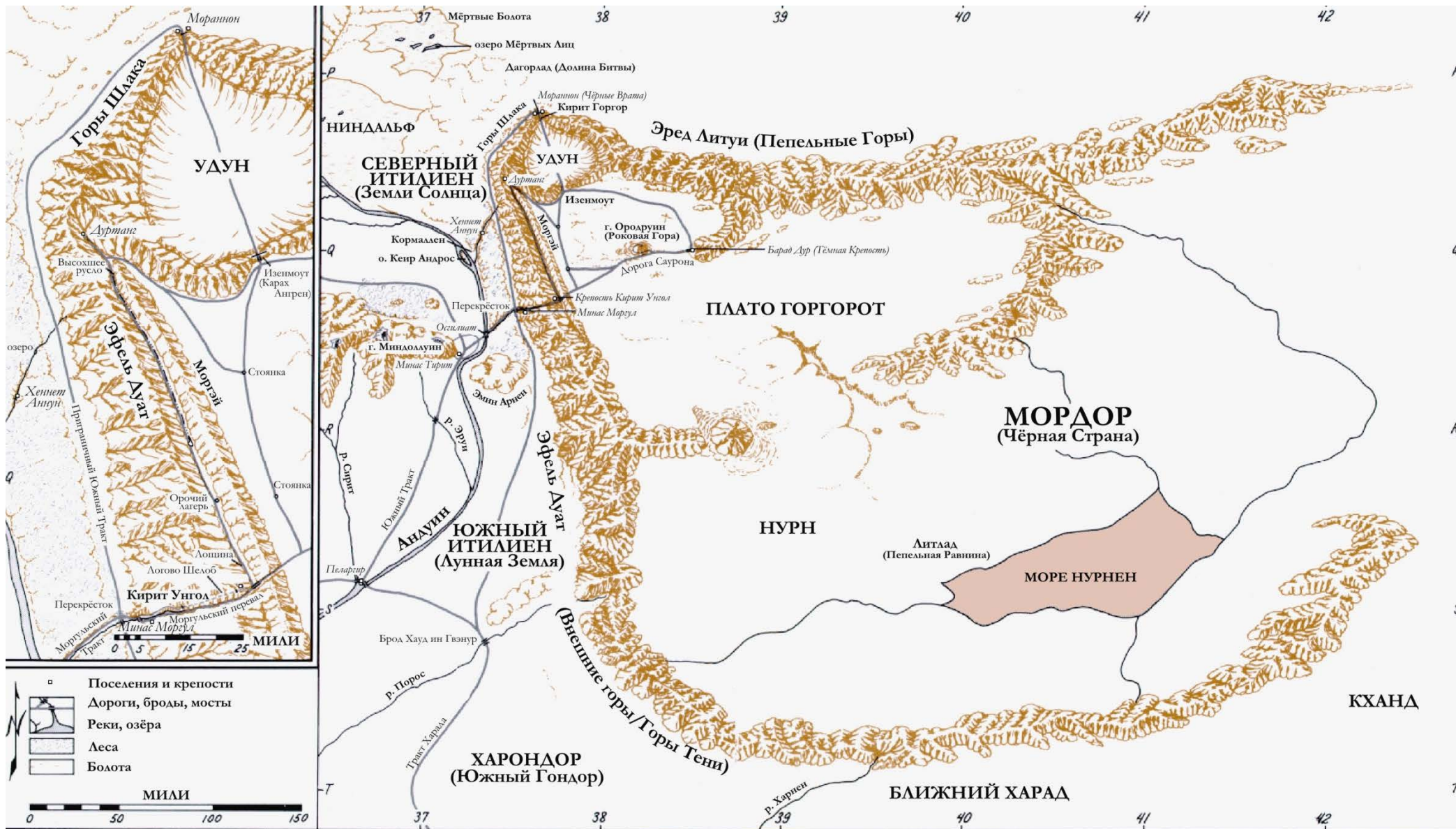
Моргаи – беспорядочными, испещренными ущельями и пилообразными вершинами. Поперечные разломы также присутствовали, так как Сэм и Фродо пили из потока, который казался «прорубанным огромным топором».

На северном окончании Эфель Дуат в месте пересечения с Эред Литуи находилась концентрическая долина, окруженная отвесными черными бесплодными обрывами – Удун [Udun]. Толкиен описывал долину, как окруженную вручную двумя грядами. Симметричность долины предполагает наличие кальдеры или кольцеобразного хребта. Кальдера – это остатки взорвавшегося и/или обрушившегося вулкана. Кольцеобразный хребет – концентрическая гряда охлажденной извергнутой породы, окружающей глубокую долину. Он возникает, когда круглый блок [пласт] опускается в нижележащую магматическую камеру, а жидкая магма при этом вытесняется по краям. Часто вытекание может быть не сплошным, оставляя проходы, такие как Изенмоут [Isenmouthe] и Кирит Горгор [Cirith Gorgor]. Каждый из процессов мог принимать участие в создании географической особенности, описанной Толкиеном, но при сравнении с Нашим миром, он [процесс] должен был быть гигантским. Представьте себе вулкан с основанием 45 миль. Колосс мог достигать 29000 футов! Это совсем не похоже на Роковую гору с 7-мильным основанием и высотой 4500 футов.

Когда хоббиты повернули на юго-восток от Удуна, они ступили на завершающий этап через Горгорот, лавовое плато. Его уровень должен был быть выше, чем Удун («глубокая долина») и равнина Литлад. Очень толстый слой расплавленного базальта за многие годы покрыл плато сквозь многочисленные разломы. Дополнением были извержения вулканов, большая часть которых раньше была активна, но превратившиеся в скелеты – нэки и дайки, низкие холмы, а на юго-востоке были все свидетельства сильной эрозии, мезаструктур и борозд. Во времена похода сопки были многочисленными, а остатки былой активности придавали плато суровую и злую внешность; все же ничего более впечатляющего, как Роковая гора в самом сердце этой земли, не было.

Плато было пустынно, а так как весь прочий Мордор ничем не отличался, Саурону было трудно прокормить свои несметные полчища; но в Литладе условия были более благоприятными. Там потоки твердых пород были меньшими или большей частью разрушенными. Если горные породы были разрушены, получившаяся в результате этого почва была достаточно плодородной. В полупустыне малое количество воды, так как озеро Нурнен (с внутренним бассейном) было соленым. Все же отложения пепла помогали сохранять воду (так как пепел очень эффективный сорбент, препятствующий испарению), позволяя развиваться сельскому хозяйству в засушливых землях при «обработке полей огромным количеством рабов».

Изначально география Мордора немного отличалась, особенно на северо-западе. Горгорот в самом начале был на краю [возле Удуна], но позже протянулся до самого Нурнена, а хребет возле Барад-дура появился только в конце. Проход Горгорот, который преграждали крепости Мораннона, когда-то относился к Кирит Унголу. Долина Удуна и Изенмоут, хребет Моргаи, а также восточные и западные гряды, отделяющие Горгорот от Литлада, отсутствовали до конца истории. Близкое окружение Горгорота и дополнения к Нурну до юга на карте «Властелина колец» остались без изменений. Даже южная часть Эфель Дуат была изменена с изначальных двух выступающих в сторону Харада дуг шириной в 150 миль, и сужающихся только возле перевала Наргил у истоков южных рек, питающих озеро Нурнен.



ХОББИТ

ВВЕДЕНИЕ

В «Хоббите» Толкиен ярко все описывал, но упомянул лишь несколько дат и вообще не приводил никаких расстояний и масштаба на оригинальной карте Глухоманья. Тем не менее, используя масштабную шкалу и прочую информацию из Властелина колец, можно заново нарисовать пути. Календарь Ши́ра пояснял даты/систему исчисления, что позволило проанализировать приведенные в Хоббите даты. Как только были определены даты путешествия, стало возможным простым способом просчитать пройденные за день мили с учетом очевидных указаний: встали рано, ехали допоздна, и прочие факторы, которые могли повлиять на скорость.

Все даты, приведенные в Войне за Кольцо, совпадают с летоисчислением Ши́ра, потому общий календарь использовался как база для дат, приведенных в Хоббите. Возможно, что при написании Хоббита Толкиен еще не придумал календарь Ши́ра, но даже наш календарь подошел бы с разницей в несколько дней. Только о трех датах можно судить с уверенностью: 27 апреля – в последний четверг «перед маем» покинули Хоббитон; День середины года – выход из Ривенделла утром в середине лета (можно интерпретировать как синоним Дня середины года, солнечного солнцестояния); 22 сентября – прибытие в Озерный город. Встреча с троллями состоялась, когда «скоро наступил бы июнь».

Из Бэг Энда в Ривенделл

Количество дней, потраченных на путешествие от Бэг Энда до Ривенделла, можно посчитать, только зная время путешествия обратно. Компания покинула Бэг Энд 27 апреля, а Ривенделл – в День середины года (где они провели «по крайней мере, 14 дней»), посему в пути они могли быть около 51 дня. Расстояние от Бэг Энда до Ривенделла было немного больше 400 миль, поэтому компания ежедневно преодолевала в среднем 8 миль. Возможно, они никуда не спешили. Погода до конца мая была прекрасной, а постоянные дворы – полные; тогда как стояние лагерем в дождь и постоянный голод заставили бы их двигаться быстрее во второй части путешествия [после Ривенделла]. Может быть, что они провели больше двух недель в Ривенделле – смертным сложно следить за временем в городах эльфов. Как компромисс, по последнему приближению они странствовали 38 дней, а 27 дней провели в Ривенделле, - и все равно только 10 миль в день!

Когда Фродо с друзьями шел между теми же двумя точками, карта к западу от Ривенделла служила для сравнения покрытых расстояний в «Хоббите» и «Властелине колец». Даже на пони гномы путешествовали со скоростью улитки, тогда как Фродо передвигался марш-бросками. Всего раз гномы были быстрее хоббитов: на поляне троллей. Несопоставимость в расстоянии возникла между рекой и просветом, где Бильбо встретил троллей. В Хоббите название реки не указывалось, но в исправленной версии специально упоминается о каменном мосте. Так как последний мост переброшен через Хоаруелл [Hoarwell], расстояния не согласовываются. Костер троллей был так близко к воде, что его можно было видеть «на некотором расстоянии», гномам потребовалось не больше часа, чтобы дойти до него; в то время, как Следопыт повел хоббитов к северу от дороги, где они заблудились и им понадобилось почти шесть дней, чтобы достичь Каменных троллей. Потерянные или нет, но кажется невозможным, что мудреный опытом странник потратил шесть дней, чтобы попасть туда, куда гномы пришли за час. Серия «Историй» помогает объяснить это расхождение: дополнение в виде каменного моста было сделано при исправлениях в 1960 году, но они не были опубликованы. Предложенная переработка состояла в том, что Торин и компания пересекли последний мост рано утром и достигли лагеря троллей вечером, пройдя несколько миль.

К сожалению даже это изменение существенно не улучшает ситуацию Фродо и компании, но серьезно меняет сюжетную линию Хоббита. Возможно, эффективное решение было предложено Стрейчи [Strachey]: эти события происходили около меньшего потока (не нанесенного Толкиеном) ближе к Бруину, а также игнорирование наличия моста и того, что источник реки находился в горах. Альтернативный путь основан на набросках карты из «Истории», где дополнительный поток нанесен. Это явно свидетельствует о настоящих замыслах Толкиена, но даже это не идеально, так как расстояние от Переправы оставляет мало времени и миль, чтобы Фродо и его друзья прошли после встречи с Глорфиндейлом. Гномы постоянно двигались медленней хоббитов из последующей истории. Мы можем только догадываться о причинах. Может быть, что Толкиен предполагал о больших расстояниях при странствиях хоббитов, но он не учел влияние масштаба, либо решил не принимать его во внимание. Карта Глухоманья была уже дважды готовой еще до полной карты Средиземья, а шаги гномов близки к нормальным. Толкиен «много работал над гармонизацией путешествия Бильбо с...Властелином

колец...но никак не довел это до логического завершения». Вместо детального анализа мы лучше получим общее впечатление от кажущейся бесконечности путешествия к Одинокой горы.

От Ривенделла до Одинокой горы

48 дней прошло от исхода из Ривенделла в День середины года до прибытия в Озерный город [Laketown] 22 сентября. Все это время прошло в пути, кроме одного дня отдыха у Беорна [Beorn] и дни пленения в пещерах эльфийского короля. Время можно разделить на 4 части: во Мглистых горах, долине Андуина, Лихолесье и пещеры Трандуила. Первый отрезок пути прошел, взбираясь на горы. Ривенделл лежал на западе от гряды, потому компании нужно было достичь и перевалить подножие и нижние подошвы гор прежде, чем они начали долгий изнурительный подъем к горному перевалу. Гномы шли так медленно, что Бильбо подумал: «Они успеют собрать урожай и черную смородину прежде, чем они начнут спускаться с противоположной стороны». За двухдневное пребывание в туннелях гоблинов во вторник и среду он понял, что «смородина еще только цветет...и он съел три ягоды земляники». На этой широте земляника возможно уже начала спеть, а смородина цветет с середины июня о середины июля, а более поздние комментарии об «осеннем тумане» не смотря на «середины лета» подтолкнули к мысли о более поздней дате – середина июля. Это вылилось бы в 25-дневный подъем между Ривендллом и Передними воротами гоблинов, определенно больше «двух переходов», как предполагал Гендальф для Братства кольца, чтобы достичь перевала Багрового Рога.

Сбежав через заднюю дверь гоблинов, компания стремительно спустилась к восточной подошве гор, и при помощи орлов на следующий день была у Беорна. На его пони они [гномы] наверстали упущенное, несясь по долине Андуина по 20 миль в день. Хоть они и оставили Беорна сразу после обеда, до вечера преодолели «много миль», и продолжали двигаться еще три дня. На второй день они перемещались до позднего вечера и на следующий день выдвинулись на рассвете, потому у них получилось добраться до Врат леса после обеда.

У корней Лихолесья они передвигались медленно, «дни тянулись за днями», а после падения Бомбура в Зачарованную реку, его пришлось нести, что еще больше замедлило ход. Длина дороги через лес составляла 188 миль, 143 из которых они прошли до реки. Их марши на восток от этого места требовали около недели, потому они могли потратить до четырех недель, пересекая лес, покрывая 6,5 миль в день.

Время, проведенное в плену в пещерах Трандуила, было «изнурительно долгим». Бильбо потребовалось «неделя или две», чтобы найти Торина, а ему потребовалось еще, по крайней мере, две недели, чтобы спланировать план побега. Когда он, наконец, осуществил свой план, на дворе была вторая половина дня 21 сентября. Весь оставшийся день и следующий были проведены, плывя на бочке до Озерного города как раз, чтобы попасть вовремя на день рождения Бильбо.

Компания осуществила все приготовления для последнего этапа, и только через «две недели» попросили о помощи хозяина города. Предположительно два дня прошли в сборе провизии, день выхода припал на 9 октября. После трех дней гребли по Долгому озеру и Бегущей реке, они поехали к Одинокой горе. Короткое время они стояли лагерем на Вороньем холме[Ravenhill], затем переместили лагерь в долину между западными отрогами, а затем в скрытую лощину на склоне горы. Там они оставались до Дня Дарина, пока им не было дозволено открыть дверь и войти. Считая в обратном направлении время для марша армий, осады, битвы и возвращения Бильбо к Беорну до июля, День Дарина должен приходиться на день до 30 октября. Это очень приблизительно, но если точное определение было за пределами возможностей гномов, то это точно за пределами моих.

Третья эпоха, 2941-42 годы

Важные даты Хоббита приведены в хронологии. Важно помнить, что только 27 апреля, День середины года и 22 сентября 2941 года, а также 1 мая 2942 года были установлены или точно определены Толкиеном. Все прочие даты были высчитаны и являются чисто гипотетическими.

25 апреля	Гендальф навещает Бильбо в Бэг Энде
26 апреля	Среда. Неожиданная вечеринка
27 апреля	Торин и Компания выдвигаются из Хоббитона в 11:00 дня
29 мая	Компания пересекает реку и схвачена троллями
4 июня	Они переправляются через Бруинен и достигают Ривенделла Ночь в День середины года. Элронд находит лунные буквы на карте Трора
День середины года	Компания покидает Ривенделл
16 июля	Понедельник. Их схватили гоблины
19 июля	Четверг. Гендальф и гномы сбегают, Бильбо находит кольцо, встречает Голлума, сбегает. Компанию настигли волки и спасли орлы.
20 июля	Они летят на Каррок и после обеда попадают в дом Беорна.
25 июля	Гендальф возвращает пони на западном крае Лихолесья.
16 августа	Компания пересекает Зачарованную реку. Бомбур впадает в спячку.

22 августа	Они сходят с тропы.
24 августа	В сумерках гномов схватили лесные эльфы, их увели в залы короля эльфов.
21 сентября	После обеда компания сбегает от короля, ночью достигает хижин погонщиков.
22 сентября	Они достигают Долгого озера сразу после захода солнца.
9 октября	Компания покидает Озерный город на лодках.
12 октября	Они уходят от реки, идут к Одинокой горе.
14 октября	Лагерь перенесли в западную долину.
19 октября	Бильбо находит тайную тропу. Лагерь перенесли туда же.
30 октября	День Дарина. На закате открылась тайная дверь. Бильбо посещает Смауга и возвращается к гномам полночью.
1 ноября	Бильбо возвращается в палаты Смауга. Вечером Смауг вышибает дверь, нападет на Озерный город, где его и убили.
2 ноября	Гоблины, Беорн и Гендальф слышат о смерти Смауга.
3 ноября	Войско эльфов покидает Лихолесье. Торин узнает новости.
4 ноября	Эльфы поворачивают в сторону Озерного города.
6 ноября	Эльфы достигают Озерного города.
12 ноября	Эльфы достигают северной оконечности озера.
15 ноября	Объединенные силы на закате достигают Дейла.
16 ноября	Одинокая гора осаждена.
22 ноября	Бильбо отдает Аркенстон эльфийскому королю и Барду.
23 ноября	Рано утром подходит Даин. Битва Пяти воинств. Торин и Болг погибли.
27 ноября	Гендальф, Бильбо и Беорн покидают Одинокую гору.
30 декабря	Они достигают дома Беорна и остаются до весны.
1 мая	Гендальф и Бильбо достигают Ривенделла.
8 мая	Они выходят в Хоббитон, которого достигают в июне.

ПОД ГОРОЙ И ПО ГОРЕ: ГОРОД ГОБЛИНОВ

В поисках убежища от бури в горах, компания отыскала пещеру недалеко от вершины перевала, и которая [пещера] в итоге оказалась всего лишь началом большой и запутанной системы переходов и пещер, заселенных гоблинами.

Пленение

Сам вход в пещеру казался «приличных размеров, но не очень большим...». В задней стене была спрятана дверь: «черная трещина». Она вела к проходу, который нырял все время вниз и вскоре к нему присоединялись прочие, «пересекавшиеся и спутанные во всех направлениях». Компанию вынуждали нестись вниз так быстро, как те могли; все же этого времени было достаточно для гоблинов, которые вели впереди пони, чтобы снять с них сумки и обыскать. Не имея прочих подсказок, приблизительное расстояние до главной пещеры гоблинов составляло около 5 миль. Пещера не была удивительно большой, потому ее изобразили 300 футов длиной и 100 футов высотой.

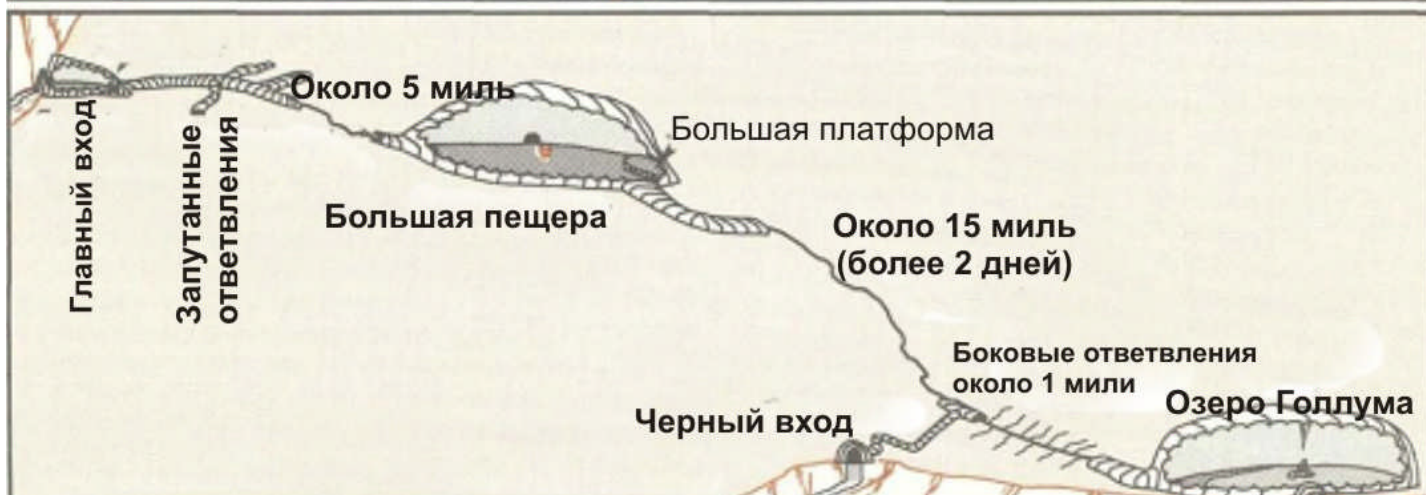
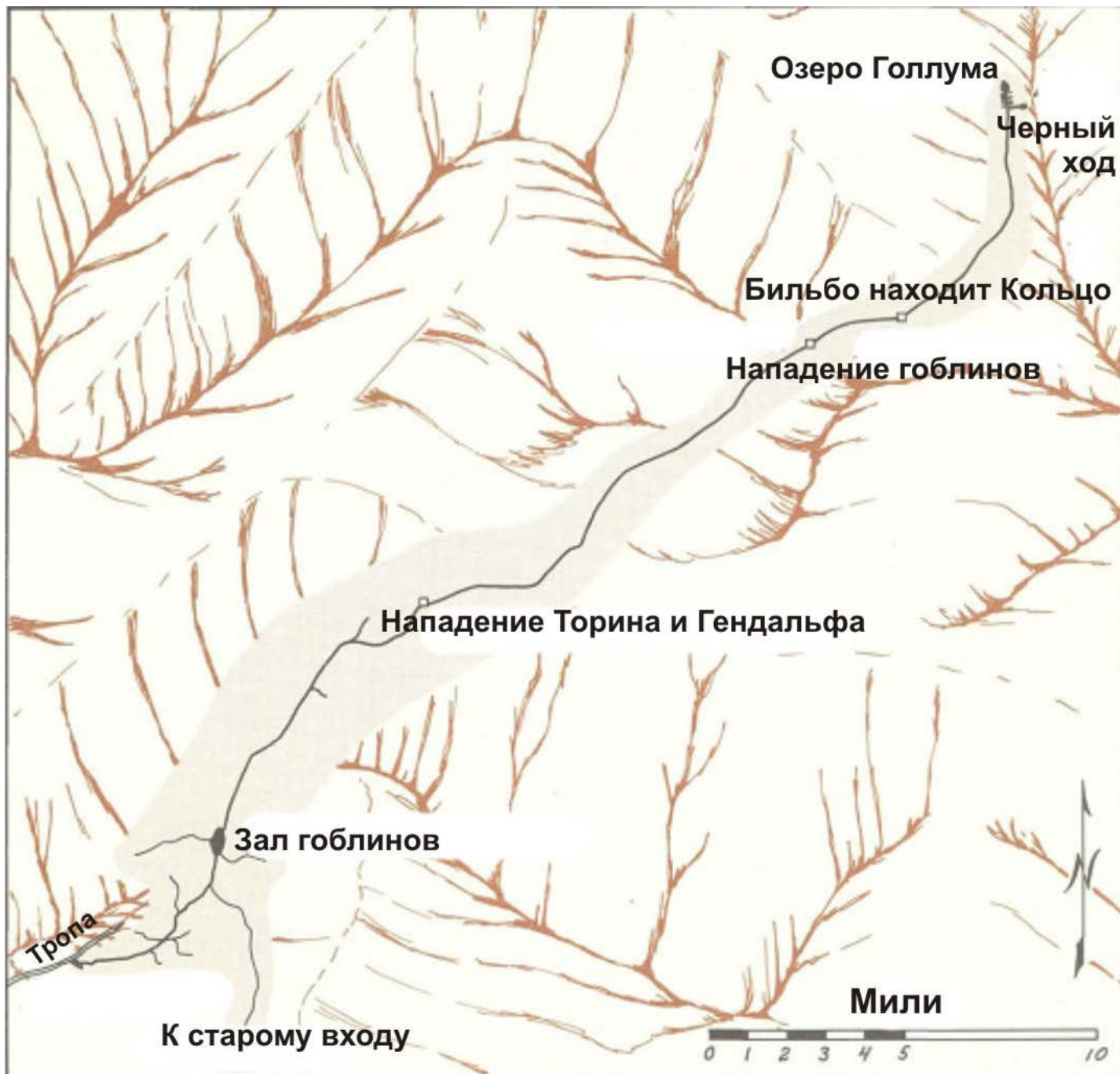
После побега из пещеры, путь гномов заслуживает внимания. Сначала они слышали «приближающиеся» крики гоблинов; затем они побежали, и «через непродолжительное время они остановились, оказавшись у самых корней гор». Гномы были около того места, где основное направление делает небольшой изгиб, затем идет прямо некоторое время прежде, чем резко повернуть. Около этого изгиба Гендальф и Торин решили отразить атаку, и преуспели в этом, несказанно удивив и отбросив своих преследователей. Стычка дала времени, и гномы «еще долго бродили» прежде, чем на них снова напали. В замешательстве Бильбо упал и остался позади.

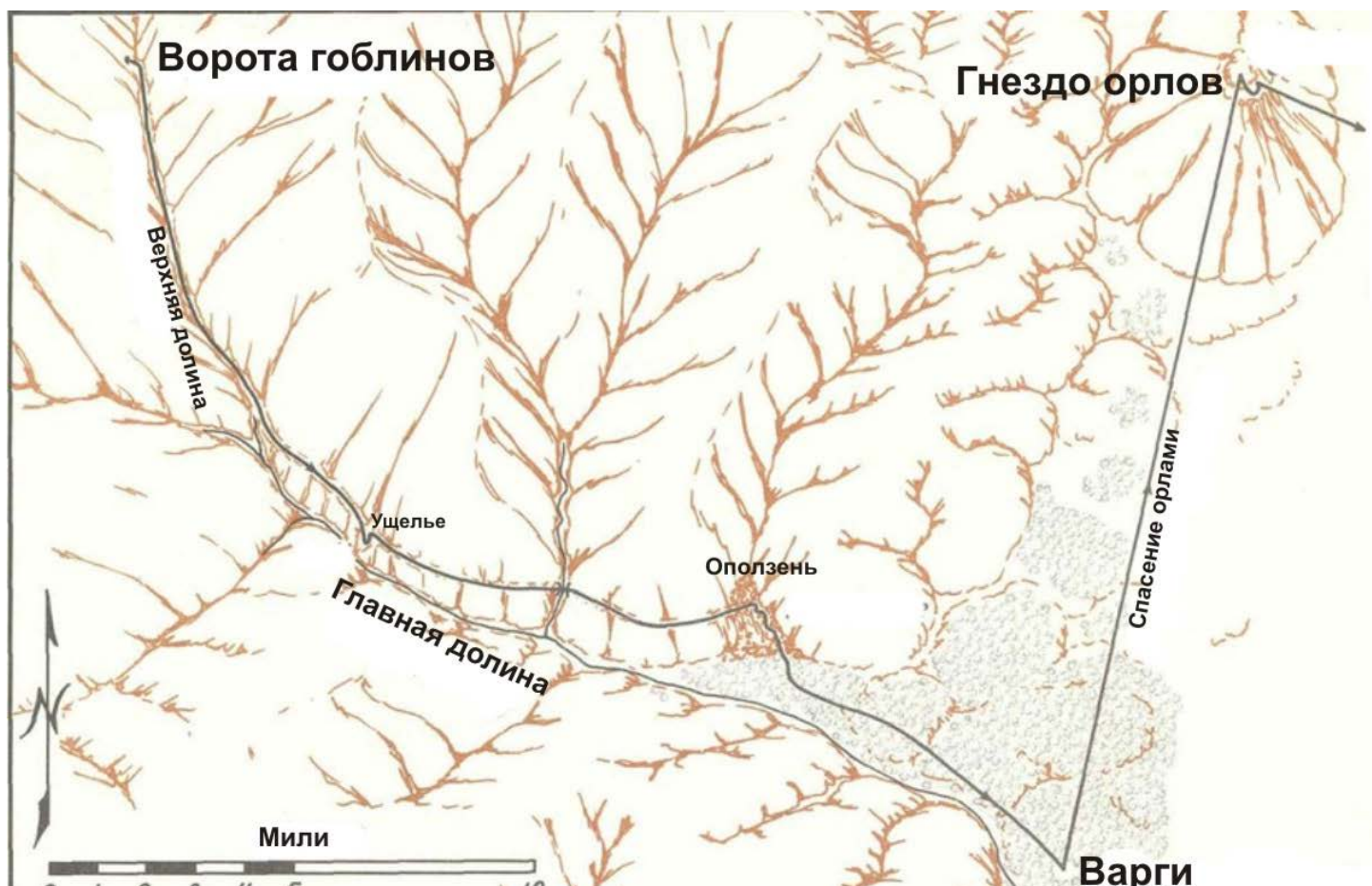
Побег Бильбо

Вероятнее всего Бильбо пошел по тому же пути, что и Гендальф, так как он держался главного пути, только он мог пропустить поворот в меньшее боковое ответвление, которое вело наружу. Вместо этого он пошел напрямик в пещеру Голлума, где тропа обрывалась. Пройденное расстояние было невелико, ведь Бильбо заметил боковые туннели почти сразу при его возвращении.

Пещера Голлума была природного происхождения: вода просочилась через вышележащие слои породы, растворив ее часть, вымыв остатки потоком, по которому Голлум пришел под землю. В центре озера находился «скользкий островок», служивший Голлуму домом. Озеро было «широким и глубоким, и смертельно холодным»; все же оно было представлено всего 400 футами в диаметре, так как с острова Голлум мог видеть Бильбо, вести беседу и быстро грести к берегу.

На обратном пути Голлум считал боковые переходы: «Один слева, да. Один справа, да. Два справа, да, да. Два слева, да, да... семь справа, да. Шесть слева, да!». Последний был дорогой к задней двери, и она была недалеко, так как Голлум чуял гоблинов на посту охраны. Путь сначала шел вниз, затем вверх, далее круто поднимался, поворачивал в углу, немного вниз, затем огибал еще один угол – там, где находился сторожевой пост. Центром комнаты была каменная дверь, сама комнаты должна была быть небольшой, так как гоблины «падали друг на друга», пытаясь найти Бильбо. Выскочив за двери, Бильбо очутился в долине.



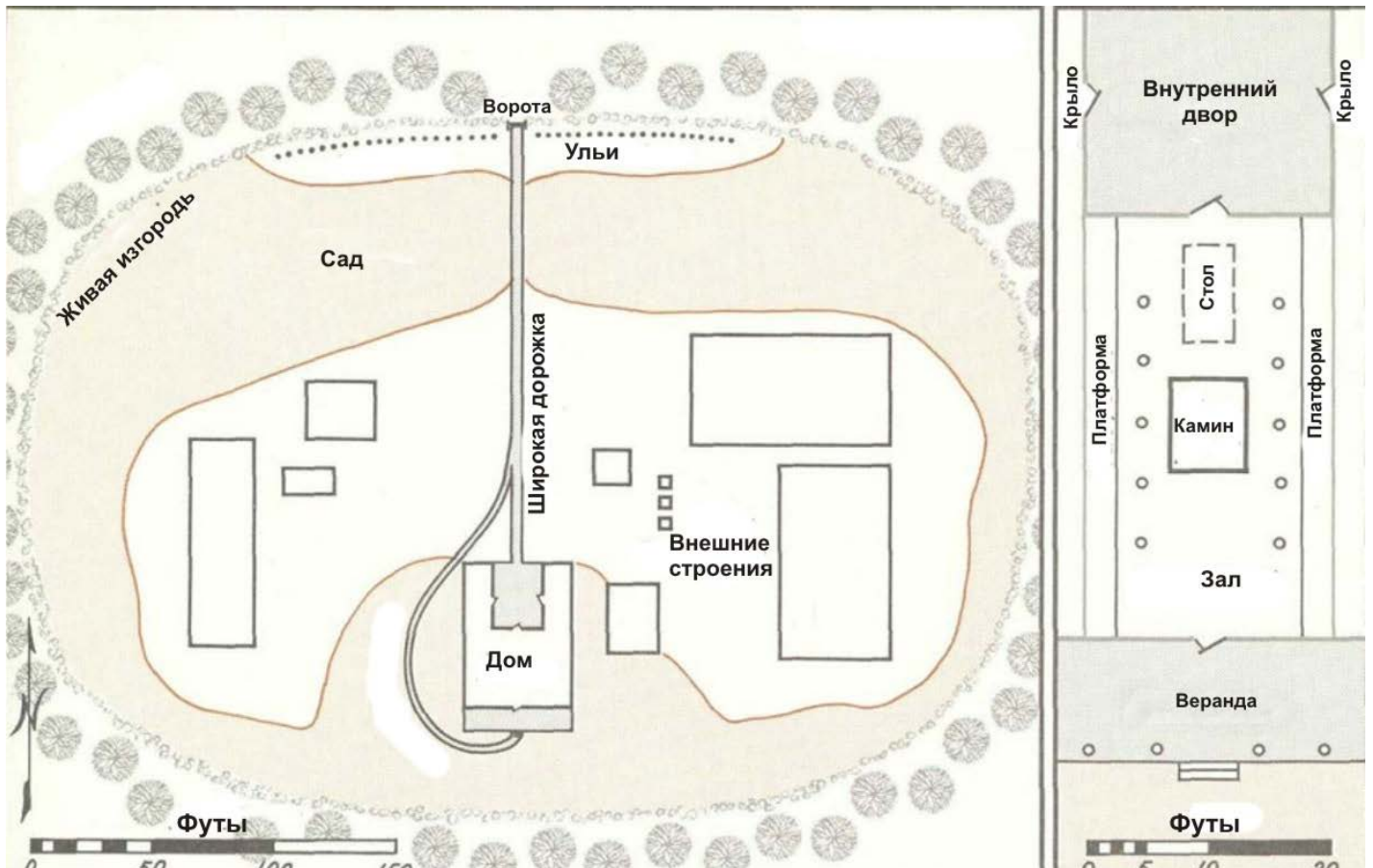


СО СКОВРОДКИ

После того, как Бильбо покинул туннели гоблинов, он помчался вниз по лестнице к дороге в «узкой долине между высокими горами», откуда было видно далекие равнины впереди. Эта долина входила в широкую долину, тянущуюся на юго-восток до Андуина. Направление определено по следующим показателям: компании нужно было бы двигаться на юго-восток, чтобы вернуться на тракт; в этом направлении текли все реки с Мглистых гор, впадая в Андуин; поселения лесных жителей на «южных равнинах» можно было наблюдать с верхней долины и достаточно близкие, чтобы волки и гоблины могли напасть на них.

В большой долине Бильбо тащился в хвосте колонны, прижавшись к северному склону, по левую руку от него была отвесная стена. На тропе в маленькой лощине он отыскал Гендальфа и гномов. Время было около 5 часов по полудню в четверг, так как солнце начало понемногу опускаться с момента прорыва в Воротах гоблинов. Лощина была «достаточно высоко», поэтому после недолгой беседы компания продолжила свой путь по ухабистой дороге как можно быстрее, пересекла маленькую реку, и перед сумерками (около 8:30, так как была середина лета), вызвала обвал. Соскользнув к месту, где упали камни, они повернули в сторону к сосновым лесам, покрывавшим низкую долину. Гномы шли между деревьями по тропе, «ведущей на юг», и после «огромного промежутка времени» вышли на поляну.

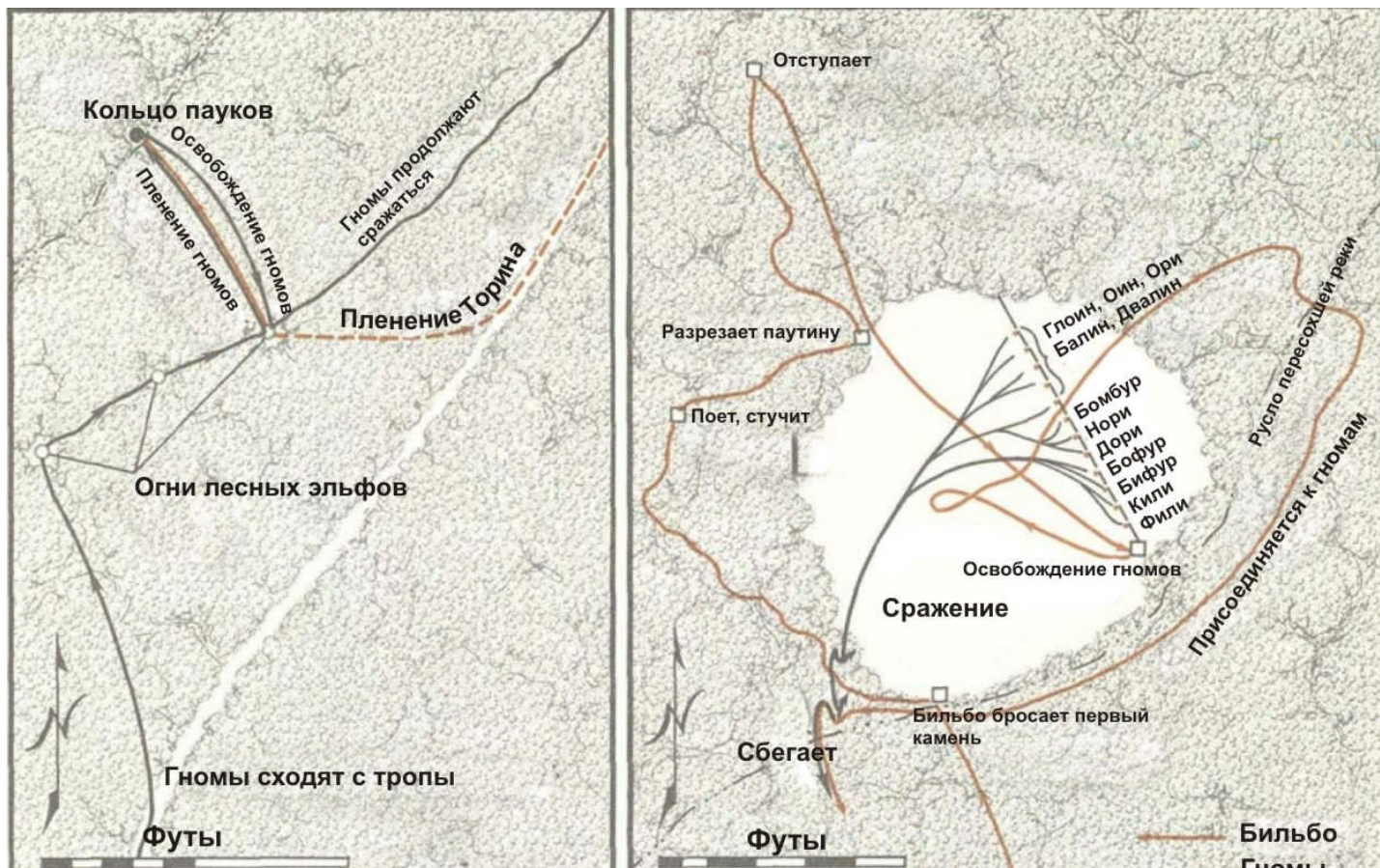
Местоположение поляны указано не было, но она явно должна была располагаться у около подножия, так как вой волков было слышно «внизу холма». Эти злые варги вскоре окружили гномов, позже к первым примкнули гоблины, готовые поджарить компанию; но в этот момент неожиданно их спасли орлы и отнесли в гнезда в горах. Орлы услышали шум и «слетели с гор» на разведку. Может показаться, что поляна должна была находиться на восток от гнезд, но вместо этого их [гнезда] показали на юге, так как леса находились у подножия в то время, как гнезда были на вершине «одинокое шпилья на восточном краю гор», который, согласно иллюстрациям и картам Толкиена, находился посреди равнины на дальнем краю выступавшего на восток отрога.



ШИРОКИЕ ДЕРЕВЯННЫЕ ЗАЛЫ БЕОРНА

Усадьба Беорна лежала строго на восток от Каррока, и компании потребовался почти день, чтобы туда добраться. Они поняли, что рядом, когда достигли «участков, засеянных цветами...пастбищами для его пчел». Пояс дубов и колючей живой изгороди окружал усадьбу, а через такой забор можно было попасть только через высокие деревянные ворота. За воротами и после ульев в южной части были сады и широкая поросшая травой дорожка, ведущая к «длинному низкому деревянному дому» и пристройкам: «сарай, конюшни, кладовые».

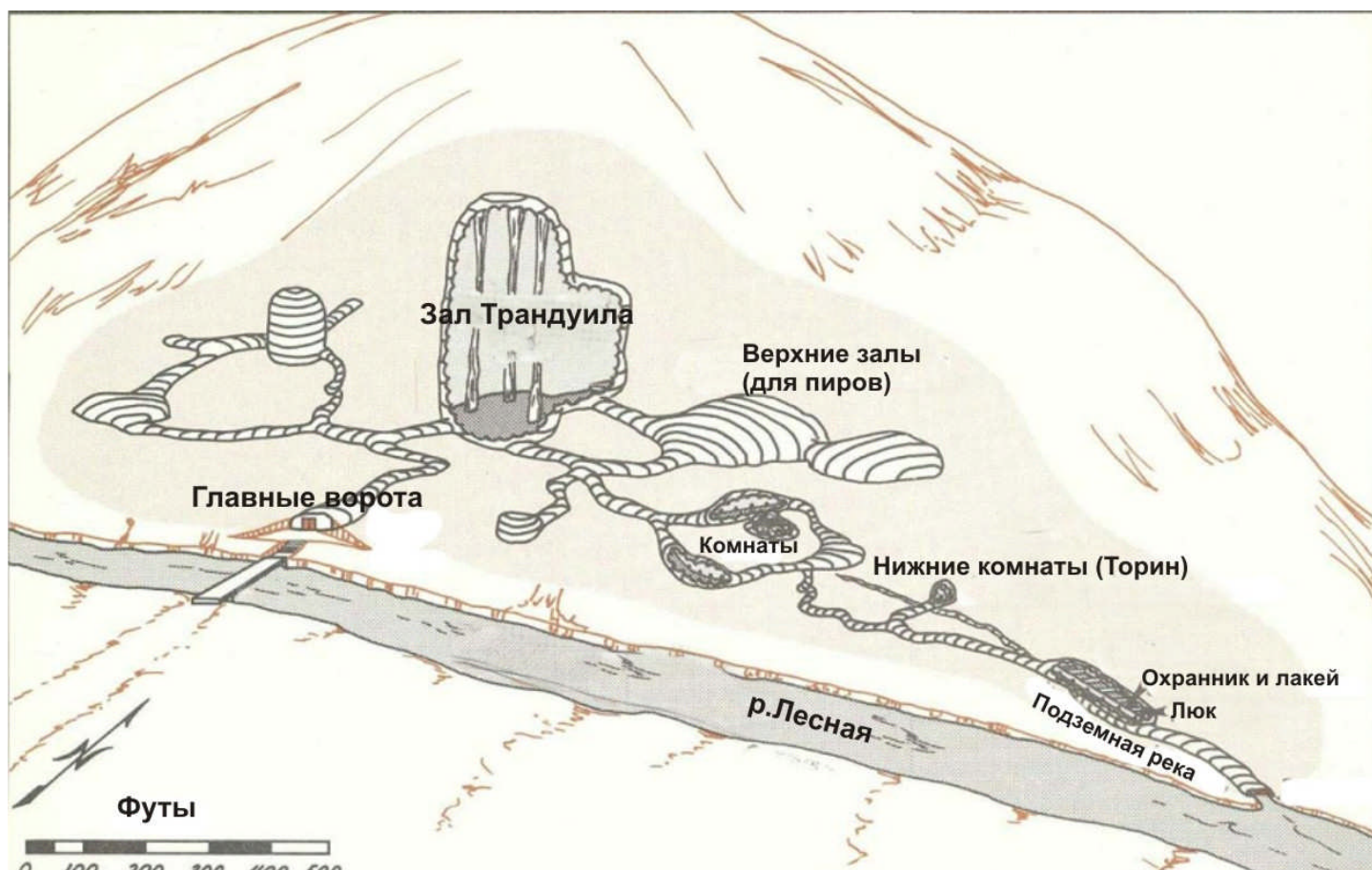
Дом видимо был U-образным, так как дорожка приводила во двор, закрытый сзади домом, а по краям двумя вытянутыми крыльями. Центральная часть была похожа на зал, куда Беорн привел двух посетителей, - тот самый зал, где компания позже ела и спала. Иллюстрации Толкиена давали много информации о комнате: по длине она была больше, чем по ширине, и если временно возведенный стол был около 4x8 футов, то комната – 20x35 футов, а центральный камин – 6x8 футов. Вдоль стен были возвышенные платформы, на которых хранились доски и подмости, и где было постелено странникам. Боковые стены возможно примыкали к крыльям, поэтому там не было окон, что создавало в зале мрачное освещение. Дверь, изображенная Толкиеном, скорее всего выводила на веранду. Крыльцо с крышей были обращены на юг, дорожка вела через сад и примыкала к главной. По этой дорожке гномы появлялись согласно истории Гендальфа.



ПАУКИ

Прорываясь с боем через Лихолесье, сбоку от дороги гномы увидели огни эльфов. Отбросив всякие предостережения, они покинули тропу. Приведенное расстояние основывалось на положении огней, «относительно далеко». Усилия гномов были тщетными, так как эльфы вокруг костра мгновенно исчезали. Такое положение вещей повторялось еще дважды, огни все время были «недалеко». Третья попытка вылилась в пленение Торина лесными эльфами, прочие гномы бежали прочь, где их схватили пауки, и только Бильбо остался сам на сам, чтобы запутаться в паутине.

После того, как Бильбо убил паука, он правильно угадал направление, в котором утащили гномов, и добрался до них, идя «некоторое расстояние невидимым». Можно предположить, что поляна пауков была еще дальше от тропы, чем огненные круги [эльфов], так как они [круги] были свободны от пауков. Добравшись до прогалины, Бильбо заметил гномов, висящих на паутине на дальнем краю. Он кинул камнем в тварь, собиравшуюся укусить Бомбура, затем попытался увести пауков подальше от поляны. Многие последовали за ним, но остальные сжали кольцо вокруг прогалины, так что Бильбо пришлось вернуться и прорубать проход. Затем он продолжил свои диверсии, отполз, и прекратил охотиться на пауков в лесу. Ему удалось освободить семь гномов прежде, чем вернулись пленители, затем снова сражался, пока не освободили остальных гномов. Чтобы выбраться из битвы, Бильбо пришлось увести за собой пауков направо; Балин, по совету Бильбо, прорывался с остальными «налево... до места. Где они последний раз видели огни». Пауки разделились, преследуя и Бильбо, и гномов, поэтому изможденной компании приходилось часто останавливаться и сражаться, пока Бильбо не пришел на помощь. В конце концов пауки отступили как раз в том момент, когда компания добралась до поляны эльфов.



ПЕЩЕРЫ ТРАНДУИЛА

Эльфийский король Трандуил когда-то жил у Тингола и Мелиан, потому-то его жилище было очень похоже и на Менегрот, и на Нарготронд: все они находились возле реки в холме, заросшем лесом, к нему вел каменный мост с большими воротами; у всех имелся большой зал с колоннами, который использовался в качестве тронного зала, множество петляющих переходов, ведущих в прочие комнаты различных размеров на разных уровнях; все это было создано усилиями гномов. Жилище Трандуина отличалось двумя моментами: несмотря на размеры, оно было меньше великих подземных королевств древности; в нем был подземный поток. Лесная река очевидно имела большой наклон возле моста и потока, так как главный проход вел в верхние галереи, в то время, как поток брал начало в сердце холма и «нес свои воды под нижними уровнями дворца, а затем присоединялся к Лесной реке несколько ниже по течению на восток, за крутым уклоном, за которым открывалось главное русло».

Когда лесные эльфы схватили гномов, их повели по мосту, вверх по ступеням, вырезанным в крутом берегу, через травянистую площадку, ворота, «закрывавшиеся магически» и дальше вниз в большой зал Трандуила. Так как они отказались говорить о своей цели, их закрыли в «12 комнатах в разных частях дворца». В одной из них позже могли заключить Голлума. Мало что было сказано о прочих залах, только что верхних залы были достаточно большими для празднований, а «нижние подвалы» были выше подземного потока. В эти подвалы Бильбо отвел гномов, сначала Балина, а последнего – Торина, их тюрьмы были «к счастью недалеко от подвалов». Охранник и лакей были недалеко от люка, и Балин присматривал за ними, пока Бильбо упаковывал гномов в бочки. Когда эльфы сбросили бочки в поток, расстояние оттуда до опускающейся решетки показалось небольшим.

ОЗЕРНЫЙ ГОРОД

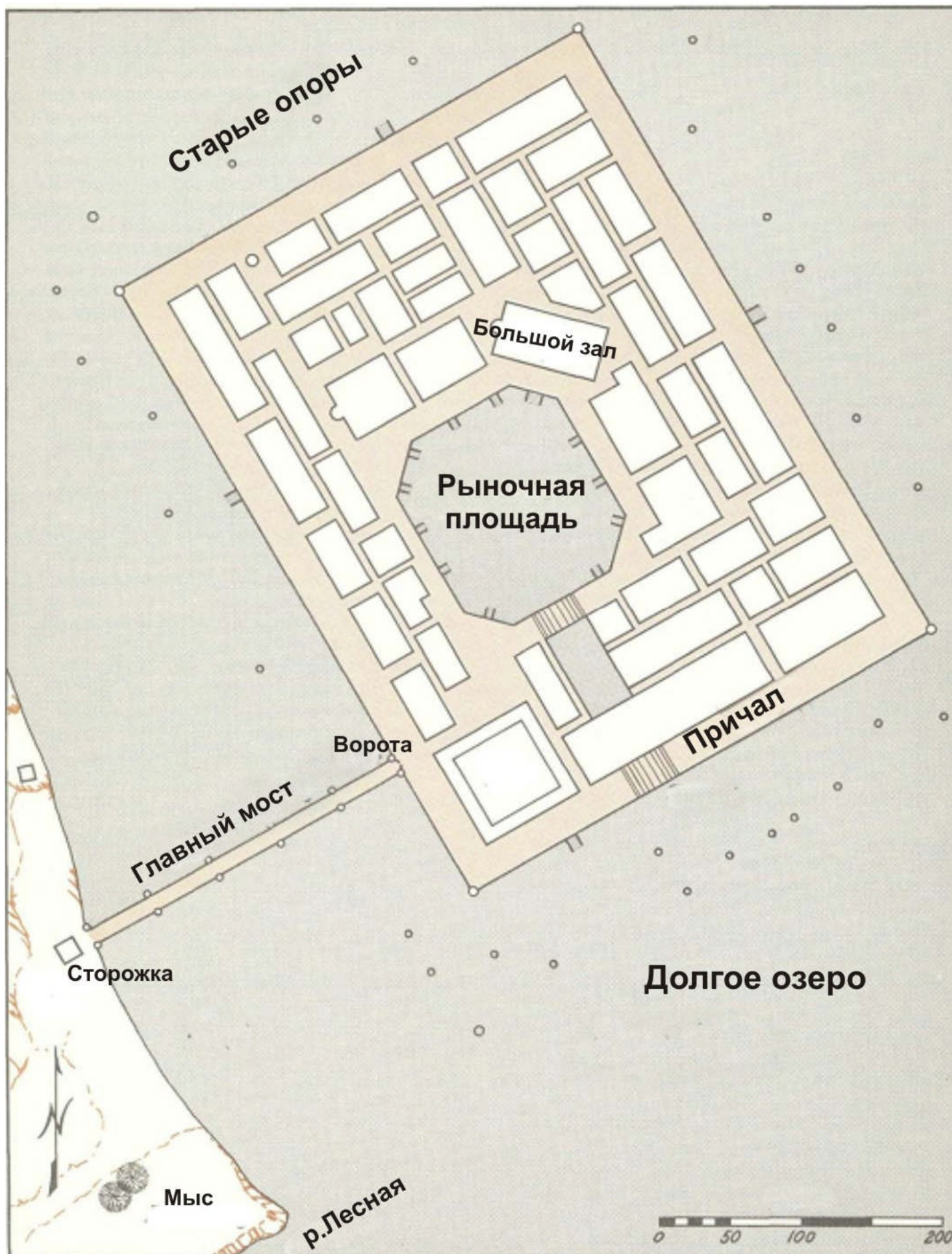
Когда бочки проплыли через мыс, формировавший каменные ворота между Лесной рекой и Долгим озером, Бильбо увидел обычное для Средиземья поселение – Озерный город. Хотя все описанные Толкиеном большие и малые города были обнесены стеной и/или возведены на холме или под землей, имели прочую физическую преграду, только в Озерном городе вода служила для защиты от зла. С использованием больших деревьев Лихолесья, забитых в дно Долгого озера, были возведены платформы, на которых расположились склады, магазины и жилища озерных жителей. Во времена расцвета гномов на этой же стороне находился большой город Эсгарот, но его в некоторый момент времени уничтожили (возможно, Смауг), и возвышавшиеся опоры можно было видеть при снижении уровня воды.

Карта Озерного города основывалась на иллюстрациях Толкиена, по которым размер, форму и положение можно было точно определить; даже положение домов по направлениям опор. Платформа шла параллельно западному берегу озера к северу от реки. С подветренной стороны мыса находилась защищенная гавань, где находились «несколько хижин и строений», которые использовались для сбора бочек. Одним [строением] был сторожевой пост на окончании большого деревянного моста, ведущего в город.

На дальнем краю моста были ворота, а за ними – компактное селение, всего размером в два квартала, но с множеством двухэтажных строений с узкими проходами между ними, таким образом использовалось все имеющееся место. В зависимости от размера семьи и помещений, на маленьком пространстве могло проживать более 400 людей. Со всех сторон платформы оставался широкий причал, от которого к воде вели ступеньки. Пройдя между строениями, компания очутилась возле «широкого круга спокойной воды», который использовался в качестве торговой площади. Спустившись по многочисленным ступенькам и лестницам, попасть в озеро можно было по каналу, проходившем в арочном туннеле, служившем основанием для переходов и одного строения.

Всего 4 отличительных строения упоминались в селении: «Большой зал», где гномы отыскивали на празднике (мэра), длинный дом, где компания проживала во время своей стоянки здесь, Городская ратуша, от которой они отправились дальше, и «Большой дом», который раздавил Смауг. Один или больше строений могли относиться к одному и тому же объекту. Хочется приравнять зал для празднований к городской ратуше, но первый находился около торговой площади, а ступени последней вели к озеру. Зал для празднований изображался возле длинного дома в центре зарисовки Толкиена, а городская ратуша – как обычное строение в углу от моста. Ни «длинный дом», ни «Большой дом» указаны не были, но зал празднований может быть синонимом Большому дому, так как торговой площади примыкали все «большие дома», а зал празднований должен был быть самым большим.

Все строения были из дерева, что делало их очень уязвимыми для нападения огнедышащего дракона. Не смотря на героические усилия и бесконечный источник воды, дома могли уже разрушиться еще до смерти Смауга. Впоследствии город отстроили «более прекрасный и большой» дальше к северу от берега.



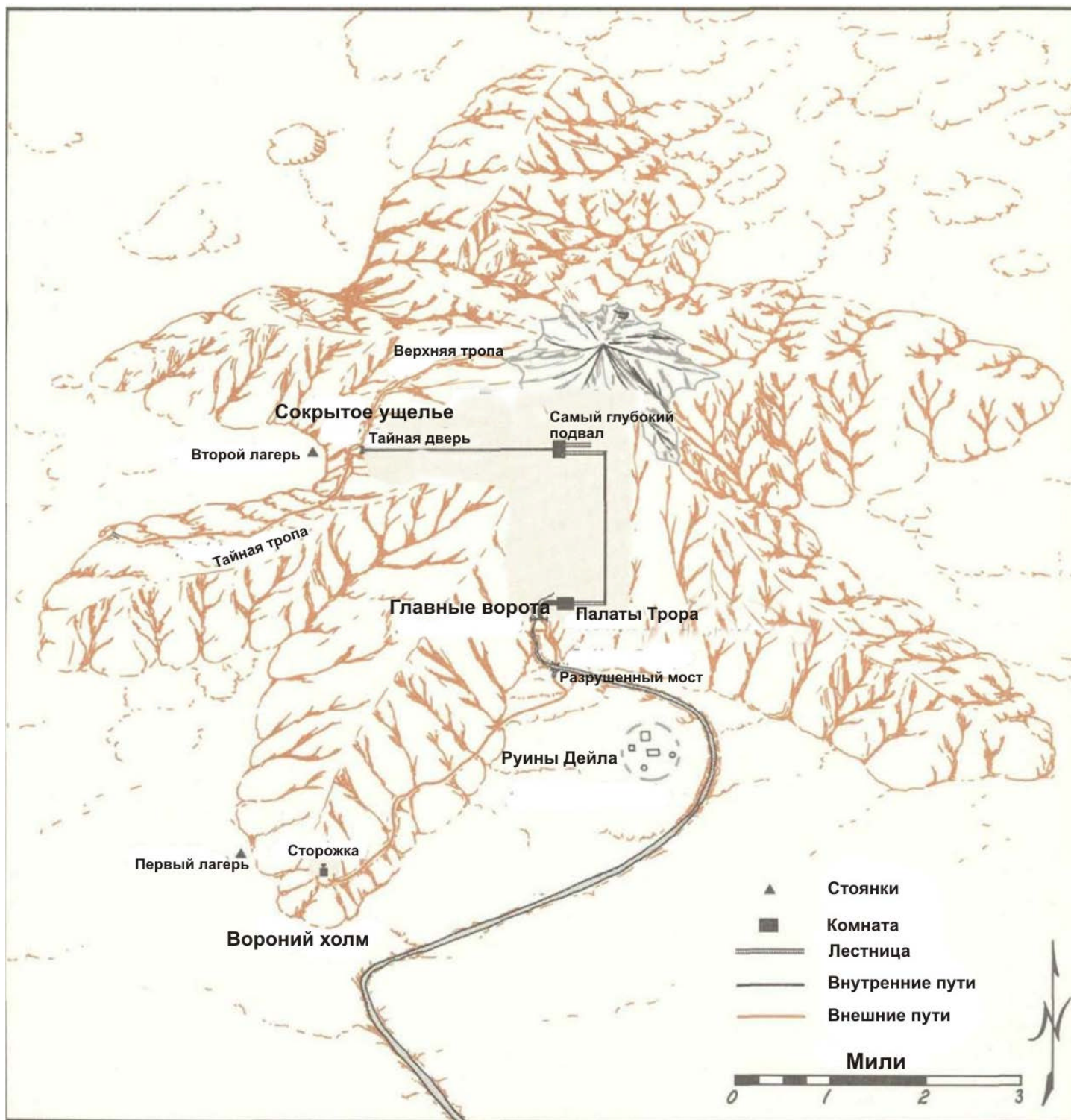
ОДИНОКАЯ ГОРА

Карта Трора представляла диаметр Одинокой горы равным половине расстояния до Долгого озера, находившегося в 20 милях южнее. Вершина была достаточной высокой, чтобы оставаться покрытой снегом по крайней мере до поздней весны, около 3500 футов. Форма отрогов горы показана четко: шесть радиально расходящихся шипов от центрального пика. В широкой обращенной на юг долине находились руины Дейла, некогда процветавшего города людей. Бегущая река, берущая начало в источнике сразу возле Главных ворот, ниспадала двумя водопадами, затем делала петлю вокруг Дейла, сначала протекав возле восточного отрога, затем на запад к Вороньему холму прежде, чем повернуть на юго-восток к Долгому озеру. К северу от Вороньего холма, на западном склоне, компания сделала первый привал. Через несколько дней они переместились в узкую долину в три мили шириной между двумя западными отрогами. У ее восточного окончания сразу за нависающим обрывом высотой 150 футов была тайная лощина с секретной дверью. Бильбо отыскал начало тропы «у южного края... долины». Крутые ступени вели на вершину южной гряды по узкому уступу над долиной. Сразу над лагерем тропа за валуном сворачивала на восток в долину с отвесными стенами. Сидя спиной к дальнему краю этой долины, Бильбо мог наблюдать за Мглистыми горами; все же из-за узости долины они [горы] казались лишь разломом. За травянистой площадкой тропа продолжалась дальше, но гномы не пошли вперед, так как были уверены, что это «порог».

На День Дарина открылись магические ворота, представив вход в древние туннели Эребора, Королевства-под-Горой. Среди множества «залов и линий, туннелей и аллей, подвалов, жилищ и переходов» упоминался только секретный туннель, ведущий в «самое нижнее хранилище», а лестницы и залы вели вверх к «великим чертогам Трора» и Главным вратам, единственным оставшимся входом. Тайный ход считался узким, хоть был «5 футов высотой и трое могли в ряд». Он спускался по прямой к палатам Смауга. Так как главный зал располагался у корней горы, а площадка [перед дверью] на восточном краю долины, туннель мог тянуться на 2 мили. Ползя в темноте, дабы избежать эхо, Бильбо потратил на весь путь около 3 часов.

В зале лежали запасы Смауга в виде золота и драгоценных камней, которые были добыты в горе. Описание Толкиена позволяют прикинуть размер зала. Смауг был около 60 футов длиной, создав впечатление о помещении в 180 футов длиной. Мерцающее пламя от факела Бильбо «на расстоянии» заставило подумать об огромных размерах Смауга. Две широких лестницы выходили через арки в восточной стене. Торин повел компанию по одной из них, чтобы попасть к Главным вратам. «Они поднимались по длинным лестницам, поворачивали и шли вниз по отзывавшимся эхом переходах, затем снова взбирались, и опять были лестницы». Так как нижние уровни были в сердце горы, а Главные врата выходили в центре южного склона, переходы должны были идти сначала на восток, затем юг, а потом снова на запад. В конце ступеней они вошли в зал Трора, пройдя его попали к источнику Бегущей реки, направленной по узкому каналу к водопаду у ворот. За ним [каналом] тянулась широкая дорога, проходившая под высоким арочными воротами, а дальше на каменистую площадку.

Старая дорога и мост под террасой на западном берегу разрушились, но на другом, западном, берегу реки все еще осталась лестница, которая привела компанию на тропу, ведущую на юго-западный отрог на смотровой пункт на Вороньем холме: единственный описанный из нескольких существовавших. В нем была большая внешняя комната и маленькая внутренняя. Компания ненадолго там останавливалась, затем вернулась к Главным вратам, где заложили течение реки, затопив террасу (и старую дорогу), оставив только узкую полоску на западе для доступа к воротам. Они ожидали подходящие армии.



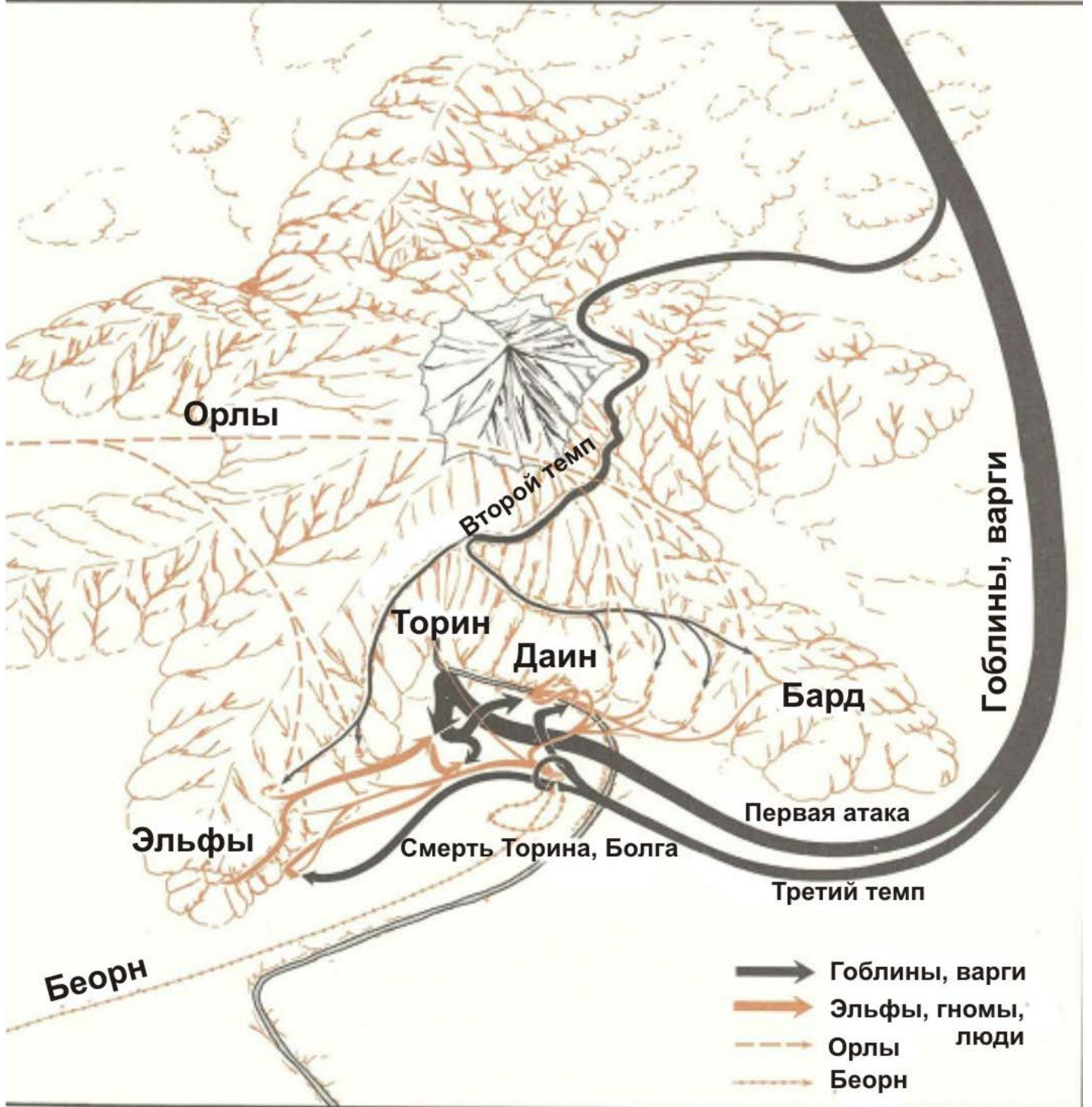
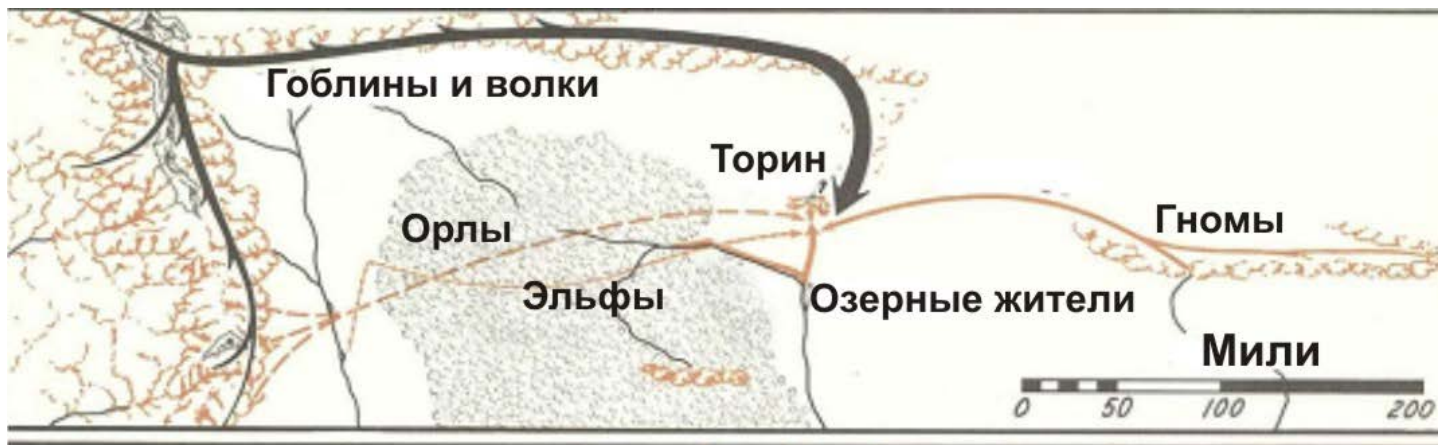
БИТВА ПЯТИ АРМИЙ

Новости о смерти Смауга разлетелись быстро, и в течении нескольких дней весь север пришел в движение в поисках способа заполучить неохранные сокровища. Гоблины и волки собрали большую силу после убийства Верховного гоблина, и были готовы использовать любое неожиданное преимущество. Незамедлительно они выдвинулись на восток вдоль Серых гор, охраняемых бдительными орлами.

Король эльфов также выступил на восток, но свернул в Озерный город по просьбе Барда. Через 11 дней после падения Смауга объединенные силы выступили к северу от Долгого озера. Тем временем Торин отправил воронами послание своим «родичам в горах Севера», а главное – своему брату Даину в Железный кряж на расстояние около 250 миль. Первыми прибыли Бард вместе с Королем эльфов, и в ответ на грубый отказ Торина осадили гору. Продолжительность осады приведена не была, но она продолжалась до подхода Даина, возможно, 10-ю днями спустя. Битва готова была начаться при попытке Даина прорваться к воротам, но в этот момент с земель севера неожиданно повалили гоблины и волки.

Люди, эльфы и гномы быстро объединились против наступающих врагов. Их [врагов] было слишком много: Даин привел с собой «500 стойких гномов»; Король эльфов командовал, по крайней мере, 1000 копейщиков и лучников; силы Барда были не определены, по меньшей мере 200 человек исходя из размера города. Враги, напротив, имели «огромное войско». Согласно плану Гендальфа, эльфы разместились на юго-западном отроге, а гномы и люди – на юго-восточном. Когда гоблины повалили в долину в поисках ворот, их атаковали с двух сторон. Сначала с запада ударили эльфы, а затем без перерыва с востока пошли люди и гномы, затем снова эльфы. Стратегия работала успешно, гоблины оказались зажатыми в начале долины, сражаясь на два фронта; нападавшие оказались под огнем. Гоблины взобрались на горную тропу, выводящую на высокую площадку на обеих отрогах горы. С этой точки они атаковали тыл союзной армии сверху, позволив гоблинам в долине перегруппироваться и ввести свежие силы, включая Болга и его могучего телохранителя.

Возле Вороньего холма эльфов оттеснили, Даин и Бард к востоку от реки отступали, когда Торин разрушил новые ворота и пригнул в бой. Он прокричал: «Ко мне! О мои сородичи!», и к нему пришли все силы Даина и многие люди и эльфы. Вместе они прорубились в сердце врага, как раз к телохранителю Болга; но у них не было прикрытия, и постепенно их окружили. Защитники, оставшиеся на отрогах, столкнулись с новыми нападающими, и не могли помочь. Вовремя с запада прилетели орлы, столкнув гоблинов с вершин гребней. Очистив гору, все силы направились на помощь Торину. Все еще неизвестные числом, они могли проиграть битву, если бы не Беорн. В последний час битвы он появился «никто не знал как и откуда», прорвался через кольцо врагов, вынес убитого Торина, затем вернулся и убил Болга. Со смертью своего лидера гоблины отступили, и большая их часть пала в Бегущей реке, Лесной реке и Лихолесье.



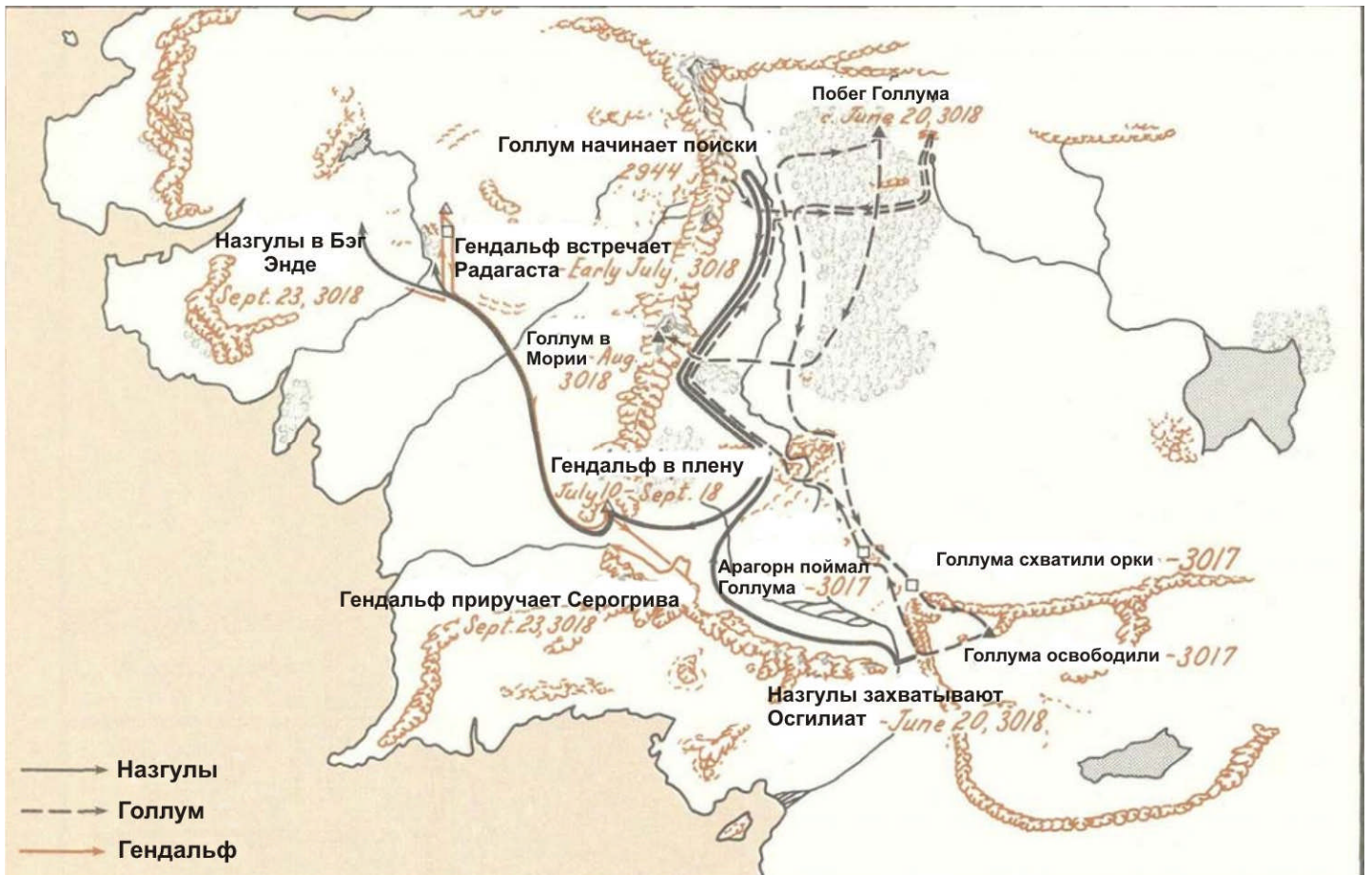
-  Гоблины, варги
-  Эльфы, гномы, люди
-  Орлы
-  Беорн

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ

ВВЕДЕНИЕ

За 77 лет от находки Бильбо кольца до похода Фродо, чтобы его уничтожить, Саурон восстановил свою власть в Мордоре; Балин попытался заселить Морию; Саруман полностью обратился ко злу; Арагорн предпринял множество путешествий; Бильбо вернулся в Ривенделл; Голлум отправился в поисках Вора-Бильбо. Голлум оставил свою пещеру в 2944 году, его странствия через Лихолесье привели к Эсгароту и Дейлу. В 2951 году он отправился на запад в Шир, затем свернул к Мордору. Он оставался на границах, пока его не схватили в 3017 году, позже его отпустили, пока снова не схватили, на этот раз Арагорн. Его [Голлума] охранял в Лихолесье Трандуил, но спасли орки, а затем перебрался в Морию.

Пленение Голлума в Мордоре позволило Саурону узнать о найденном Кольце, но не о месте положения Ши́ра. После битвы у Осгилиата назгулы переправились через реку, и двинулись в долину Андуина в безуспешных поисках хафлингов. Это было до середины сентября, как они вернулись, а Саурон отправил их в Изенгард за информацией. Оттуда они направились на запад в Шир. Тем временем Саруман предательски задержал Гендальфа. В конце июня Гендальф отправился на границы Ши́ра, на Зеленом тракте он повстречал Радагаста и узнал о назгулах и предложении Сарумана о помощи. Ночи маг провел в Бри, затем отправился в Изенгард, где его пленили на вершине Ортханка до 18 сентября. После того, как орел Гвайхир доставил Гендальфа в Эдорас, тот приручил Шедоуфакса. На этом стремительном скакуне он помчался в Хоббитон, но прибыл слишком поздно: Фродо уже ушел, а за ним следовали назгулы.



ХОББИТОН И БЭГ ЭНД

Толкиен создал карты и иллюстрации Хоббитона, дав четкое представление о селении и близлежащих территориях. Село было настолько маленьким, что там не было постоянного двора или общественного дома, а жители были вынуждены идти «милю-другую» в Байуотер, чтобы посидеть в Иви-буш или Зеленом драконе. Отличительными строениями были Мельница Сендимена на реке Уотер и амбар на западной стороне дороги к Холму. К югу через мост на обеих сторонах Байуотерской дороги находилась основная часть поселения, но наиболее комфортабельные жилища (как и земля) находились к северу – Бэг Энд.

Бэг Энд конечно не был строением, это вырытая в склоне холма хоббичья нора. Ниже, на южном склоне были иные, меньшие по размеру норы, туда относились и Номер 3 по Бегшотроу, где жили Гаффер Гэмджи и его сын Сэм. Между дорогой и входом в Бэш Энд была большая открытая площадка, часть большой вечеринки Бильбо. Для вечеринки было расчищено дополнительное место на склоне холма со ступенями и воротами. В северном углу расположилась «большая кухня на открытом воздухе», а в южной части было дерево, вокруг которого поставили шатер.

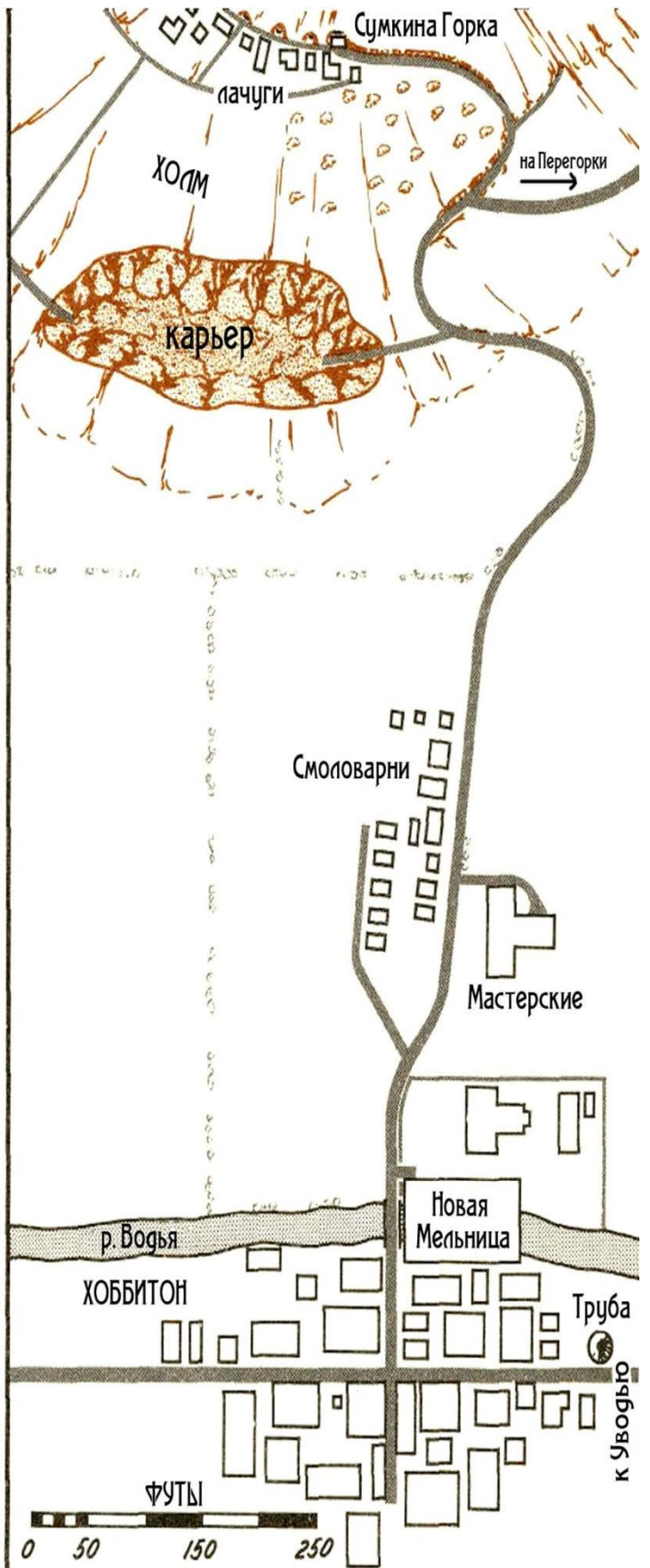
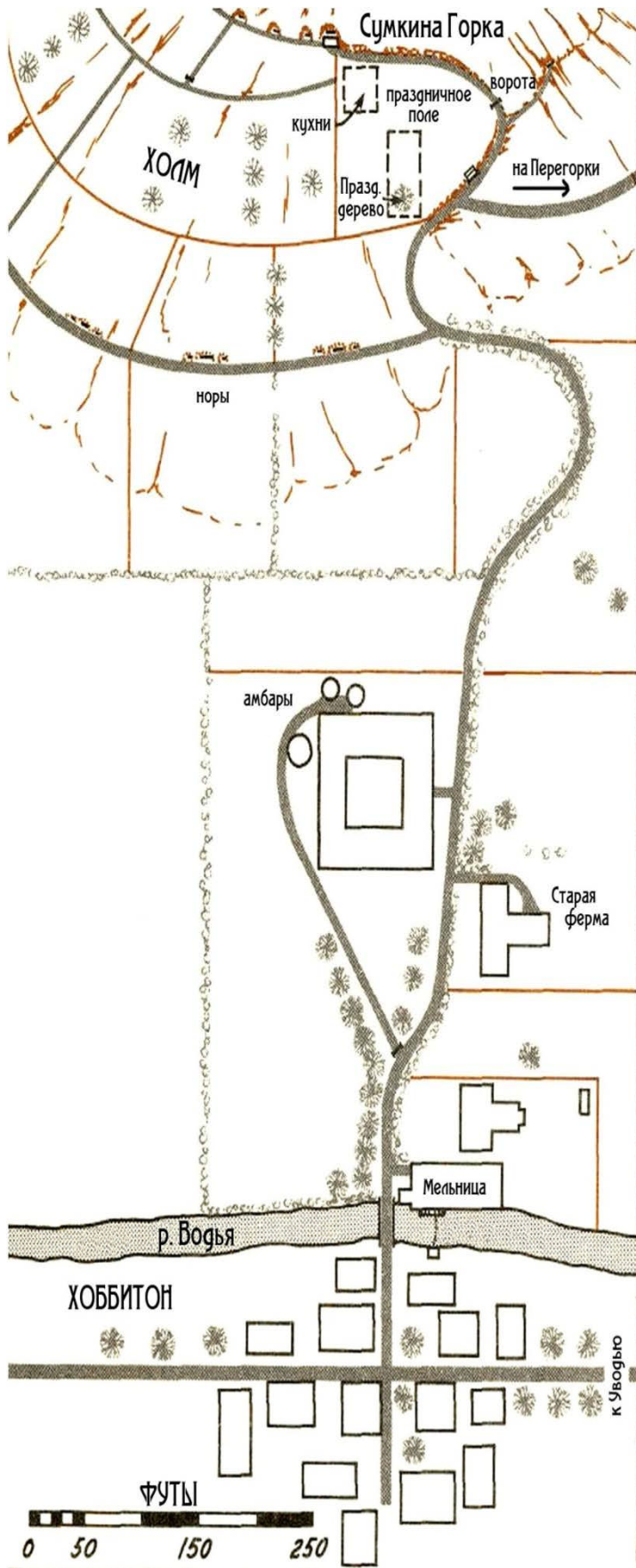
Бэг Энд

Имение Бэг Энд тянулось от зеленой двери на запад вглубь холма. Дверь открывалась внутрь прохода шириной около 15 футов; обращена она была на юг.

Холл служил прихожей с вешалками для плащей и кущи подарков, оставленных Бильбо. Дальше открывались двери «сначала с одной, потом с другой стороны». Самые лучшие комнаты были «слева», так как окна в них были прорублены в склоне холма, и некоторые из них выходили на кухню и цветник к западу от открытой площадки, где отмечали день рождения Бильбо. Среди них была и общая комната, где встретились с Гендальфом и Бильбо, столовая и прихожая, где Бильбо и Гендальф разговаривали после Вечеринки, а также рабочая комната, где Фродо разговаривал с Саквилль-Бэггинсами, и позже – Гендальфом. В рабочей и общей комнатах были камин. Была также еще другая гостиная, где Бильбо «отдыхал», более двух спален, кладовая, кухня, «подвалы, кладовые для фруктов (и много еще такого)». Все в сумме делало Бэг Энд самым удобным жилищем.

Хоббитон: До и После

До Войны за кольцо Хоббитон лежал в живописной местности среди обрабатываемых полей, отделенных ровными оградами, а три прямых улицы вели к удобным жилищам и норам через яркие сады. После войны по возвращении хоббиты увидели совсем другую картину. Вдоль Байуотерской дороги все деревья были срублены, как и все каштаны на пути к Холму. Все заборы были повалены, а поля – сожжены. Гигантская труба, возможно плавильная печь, закоптела небо; захудалые новые домишки густо облепили дорогу; мельница Сэндимена исчезла, а на ее месте появилось новое строение, загрязнявшее речку Уотер. Старая ферма за мельницей превратилась в мастерскую с множеством добавленных окон. Амбар тоже исчез, а на его месте были разбросаны мелкие покрытые талью жилища. Бекшот роу был «разрыт для добычи песка и гравия», Бэг Энд сложно было рассмотреть за высокими хижинами, возведенными как раз напротив окон, поляна «была изрыта, как будто кроты сошли сума», а дерево исчезло! Все выглядело печально, но через год работы село восстановилось, и «Все хорошо, что хорошо кончается!».



ВДОЛЬ БРЕНДИВИНЫ

Покинув Бэг Энд, вначале своего путешествия Фродо отправился на восток к своему новоприобретенному дому в Крикхоллоу. Вместо того, чтобы направиться по Большому Восточному тракту и пересечь мост Стоунбоус, он решил прятаться в Стране зеленых холмов и Мариш и пересечь реку на переправе Баклбери. Появление Черных всадников вынудило хоббитов сойти с дороги, так они [хоббиты] добрались до переправы достаточно необычных способом.

Ферма Мэггота и переправа

Срезая на восток от Вудхолла, хоббиты направились через возделываемые поля Мариш. Они проходили по краю репного поля, когда Пиппин неожиданно понял, что они были во владениях старого фермера Мэггота. Они нарушали границы владения, пока не прошли крепкие ворота на краю поля, а затем вдоль загороженной дороги. Впереди на расстоянии была группа деревьев, которая скрывала усадьбу. Среди деревьев стояла высокая каменная стена с широкими воротами, открывавшимися на дорогу. Внутри ограждения находились сельскохозяйственные строения (включая, возможно, будки для трех свирепых собак), и большой дом, где компания отужинала, чем Мэггот отвез их до переправы.

Ферма Мэггота была в миле-другой от главной дороги. Земли к западу от Брендивины была достаточно влажными, что отвечает слову Мариш. Изначально Толкиен нанес только дорогу, но позже решил добавить вокруг нее поля и луга на насыпанной дороге, расположенной на высоком берегу. Глубокий ров с западной стороны дороги также помогал решать проблему осушения. В пяти милях к северу от дороги (улицы) Мэггота поворот на переправу уходил строго на восток на 100 ярдов до места посадки (причала). Это также подверглось изменению в ранних версиях, в которых переправа была на юге от фермы Мэггота, но в окончательной версии они «повернули круто на юг... и могли мельком увидеть...Баклбери...слева от себя». Ширина Брендивины не упоминалась, но это была большая река, возможно даже сравнимая с Миссисипи. Она «текла медленно и широко», была слишком широкой, чтобы переплыть на лошади, и хоббиты едва могли различить фигуры Черных всадников «в свете дальних фонарей».

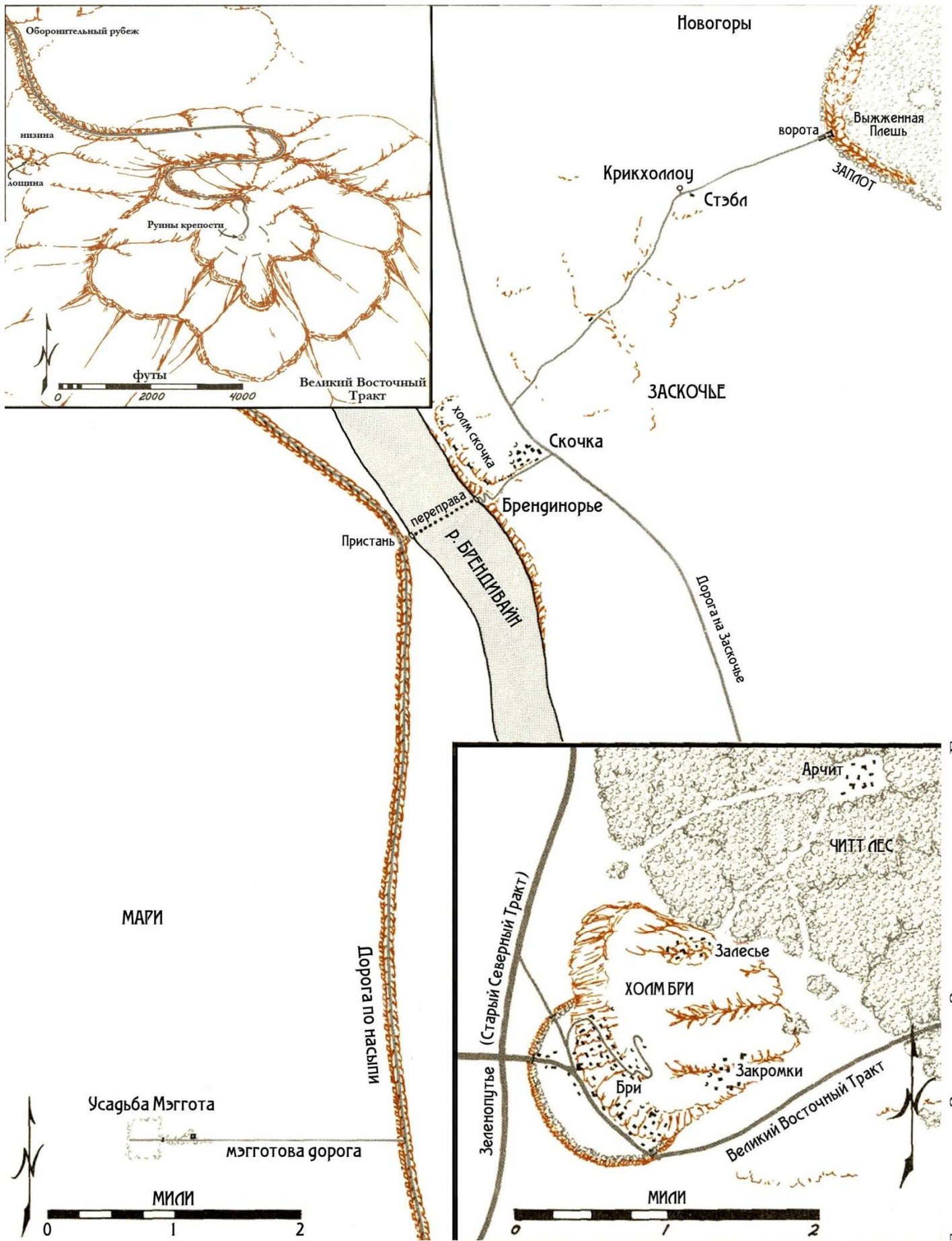
На восточном берегу реки был еще один причал, от которого по берегу до дороги поднималась тропа, и проходила через Бренди холл и Баклбери. Бренди холл был вырыт на западном склоне холма Бак, и по сторонам были построены норы и дома Баклбери. Дорога к переправе проходила с южной части холма, а затем пересекала идущую с севера на юг дорогу Бакленда. Через полмили хоббиты свернули на дорогу, которая через пару миль привела их в Крикхоллоу.

Крикхоллоу

Крикхоллоу был маленьким домиком, изначально построенным вдали от Бренди холла, и его изолированность была идеальной для целей Фродо. Дом был обнесен толстым забором, внутри которого был пояс из деревьев. Пройдя узкие ворота, путники пересекли «широкую круглую поляну». Перед и позади дома были отдельные сады, так как когда Черные всадники вошли в ворота, Фэтти (Толстяк) видел их «крадущихся в саду»; и когда убегал через заднюю дверь, также пронесся «через сад».

Дом был «длинным и приземистым, без крыши; там была низкая скругленная крыша из , круглые окна и большая круглая дверь». Широкий зал пересекал дом посередине от парадной до задней двери. Со всех сторон зала были двери. За одной из них была баня, достаточно большая, чтобы в ней поместились три парующие трубы, и когда путники купались, Мерри и Толстяк Болджер готовили второй ужин на кухне «с противоположной стороны зала». Количество и назначение прочих комнат не приводилось, но от указанной формы дома и относительно небольшого его размера можно сделать вывод, что комнат было немного. Там могло даже не быть столовой, так как ужинали все на кухне. Все же, это был уютный домик, не требовавший детальной планировки.

Фродо провел в новом доме всего ночь, а на рассвете они взяли пони из конюшни и направились к Старому лесу, огражденному забором. К западу от ограды тропа уходила вниз, заканчиваясь у каменной стены. Под изгородью был арочный туннель, закрытый с востока железной решеткой. Через него хоббиты попали на голую поляну, а в 100 ярдах на ее дальней стороне тропа уходила в Старый лес – густой и пугающий, целостность которого нарушала Пожарная поляна, к которой хоббиты и направлялись.



Берендуин и Заскочье, Заветерь и окрестности Бри

В МОГИЛЬНИКАХ

При попытке пересечь Старый лес с севера, Фродо и его друзья вместо этого свернули на юг к Ивлинке, где их схватил Старый Ивняк. К счастью, их спас Том Бомбадил, и отвел хоббитов против течения Ивлинки к себе домой, на границу леса и Могильников.

Дом Тома Бомбадила

Выйдя из леса, ограниченная камнем тропа вела хоббитов по травянистому холму, а за ним был еще один, на котором приютился дом Тома Бомбадила, и брала свое начало Ивлинка. Как уже обсуждалось в главе «Эриадор», в этой части Могильников склоны были обращены на юго-запад. Все же, Ивлинка должна была прорезать скалу, так как дом Бомбадила был обращен на запад, а не юго-запад.

Переступив каменный порог хоббиты очутились в длинной низкой комнате с длинным столом, камином, сидениями из камыша, а напротив двери среди лилий сидела Золотинка. Там также были отдельные кухня, задняя дверь, лестница на второй этаж, так как Тома можно было слышать (но не видеть), грохочущего и поющего во всех тех местах.

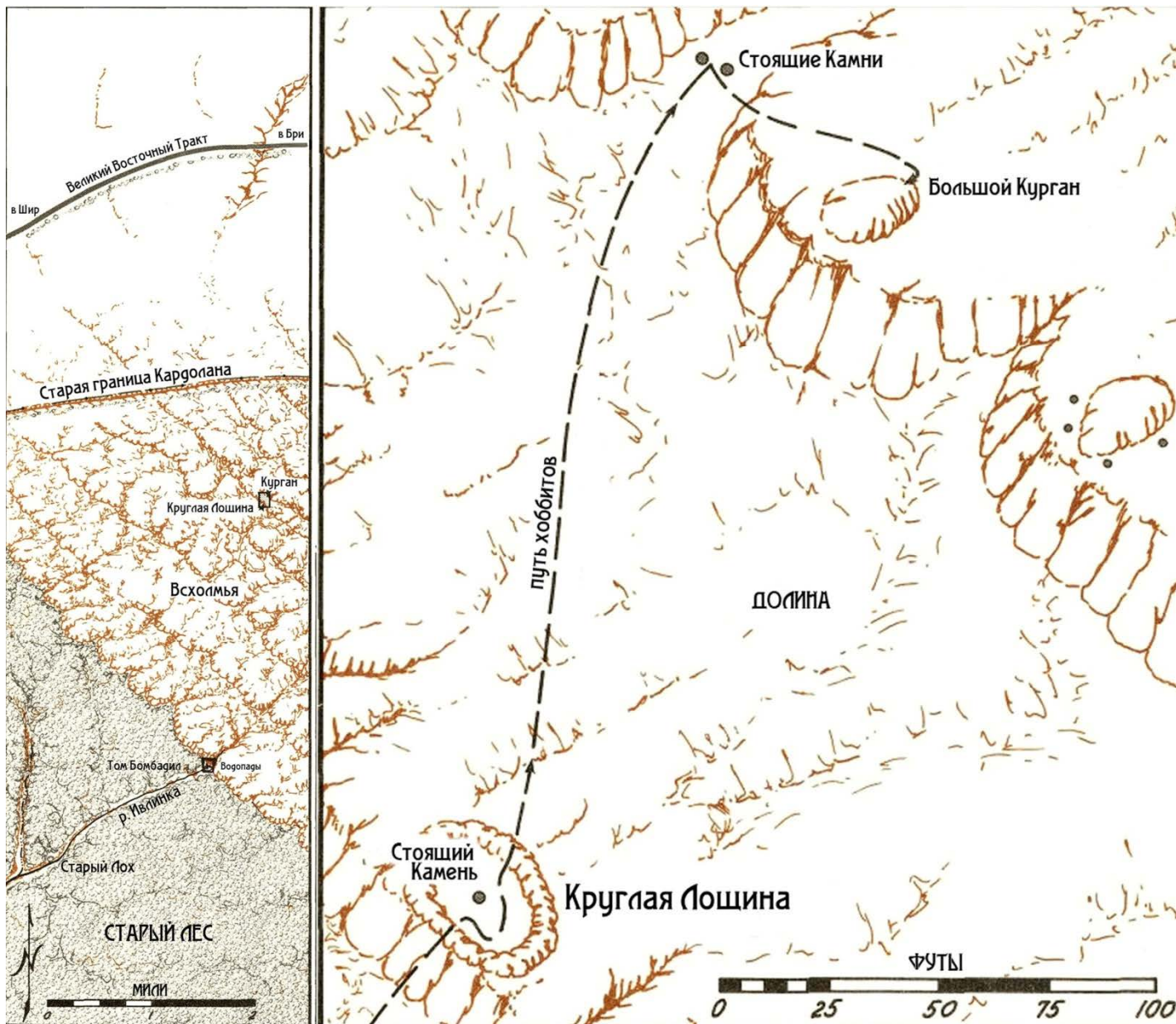
Единственной другой описанной комнатой была надстройка на крыше, где хоббиты мылись и спали. Туда можно было попасть из главной комнаты через дверь и «немного пройдя и резко свернув». Комната появилась после надстройки навеса с северной стороны дома. Окна в ней выходили на запад (на цветник) и восток (на огород), место для четырех матрасов с одной стороны и скамья с противоположной. Проведя две ночи в этом уютном помещении, хоббиты вывели своих пони по тропе за домом, и продолжили свой путь по северному краю скалы. Они ступили в Могильники.

Могильники

К полудню хоббиты преодолели множество гряд, и с одной из них они углядели темную линию, которую приняли за деревья вдоль Большого восточного тракта. Пройдя еще достаточно много, они остановились на обед. Холм, на который они взобрались, был с плоской вершиной и кольцом «как блюдце с зеленой каймой», а в его центре стоял камень. К востоку холмы были выше, и «все они были увенчаны зелеными курганами, на некоторых были камни». Все черты – кольца, насыпи и камни – были остатками погребений.

В Англии большие насыпи более всего подходят к описанию. Курганы были возведены из аккуратно сложенного дерна, иногда окруженные перисталитом, плотным кольцом из камней. Камни могли носить ритуальное значение, а могли просто служить для поддержки холма. Кольцо с углублением, где обедали хоббиты, также могло быть могильным холмом, к примеру в Эксмуре, Англия, «Большинство курганов имеют чашеобразную форму, по форме перевернутой емкости для пудинга и...в...случае кремации...может быть плотное кольцо стоящих камней». Различные типы курганов могли быть результатом разных практик погребения или разных периодов истории, так как Могильники использовались для погребения еще в Первую эпоху предками эдайнов до их прихода в Белерианд. При возвращении дунаданов холмы были заняты вновь, укреплены, а новые погребения появились, когда этот регион был известен как Тирн Гортад, и он был последним прибежищем жителей Кардолана в войнах с Ангмаром. После гибели дунаданов в период Великой чумы в холмы пришло зло, их заселили призраки Ангмара – умертвия.

Медленно продвигаясь по одному от кольца до расщелины, которую видели к северу, четыре хоббита вместо этого очутились перед двумя камнями, а пони понесли. Фродо шел за голосами своих друзей, и понял, что поднимается по холму на юг. На плоской вершине стояла темная тень могильника, где и его также поймали. На следующий день, когда Бомбадил провел их через долину, Фродо уже не видел камней. Они шли к темной полосе, которая оказалась рвом и стеной, служившей когда-то защитой Кардолана. Наконец они вышли на дорогу и затрусили к Бри.



ГАРЦУЮЩИЙ ПОНИ

К востоку от Могильников, хоббиты попали в земли Бри, «маленькую страну полей и ухоженных лесов всего несколько миль шириной». В Бри было четыре селения: Бри, Стедл, Комби и Арчет. Поселения размещались на склонах холма Бри: Бри на западном, под сморщенным гребнем; Стедл – на пологом юго-восточном склоне; Комби – в долине на востоке; Арчет – в Четвуде к северу от Комби. Из четырех самым главным был Бри. Из-за маленького размера маленькая страна [можно и так сказать] склонялась то к упадку, то к расцвету многие столетия, так как ее еще заселили жители Дунланда в Старшие дни. Около 1300 года к Большому народу примкнули хоббиты, убегающие от Ангмара; Невысоклики селились в основном в Стедле, но немного было также в Бри.

Бри

Важность Бри возможно зависела от положения, на перекрестке двух важных дорог: Большого восточного тракта и старой Северной дороги. Последняя была самой важной в Третью эпоху, когда Дунаданы перемещались от Форноста до Тарбада, и дальше в Гондор. После падения Арнора дорогу редко использовали, и стали называть Зеленым трактом, так как он зарос травой. Перекресток был к западу от Бри, и как для каждого старого селения, жители Бри попытались создать физическую защиту. Они не строили стен, но выкопали широкий ров и возвели толстый забор на внутренней стороне. Большой восточный тракт проходил как раз через селение, поэтому через ров построили мост на западе и юге (входе и выходе тракта). Дорога была перегорожена крепкими воротами.

Внутри села Тракт изгибался к югу вокруг холма, затем вновь на восток. На рисунке показана дорога, извивающаяся к северу от Большого тракта, одна ветвь взбирается на холм, а другая через проем в заборе является кратким путем к Комби и Арчету. На том же рисунке ров изображен почти полукругом. Эта территория с небольшим уклоном не была такой популярной среди жителей, как холм Бри (большая часть домов была на востоке от Тракта, и всего несколько между Трактом и рвом). В селе было около сотни каменных домов, большей частью у подножия холма. К востоку и выше – жилища хоббитов. Упоминалось всего 4 отличительных строения: сторожки для двух привратников, дом Билла Ферни (последний около южных ворот), и превосходный постоялый двор Гарцующий пони.

Гарцующий пони

Толкиен писал, что бри означает «холм», что и использовалось для названия местности; но это также могла быть двоякая игра слов (хоть это и не упоминалось), так как бри – шотландское слово для «напитка» или «бульона», которые в больших количествах выдавались Баттербаром (Барлиманом).

В поисках отдыха и комнаты хоббиты направились в гостиницу. Она была там, где дорога уже начинала поворачивать на восток, но все же недалеко от западных ворот, так как хоббиты прошли всего несколько домов, прежде чем попали в гостиницу. Окна выходили на запад, два крыла уходили к холму, между ними был внутренний двор. Так как постоялый двор был трехэтажный, имелся арочный проход, который, с одной стороны позволял пройти во внутренний двор, а с другой – служил основой для верхних комнат. Хоббиты оставили пони во дворе, Бобу было поручено отправить тех в конюшни, возможно на первом этаже южного крыла, где не упоминались ни одно окно или лестница.

Вход в гостиницу был слева от арки по широким ступеням. Фродо почти столкнулся с Баттербаром, когда тот нес поднос с кружками «из одной двери в другую», возможно, из кухни в общую комнату, которая для удобства жителей должна была находиться возле выхода. Владелец постоялого двора провел хоббитов по короткому проходу в «милую маленькую гостиную». Она была маленькой и уютной, с камином, парой стульев и столом.

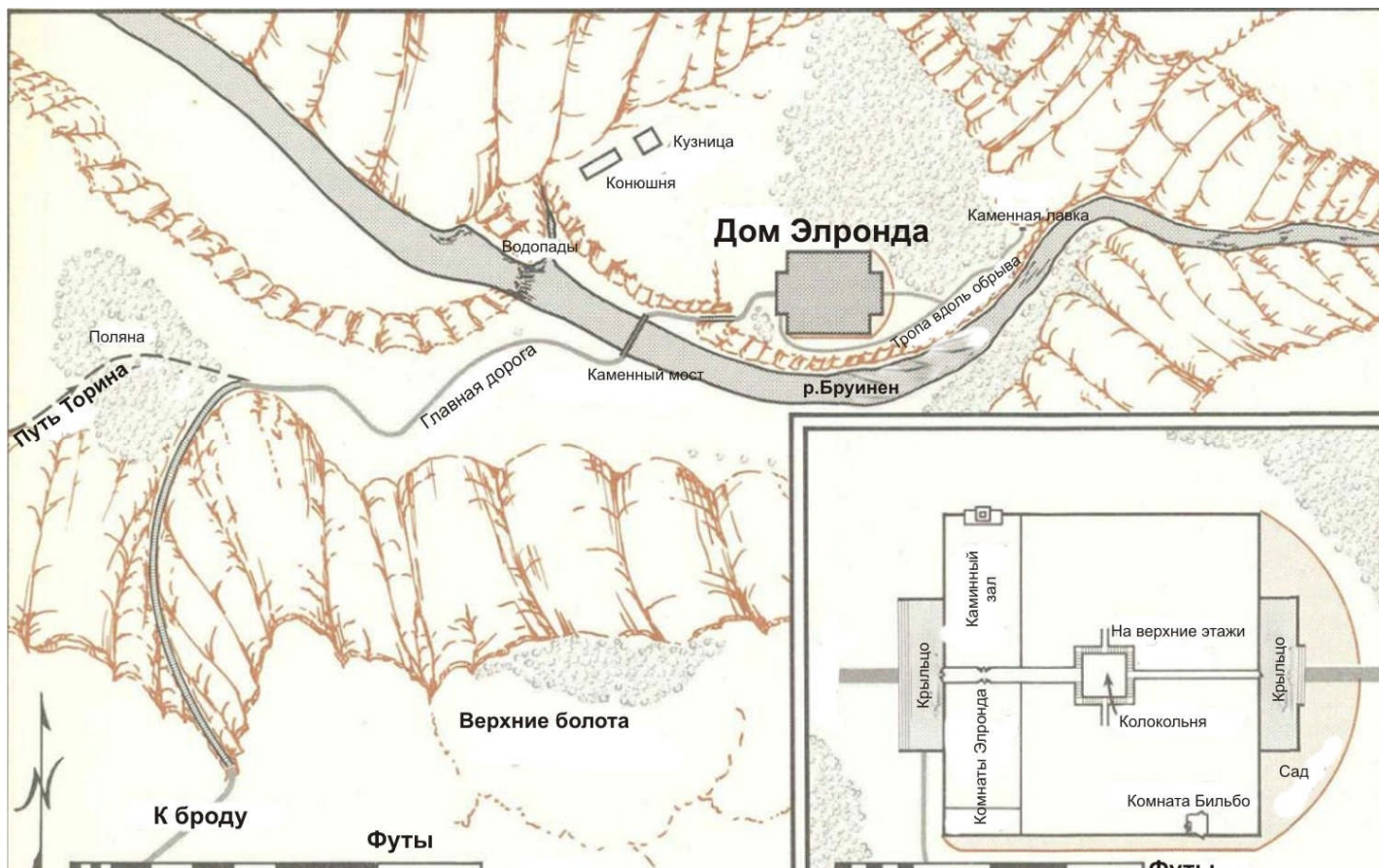
Им также показали комнаты, где хоббиты смогли умыться. Они были отдельно дальше по залу северного крыла, могли быть в самом конце; из-за холма для полноценных комнат места не оставалось, только как для комнат хоббитов. Такое положение также подтверждалось словами Следопыта, что окна были очень близко от земли; и хоть степени были важны для входа в гостиницу, нижние этажи были короче, чем верхние из-за холма. Эти низко расположенные окна были небезопасными, и Следопыт разумно предложил переночевать в гостиной. Кухня, личная столовая Гендальфа (в ранней версии), комната Баттербара и боковая дверь также для удобства должны были размещаться на первом этаже.

ЗАВЕТРЬ

Далеко на восток от Бри была Заверть, наивысшая точка Погодных холмов, стоящая отдельно к югу от волнистой гряды. Ее вершина возвышалась на 1000 футов над окружающими землями, давая прекрасный обзор на всю местность, а также открывала ветрам, что и дало холму другое название: Амон Сул – Холм ветров. Вершина Заверти была плоской, ее венчало кольцо камней, которое было остатками сторожевой башни, возведенной вначале Арнора. Башня и холмы к северу были укреплены после падения Рудаура, но в 1409 году все пало, и башню сожгли.

Чтобы попасть на Заверть Следопыт провел хоббитов по тропе среди холмов, использовавшейся для потребностей крепости. Тропа прижималась к западным склонам, дальше тянулась по срединному гребню, пока не взбиралась до похожей на мост насыпи с северного края Заверти. От туда тропа шла к вершине, достигая наивысшей точки после крутого склона. Посреди черного кольца стояла пирамида из камней, где было послание от Гендальфа. Посмотрев на Восточный тракт, Фродо увидел Черных всадников, и путники заспешили в лощину внизу холма, где они планировали стать лагерем.

На северо-западном склоне холма была впадина, в которой имелась чашеобразная лощина, прижатая к гребню. Сэм и Пиппин изучали местность, и нашли родник возле склона холма, а также груды камней, прикрывавших огонь. Возле родника Следопыт отыскал отпечатки ботинков; но у них не было выбора. Они развели огонь в самой защищенной части лощины, и ждали. Их страхи были обоснованы, так как на западном краю появились пять черных теней.



РИВЕНДЕЛЛ

Полс падения Ост-ин-Эдхила в 1697 году Второй эпохи, Элронд привел эльфов Эрегиона на север и основал убежище Имладрис – Ривенделл. Селение руководило многими из Последнего союза, помогало в битвах с Ангмаром, было пристанищем наследников Исилдура многие поколения. Там Арагорн встретил Арвен, отдохали Торин и компания, уединился Бильбо, поправлялся от раны Фродо.

Глубокая долина была одной из многих, разрезавших нагорье у подножия Мглистых гор. Его склоны были так круты, что конь Гендальфа почти соскользнул с края, когда вел гномов на восток, а компания «скользила...вниз по крутой зигзагообразной тропе». По крайней мере должны были быть две отдельных дороги на южном склоне, так как когда гномы встретили эльфов, войско отвело их по «хорошей дороге», показанной на рисунке Толкиена спускающейся от длинного марша лестницы. Дорога вела через узкий мост через реку Бруинен над водопадами, и дальше к дому Элронда.

Последний Приют был «большим домом...который нужно еще и еще исследовать». Там было по меньшей мере два больших зала: зал Элронда, где проходил пир, и колонный Каминный зал, сразу через коридор. Они были ближайшими ко входу, так как Фродо мог видеть свет от камина перед выходом Братства. В доме еще упоминались три вещи: комната Фродо, которая была наверху; комната Бильбо, которая была на первом этаже, окна выходили на юг, там был еще камин и дверь, ведущая в сад; и восточное крыльцо, где Фродо встретил своих друзей и проходил Совет Элронда. Изображения Толкиена показывают нам, что были еще западное крыльцо и маленькая центральная башня, которая использовалась для подачи сигнала к приему пищи и совету. За домом были сады к востоку и югу, а также тропа, ведущая вдоль уступа к каменной скамейке, где встретились Гендальф, Бильбо, Фродо и Сэм. Там должны были быть конюшни, где держали Билла, и кузница, где Арагорну перековали Андурил.

МОРИЯ

В глубинах Первой эпохи Дарин открыл пещеры над Азанулбизаром, и там основал то, что позже стало наибольшим королевством гномов – Кхазад-дум. Гномы оставались там, копая шахты, которые были «протяженными и запутанными до переселения», когда в 1980 году Третьей эпохи был освобожден Балрог, а владение – покинуто. После этого копи чаще звались Мория, Черная Бездна.

Горы Мории

Копи находились внутри трех гор: Карадрас, Багровый Рог; Келебдил, Сильвертин; Фануидхол, Облачная вершина. Багровый Рог был наивысшим и северным, в нем были наибольшие залежи мифрила. Положение двух других пиков не указывалось, но карта Толкиена показывала их: один к западу от Зеркального озера, а один на востоке. Сильвертин был отнесен на запад, так как в нем проходила Бесконечная лестница Башни Дарина, где Гендальф сражался с Балрогом; а так как все упомянутые туннели были к западу от долины Димрилл, гигантская спиральная очевидно также должна там находиться.

К югу от Карадраса была продуваемая ветрами дорога на обрыве, по которой можно было перейти Мглистые горы – перевал Багрового Рога. Западная дорога «петляла и взбиралась..во многих местах почти пропала». На восточной стороне дорога спускалась в глубокую долину по «бесконечной лестнице маленьких обрывов». Гендальф посчитал, что подъем до вершины Карадраса займет два перехода; но Братство вынуждено было спуститься вниз из-за снегопада, и вместо этого пошло на юго-запад к Воротам.

Западные ворота

В начале Второй эпохи нолдор построили свой город Ост-ин-Эдхиль в землях Эрегиона к западу от Кхазад-дума. Дорога между двумя городами проходила в долине реки Сираннона, оканчиваясь у западных ворот Дварроуделф. Ворота выходили на плоскую площадку, которая была в «пяти фатмах» (три фута) над руслом реки, и с которой Сираннона изначально спадала водопадами. Кроме Лестницы водопадов были крутые ступени, но «главная дорога сворачивала влево и взбиралась несколькими петлями», как четко показано на рисунке Толкиена.

Неглубокая долина была 3/8 мили шириной от водопадов до ворот, и около двух миль от края до края. Изначально дорога пересекала площадку (долину) между живой изгородью, но долина предстала перед Братством запруженной и затопленной, оставив только узкую полосу по краю. Они обошли воду по краю, пересекли русло с севера (возможно, исток Сиранноны), и достигли Ворот Дарина.

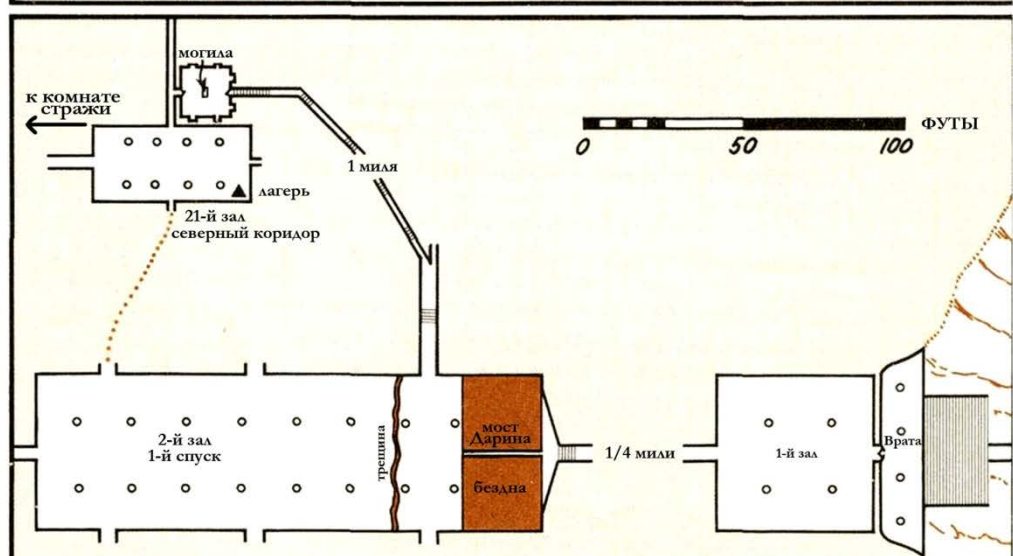
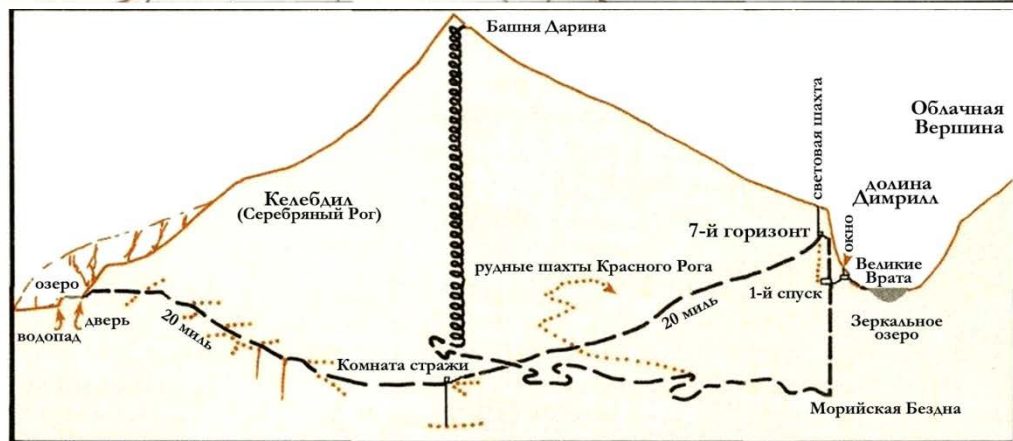
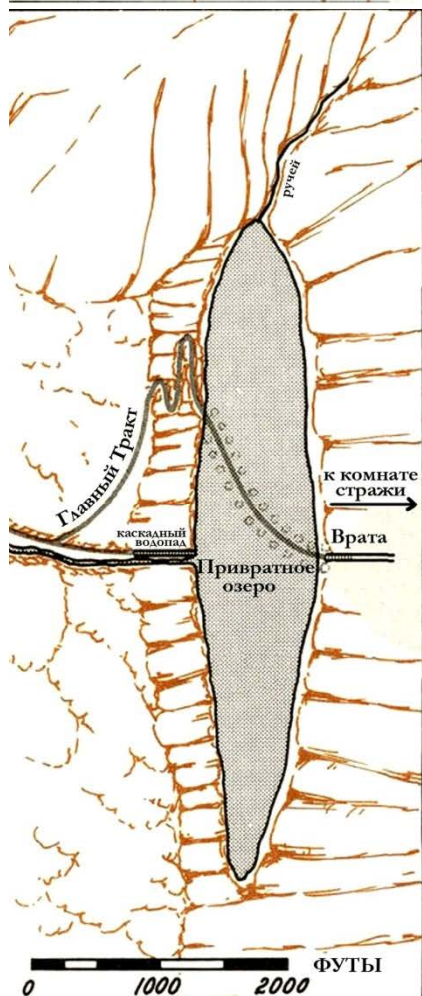
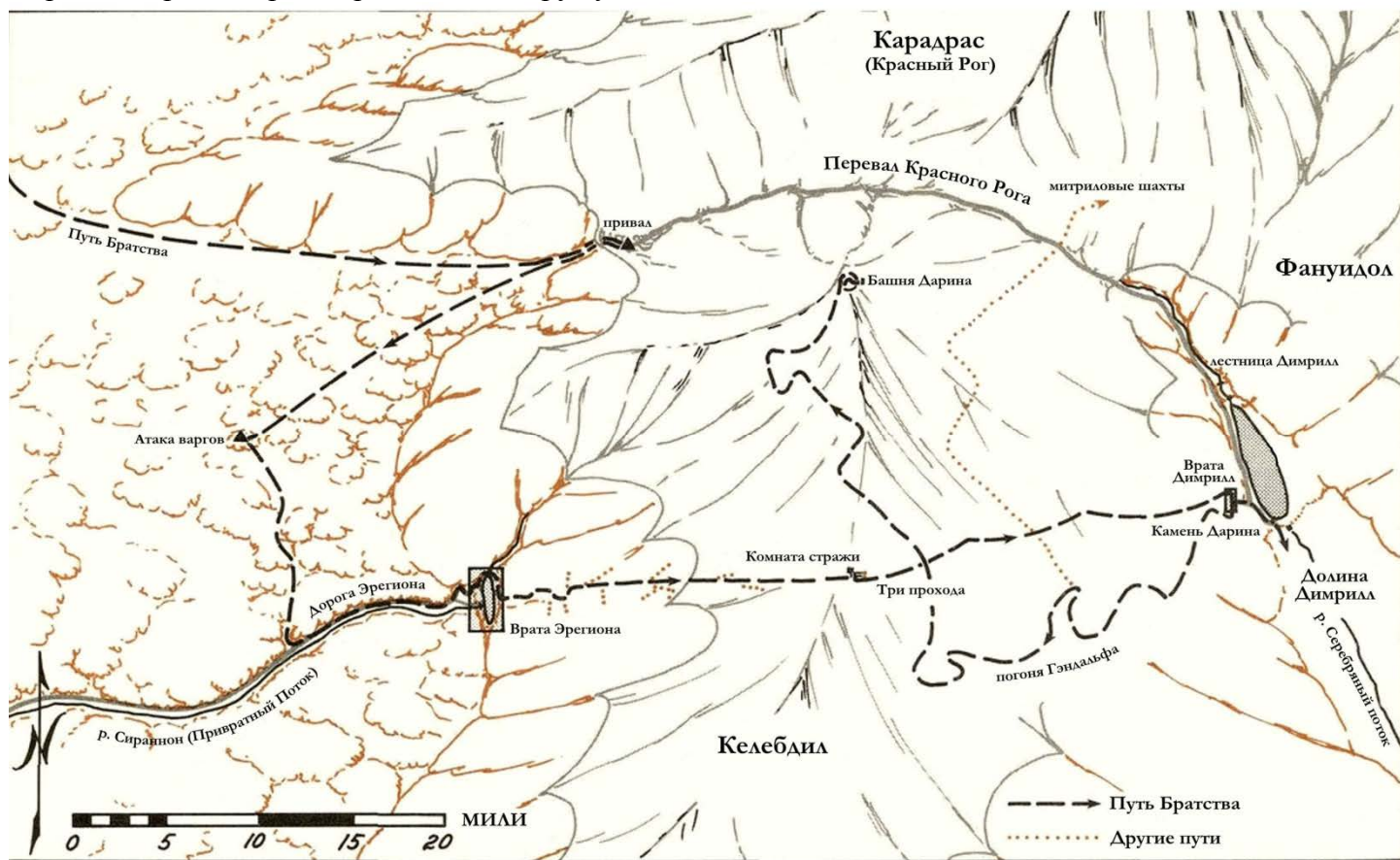
Копи

Гендальф рассчитал, что «между Западными и Восточными воротами по прямой по крайней мере 40 миль». После ступеней на входе последовали повороты туннелей, множество переходов, идущих во всех направлениях, разломы и ямы в полу. Наконец Гендальф пришел к месту, где под аркой открывались три прохода в восточном направлении: один вверх, один – вниз, и один – прямо. Путники стали лагерем возле прохода в сторожке. Сторожевой пост находился на глубине 3900 футов, но с нижних уровней слышались звуки молота. Копи могли быть глубиной до 12500 футов, но все же в пределах, достигнутых в нашей Первом мире.

Восходящий проход поднимался по больших горным спиральям, не было пересекающих туннелей, пока наконец не вышел в очень высокий колонный зал со входами с каждой стороны: 21 уровень Северного крыла. Они передохнули в углу, далеко от западной двери, а следующим утром прошли северную дверь и увидели солнечный свет, пробивавшийся из маленькой комнаты с правой стороны коридора – Палаты записей, где была могила Балина. Там их атаковали, но они бежали через восточную дверь по крутой лестнице (которая, несомненно, вела на восток, так как Гендальф был отброшен назад вниз по лестнице). Чтобы попасть к воротам, Гендальф приказал искать «пути, ведущие направо и вниз», хоть он и не делал никаких поворотов, чтобы путь, по которому они двигались, «был желаемого направления».

Спустившись по многим проходам и пройдя более мили, они достигли Второго зала на Первом глубинном уровне; но проход должен был свернуть за все это расстояние, так как они попали в зал с севера от ворот, «далеко от восточного края слева». Зал был заметно больше, чем прочие. Братство было с восточного края, между расщелиной с огнем и бездной с Мостом Дарина. После падения

Гендальфа и Балрога в бездну, остальные бежали еще «около ¼ мили ...по широкой лестнице вдоль широкой дороги, через Первый зал, и наружу!».



ЛОТЛОРИЕН

Карас Галадон был «городом деревьев». Название имело силвийские корни, приспособлено к синдарину, и большинство обитателей были силвийского происхождения; хотя, ими управлял Келеборн, синдар, и Галадриэль, благородного рода из нолдоров, все еще остававшаяся в Средиземье. Лориен был основан сильвийскими эльфами в Первой Эпохе, когда его [Лориен] еще называли Лоринанд, но у них были разные версии того, когда они были присоединены Келеборном и Галадриэль. Как рассказывали, Галадриэль насаживала меллорны, и властью ее кольца, лесное королевство стало Лаурелиндоринан, Земля Долины Поющего Золота; но со временем, страна поблекла и была названа Лотлориен, Цветок Мечты.⁵

Нимродель и Керин Амрот

Путешественники вошли в Золотой Лес около мили севернее Нимродели — поток назван в честь эльфийской девы, которая однажды жила за водопадом.⁶ После перехода в брод, они решили поспать в деревьях, и случайно выбрали одно, которое использовался северными стражами. Хоббиты сторожили всю ночь на плоту, в то время как остальные спали на другом неподалеку. На следующий день они прошли немного вниз к Серебрянке, и перешли реку по канатам.

Наибольшая часть земель Лориена находится к востоку Серебрянки, на территории известной, как Наит или Гор (треугольник земель). Глубоко в лесу, они пришли к великому холму, увенчанному двойным кольцом деревьев: Внешнее кольцо было белым, внутреннее - золотистым. В центре стоял возвышающийся меллорн, на котором и был построен плот, когда-то место дома Амрота, любимого Нимродели. Холм звался Керин Амрот, и это было «сердце старейшего королевства, которое было очень давно». Здесь Арвен и Арагорн дали клятву верности друг другу, и после смерти Арагорна, Арвен умерла именно здесь, и тут было похоронена.

Карас Галадон

Наконец путешественники добрались до Эгладилы, сердца Лориена, места единственного королевского города: защищенный город, так как там были все главные события, описанные Толкиеном, но с различиями, которые присущи народу на Деревьях. Город был расположен на холме, окруженный стеной, но стена была зеленой, потому, скорее всего она была больше живой, чем из камня. За стеной была канава, канал или ров, в котором очевидно не было воды, так как он был "сокрыт легкой тенью». Каменная тропа шла полукругом, от северного направления к мосту на юге; и там, где стояли Великие Врата, стены создавали внутри "глубокий проход".

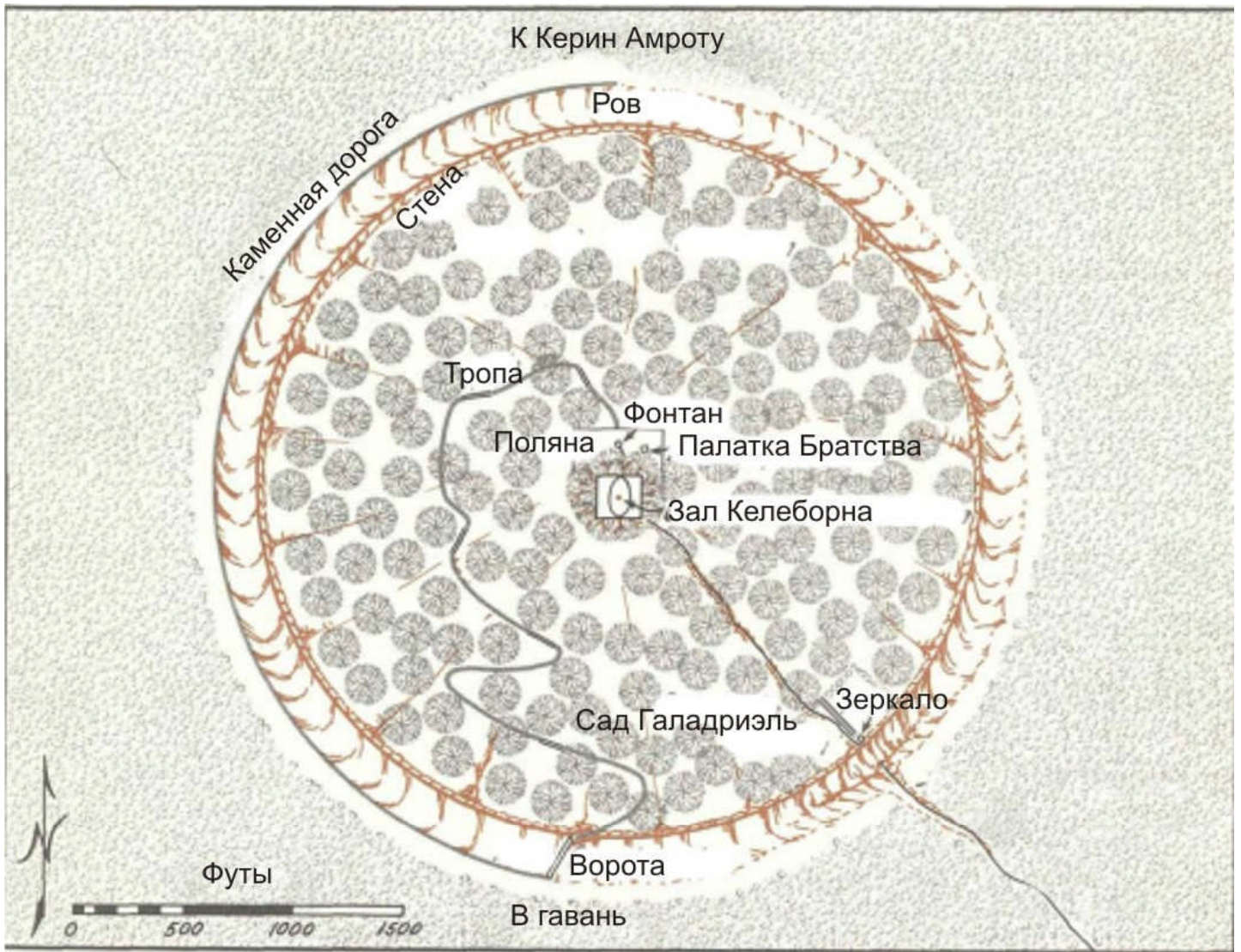
Наиболее необычной особенностью города, конечно, было то, что не было ни строений, ни башен; но вместо этого эльфы жили на плотях, а дома построены на магических меллорнах, деревьях, которые укрыли холм. Компания поднималась по извилистому пути, направляясь к встрече, но они не видели никого, они только слышали пение и видели огоньки на деревьях выше.

На вершине холма был самый высокий из всех меллорнов, который держал дома Келеборна и Галадриэль. Жилище было «настолько большим, что могло служить холлом для людей на земле». Дерево было изображено высотой и шириной в четыре сотни футов, что немного больше, чем самое высокое красное дерево, но Толкиен представлял деревья безмерно большими, говоря, «Нельзя угадать, насколько они высоки, но они стоят высоко в сумерках, как живые башни». На высоте широкий ствол, был как лестница, которая переходила в плоты "некоторые на одной стороне, некоторые на другой, а были и такие, что располагались на пне дерев». Пока не стал наконец он домом, который держал овальную комнату Келеборна.

Внизу, за великими меллорнами, была зеленая лужайка, на которой эльфы расположили шатер для путешественников. Рядом стоял, мерцающий фонтан, который падал в пруд, дальше он тек вниз по холму. Далеко внизу, на юге наклонный поток тек через безлесную ложбину: сад Галадриэль. Так можно было пройти через преграду и спуститься через долгий пролет ступеней к самой низкой точке ложины, где вода бежала рядом с еще одним озером, наполняя водой Зеркало Галадриэль.

После посещения сада Галадриэль, компания осталась еще на один день, потом отправилась, выступив на юго-восток от ворот к слиянию Андуина и Серебрянки. Путь привел их к зеленой лужайке, и незначительно направленной против течения небольшой гавани, где они и причалили.

К Керин Амроту



Дом Келеборна и Галадриэль



УЩЕЛЬЕ ХЕЛЬМА

С первых дней основания Гондора дунаданы укрепили долину, ведущую от Агларонда, Мерцающих пещер. Когда эти земли перешли к Эотеоду, им также перешла эта крепость; и в 2758 году, когда Рохан сожгли истерлинги и дунландцы, Хельм Молоторукий отступил в это убежище, и многие люди оставались там во время осады и последовавшей Долгой зимы. Отчаянные деяния Хельма тех дней сделали его самым известным королем Рохана, а убежище было названо его именем: Хельмово ущелье.

Ущелье

Все убежище обычно звалось Хельмовым ущельем, но в истинном понимании это название относилось только к узкой теснине, отрезанной рекой между входом в Агларонд и Хорнрок. Наличие пещер в паре с очень обороноспособной долиной делали Ущелье идеальным для крепости. Пещеры были «обширны и прекрасны... с идущими один за одним залами... и все же извилистые пути приводили в сердце гор». Вода из озер должна была проложить путь в реку, которая у начала пещер образовывала узкое место, и где орки впервые после прорыва через водосточную канаву попали в засаду.

Дальше от пещер ущелье было шире, и после того, как река огибала подножие Хорнрока, долина становилась намного обширнее. Место, где река вытекала из Ущелья, звалось Воротами Хельма, и их блокировали Хорнбург и стена, - обе показаны на рисунках Толкиена. Стена, длиной 250 футов, должна была быть тесно заставлена людьми из 2000-го войска Теодена, которое [войско] сражалось и на стене, и в Хорнбурге. Все же их было слишком мало, чтобы выставить на хельмовом рве, находившемся в $\frac{1}{4}$ мили от Бурга, но все же достаточно, чтобы растянуться на милю или больше в плавно расширяющемся ущелье. Хоть ров и изображался как «старая канава и вал», его воспринимали как стену, местами высотой 20 футов, изгибающуюся от склона до склона отвесных стен гор. Река впадала в овраг ниже, дорога шла параллельно потоку.

Между рвом и Ущельем было место погребения всадников Истфолда и Вестфола, павших в последовавшей битве. Хоть Ущелье и изображалось вытянутым с севера, очевидно, оно тянулось на восток, так как две из карт Толкиена изображали долину, берущую начало на северо-востоке, а Хорнрок был частью северных скал. «Самые горные холмы», которые ограничивали ущелье, «были слишком крутыми, чтобы на них взобраться с востока, но длинными и низкими склонами на западе. Войска Сарумана попали в ловушку между крутыми холмами востока, Гендальфом на западе, Теоденом на рве и хуорнами вниз по долине. Так они пали, а груды тел сложили в один большой могильный холм. Дунландцы были сожжены с большими почестями в отдельном холме возле рва.

Хорнбург

Несмотря на то, что разрушение сил Сарумана произошло в узкой долине, первоначально битва происходила ночью в Хорнбурге и Стене. Стена протянулась от внешней стены Хорнбурга через поток, затем ущелье. Она была высотой 20 футов, достаточно широкой, чтобы четыре человека шли в ряд, выступала как «утес в море», а сверху шли перила (парапет). Для потока была отведена широкая водоспускная труба, имелась собственная башня, три лестничных марша, спускавшихся в Ущелье, и еще один – ведущий ко внешнему двору Хорнбурга.

Хорнбург возвели на Хорнроке (Скале Хорна (Горна)), «подошва горы, выброшенная далеко от северного утеса». Скала была не выше 40 футов, и достаточно было лестницы, а не подвесного моста, чтобы попасть через реку к Главным воротам. Хорнбург состоял из двух прочных стен, окружавших внешний двор, внутренний двор и центральную башню (которую иногда называли «Бург»). Эти стены казались выше и толще, чем Стена Ущелья, так как их было сложнее атаковать. Башня, хоть и «очень высокая», была намного ниже, чем в Минас Тирите. Внестенная стена Хорнбурга имела три входа: Главные ворота, Подземный выход возле утеса, через которые Арагорн и Эомер вышли, чтобы защищать Главные ворота, и Задние ворота, через которые Арагорн и Леголас отступали от орков. Лестница со Стены могла быть заблокирована. Главные ворота венчала каменная арка с переходом, так как Арагорн встречал рассвет на воротах. Через мгновение ворота были разрушены, а Арагорн присоединился к охране Теодена (которые сажались на лошадей во внутреннем дворе), затем направился в битву.

ИЗЕНГАРД

Как и укрепления Хельмового ущелья, Изенгард был возведен дунаданами на заре Гондора; но в отличие от Хельмовой пади, Изенгард не отдали Эотеоду при становлении Рохана. Он оставался за Гондором, но в какой-то момент времени запустел. После 2758 года Третьей эпохи, когда Рохан был опустошен, а Изенгард осадили дунландцы, Саруману вручили ключи от Ортханка, и большую долину, окружающую Изенгард, переименовали в Нан Курунир, Долин Сарумана – Колдовскую долину.

Кольцо и башня

Изенгард лежал в западной части Нан Курунир, 16 миль от входа в долину и 1 миля к западу от реки Изен. Две самые значимые черты Изенгарда были внешнее кольцо и башня Ортханк. Кольцо было мило в диаметре и «находилось далеко от тени гор, от которых бежало и возвращалось вновь». Равнина была несколько вогнутой, формируя небольшой бассейн, в центре которого находилась башня.

Зарисовки Толкиена свидетельствуют о том, что Ортханк поднимался высоко над кольцом. Ортханк мог быть около 500 футов высотой, окружающая стена всего 100 футов, а может и того меньше: энты перебрались через нее без особых трудностей. Ортханк очевидно был из более прочной породы, чем стена. Несмотря на то, что башню сделали камнетесы Нуменора, они внесли мало изменений; так как она «была создана не рукой человека, а разщеплена... в давних муках холмов». Это очень похоже на вулканическую пробку или нэк, как Шипрок в Нью-Мексико. Если менее прочный внешний слой породы эродировал или был разобран на камни (карьер), остаток мог вырисоваться в кольцо Изенгарда; плотный черный базальт центрального канала мог вырисоваться в виде «четырех мощных колонн», которые нуменорцы объединили в центральную башню».

В первоначальных версиях Толкиена Ортханк создавали люди – многоуровневое строение на острове. Поздние наброски показывают возможную концепцию, в которой «скала» [остров] Ортханка становится «башней». В итоге краткая заметка дает понять, что финальная версия так и не появилась: комбинация ранней и поздней версий объясняют вид Ортханка как «пика и каменного острова».

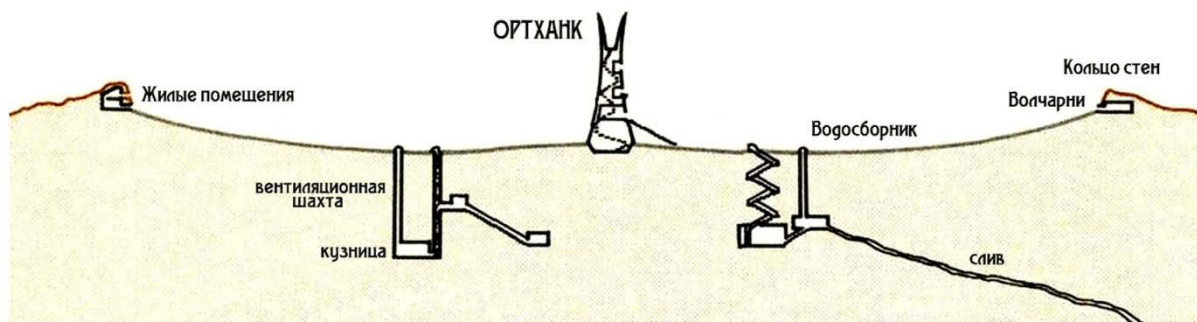
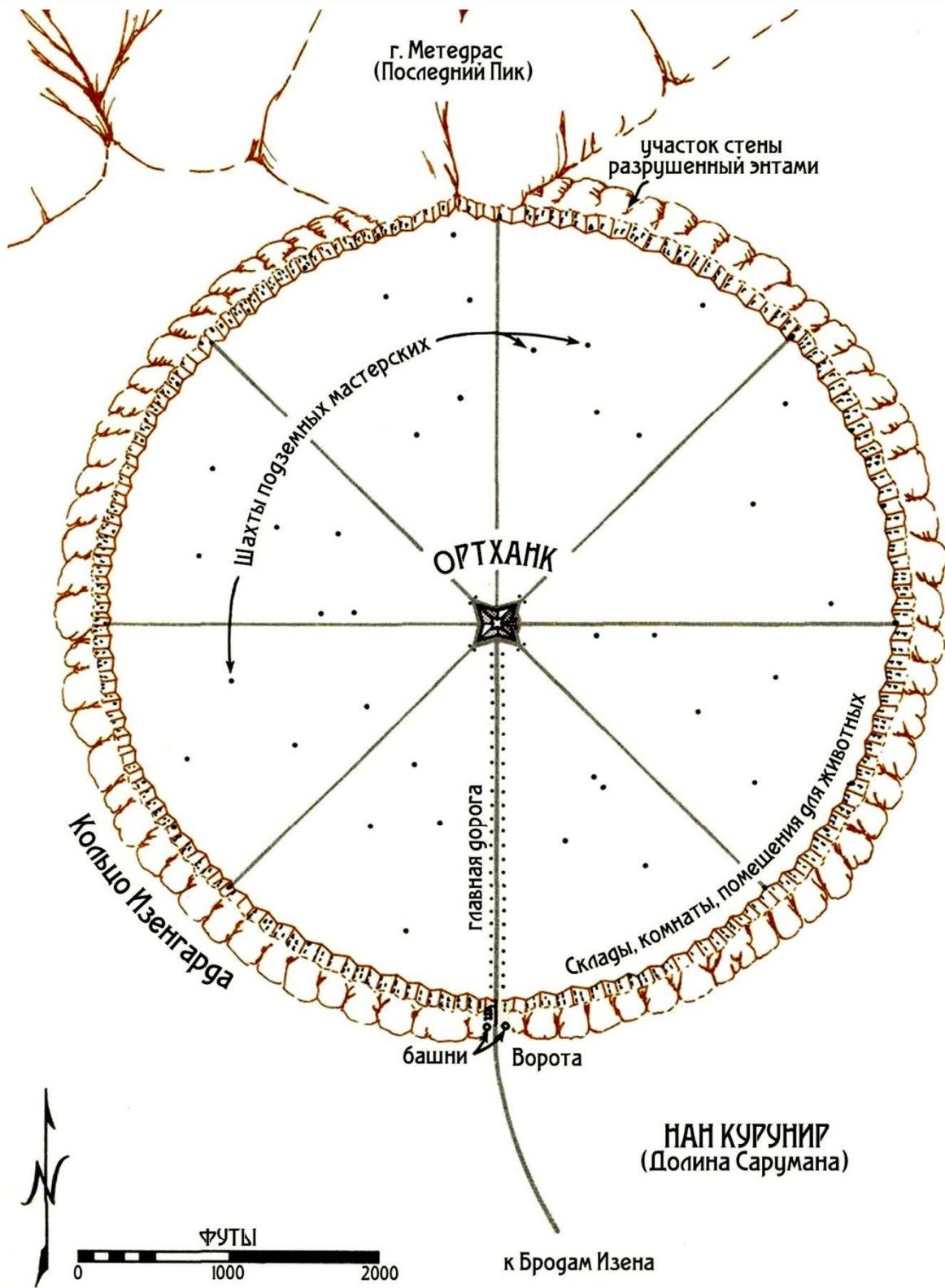
Укрепления

До 2953 года Третьей эпохи, 12 лет после битвы Пяти воинств, Изенгард был зеленым и цветущим, с множеством рощ, тенистых троп и прудом, питаемым водами с гор; но когда Саруман укрепил Изенгард (в соперничестве с вновь возведенным Барад-дуром), рощи срубили, а озеро осушили. В раннем варианте кольца Изенгарда с северной стороне в нем были маленькие ворота, которые закрыли, чтобы был всего один проход, а с южной стороны в скале проложили туннель, который закрывался двумя створками железных ворот. В туннеле слева (по ходу движения) была лестница, ведущая в сторожку, где Мерри и Пиппин угостили своих друзей обедом. Комната казалась достаточно большой: в ней было больше одного окна, выходящих в туннель, длинный стол, камин и выходы (в дальнем конце) к кладовым, где хоббиты нашли провиант. В дальнем углу одной кладовой была лестница, которая выводила к узкой площадке над туннелем.

Внутри бассейна Толкиен изобразил восемь каменных дорог (некоторые соединены с колоннами), что расходились радиально от Ортханка ко всем частям кольца. В кольце были жилища для многочисленных слуг Сарумана, включая конюшни для волков. Таким образом, бассейн окружали тысячи окон, глядящих на долину. Между радиальными дорогами вся земля была испещрена каменными куполами, которые служили шахтами и вентиляцией для обширных подземных рабочих площадок: сокровищницы, кладовые, оружейные, кузни и огромные горны.

В центре равнины стоял Ортханк, возведенный неизвестным способом в виде сверкающего многогранного шпиля из черной скалы такой прочности, что даже энты не могли его разрушить. Единственным входом была обращенная на восток дверь на высоте 27 ступеней. В башне было множество окон, показывавшихся из-за амбразур. Большинство были показаны на уровне выше двери. Один большой арочный проход открывался как раз над дверью, и выходил балконом, где Саруман держал речь. Еще выше было окно, через которое Змеуст выбросил палантир. На вершине башни четыре колонны были заточены в отдельные роги, окружавшие платформу, где был пленен Гендальф. Острые пики дали Ортханку его имя, «Вилкообразная башня», а симметрия башни, окруженной внутренним двором, радиальные дороги заставили Изенгард выглядеть как одну из геральдик Толкиена.

После падения Сарумана энты разрушили кольцо Изенгарда, затопили басен вокруг башни, и засадили новые фруктовые сады. Снова долина стала зеленой и прекрасной: Зеленый двор Ортханка.



ЭДОРАС

На одиноком холме вдали от Белых гор «как страж» стоял город Эдорас. Путнику с севера или запада необходимо было пересечь Сноуборн и проехать по разбитой дороге. При приближении дороги к главным воротам с двух сторон ее окружали Могильные (Погребальные) холмы двух линий. К западу было девять усыпальниц королей первой линии, от Эорла до Хельма. К востоку была вторая линия: семь холмов от Фреалофа до Тенгеля; после Войны Кольца к ним добавилась могила Теодена. Возможно, самый старый из каждой линии был ближе к холму.

За усыпальницами были ров и стена, окружавшие город. Размер стены указан не был, но она была «крепкой» и ее венчал «частокол». За воротами была широкая дорога с тротуаром и местами со ступенями, которая вела к вершине холма. На обочине в каменном желобе пролегал поток из родника и водоема сразу возле замка. Место, где поток покидал город, указано не было, но скорее всего через сточную трубу возле Сноуборна.

На вершине холма находился дом короля, возведенный при Брего в 2969 год Третьей эпохи; Медусельд, Золотой дворец. Его окружали зеленые поляны, отходившие от основания дворца. Наверх через поляну были прорезаны широкие ступени, верхняя из которых была достаточно широкой, чтобы на ней разместилась скамья. Обращенные на север окна выходили в длинный, достаточно широкий зал со множеством колонн. В центре был камин, дым от которого уходил через вентиляционные башенки во фронтоне. На дальнем южном конце был подмост, на котором трон Теодена. Зал имел несколько значений, использовался как столовая, так и официальная приемная; но он не использовался в качестве спальных комнат, как это было характерно для средневековой Европы. С первого взгляда могло показаться, что зал занимал все пространство, так как его окна выходили на внешние стены, но в угловых башнях могли быть комнаты для Теодена, Эовин и Гримы Змееуста, где тот хранил свой сундук. Роль оружейной могло выполнять близь лежащее здание.

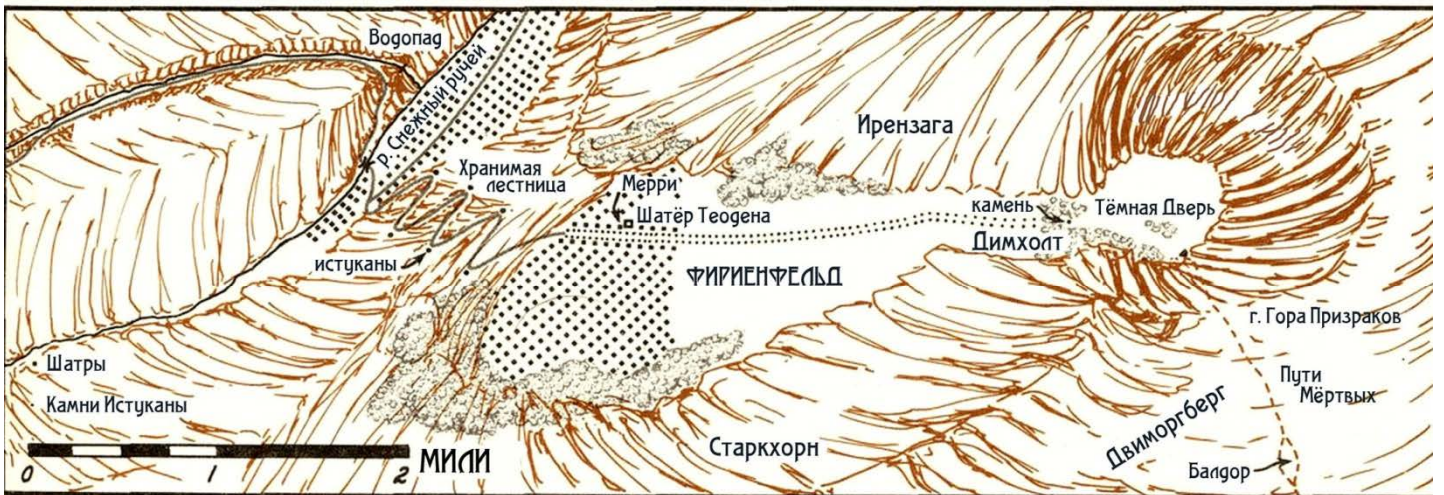
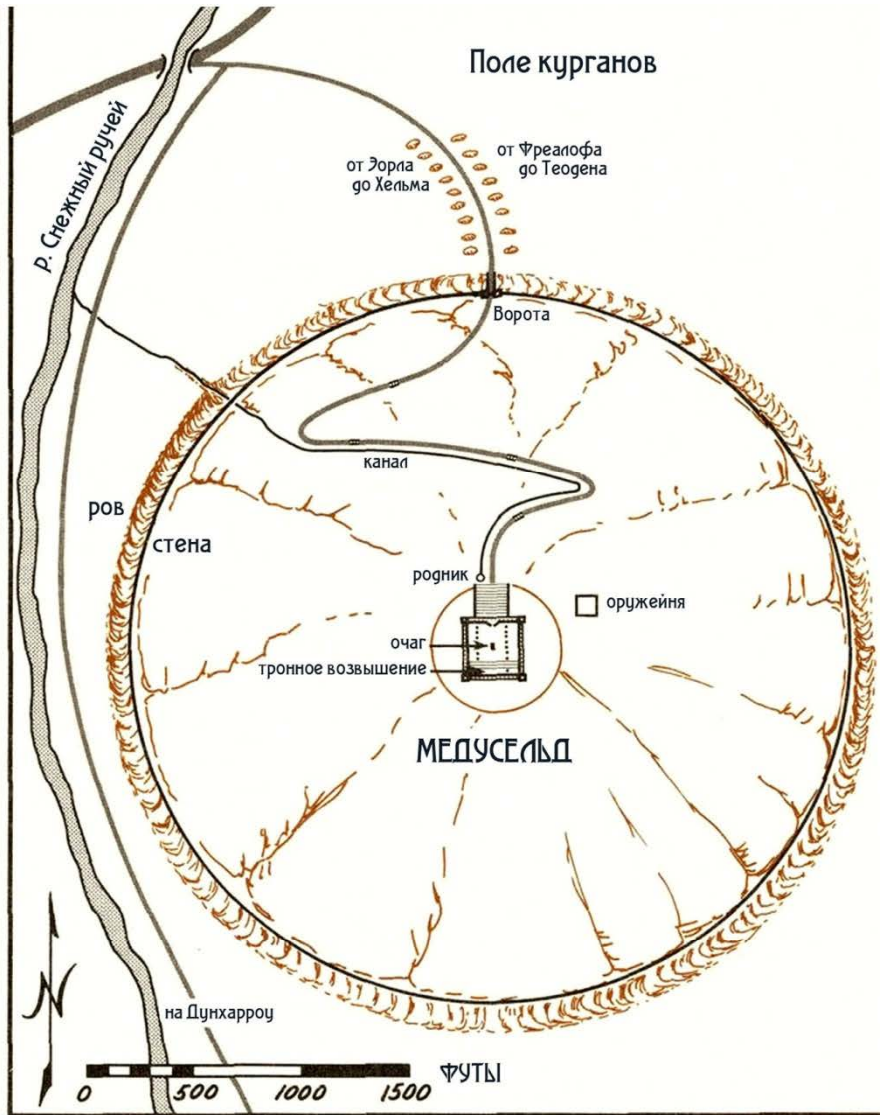
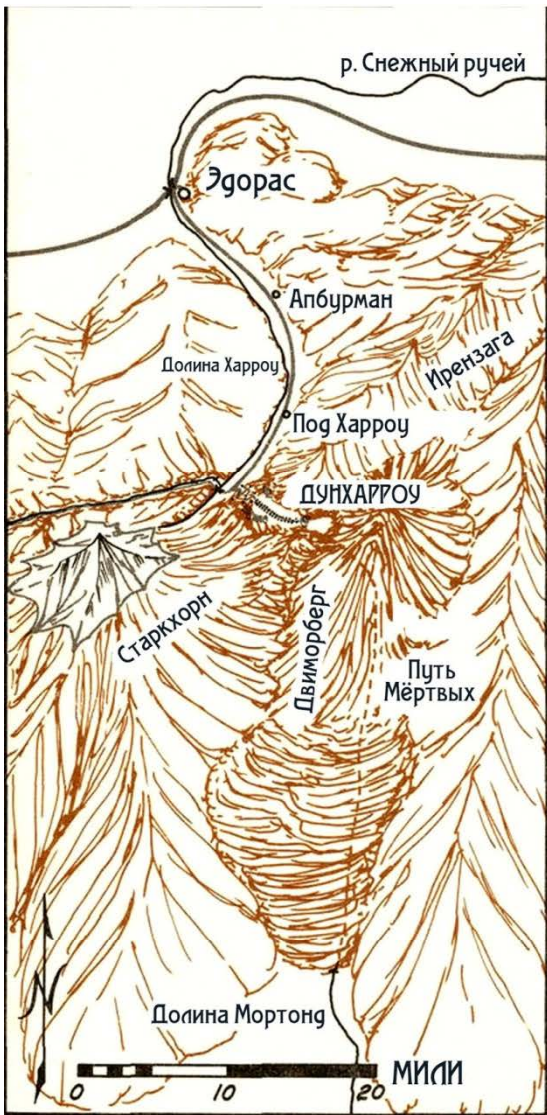
ДУНХАРРОУ

Несколькими милями вверх по течению от Эдораса была возвышенность «несколько сотен футов над долиной». Эту местность знали как Крепость Дунхарроу: убежище, возведенное в начале Второй эпохи. Когда Теоден возвращался из Хельмового ущелья, всадники вошли в Харроудейл, долину Сноуборна, через теснину на западном склоне, и пересекли реку у ее [долины] подножия. На восточной стороне дна долины (которая в этой части была около 0,5 мили шириной) стояло несколько палаток всадников.

Чтобы достичь восточной вершины утеса, была высечена петляющая тропа – Крепостная лестница, хотя она скорее выглядела как обычные уступы. На каждом повороте Мерри видел статуи людей Пукель. Когда на вершине тропа повернула на восток, она пролегла в разрезе до Ферриенфилда. Тропа проходила по поднятю, ограниченному поставленными камнями. К югу поле (поднятие) расширялось, и большая часть палаток всадников и их семей находилась именно там, близко к обрыву. В центре лагеря к северу стоял шатер Теодена, а рядом – маленькая палатка для Мерри.

Представление о Дунхарроу изменялось исторически и топографически, по мере развития истории. Полукруглое поднятие было единственным травянистым «ущельем» перед крепостью, которая была природным амфитеатром за полем с сетью пещер (включая достаточно большую, чтобы в ней могли поместиться 500 пирующих всадников или 3000 на собрании). Это место было старым, но в нем не было ничего особенного.

Топографически Ферриенфилд был известен как «ущелье Дунхарроу», и описывался в разные времена как «отодвинутый к подножию гор» и как «горы обхватили его». Источник Сноубраун находился на склонах выше амфитеатра, и поток несся по полю, а затем впадал в долину, где становился достаточно широким и глубоким, чтобы через него возводили каменный мост. В поздних версиях пик к югу был переименован с Дунхарроу в Старкхорн, к северу появилась Иренгаза, а между ними оказался Ферриенфилд. Сноуборн больше не пересекал поднятия, требовалась только переправа. Когда группа следопытов выдвинулось на восток через Ферриенфилд, они пересекли Димлот, лесок из темных деревьев; в конце узкой горной долины достигли Темного прохода, расщелины в сплошной стене Двимерберга, горы Призраков. Войдя в проход они ступили на Тропу мертвых.



МИНАС ТИРИТ

В начале Гондора была возведена крепость Минас Анор, «Крепость заходящего солнца», чтобы защищаться от диких людей долин Белых гор. Город и его башня были переделаны согласно потребностям, потому стены и строения были не такими, как 3000 лет назад при Анарионе. Функции города также менялись со временем: от форпоста к летней резиденции короля, а затем и к столице. Даже название было изменено: после падения Минас Итиля в 2002 году Третьей эпохи, город был переименован в Минас Тирит, Город-Страж.

Сторожевой холм

Толкиен изобразил Сторожевой холм почти круглым эллипсом. Симметрию нарушали всего две вещи: узкое ответвление, соединявшее холм с горой, и впечатляющий каменный выступ: «...его острый край, как киль корабля, был обращен на восток», который вырос от Великих врат до уровня цитадели, и оттуда «с вершины можно было смотреть вертикально вниз на ворота, которые были в 700-футами ниже». Так как эта отличительная черта отсутствовала на зарисовках Толкиена, влияние на форму стен можно было только предполагать. Срезы представляют собой нечто среднее между текстом и зарисовками, чтобы устранить трудности.

Толкиен не приводил никаких величин холма, кроме высоты 700 футов; но можно сравнить два рисунка города и цитадели. Если диаметр Белой башни около 150 футов, ширина города могла достигать 3100 футов.

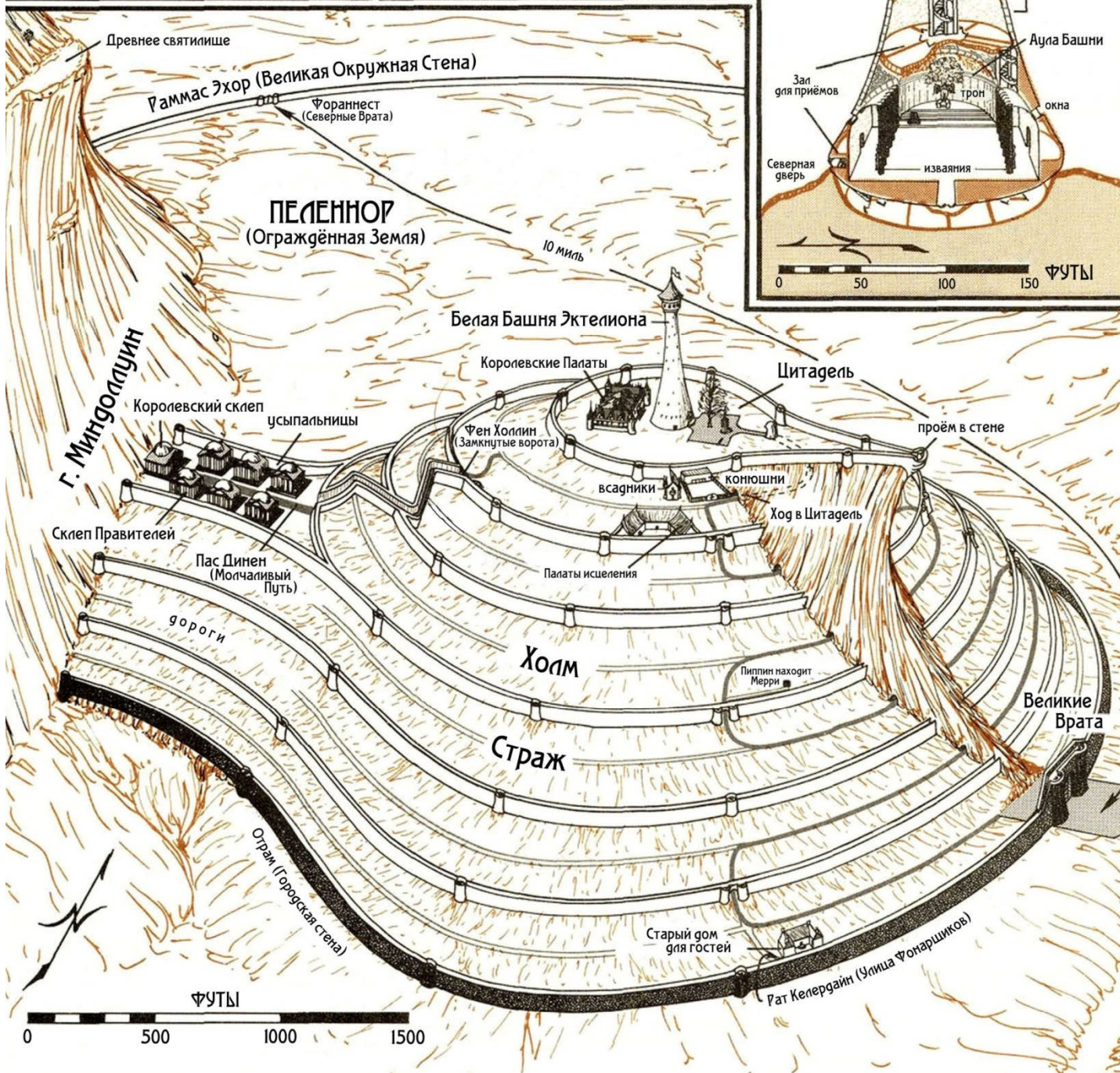
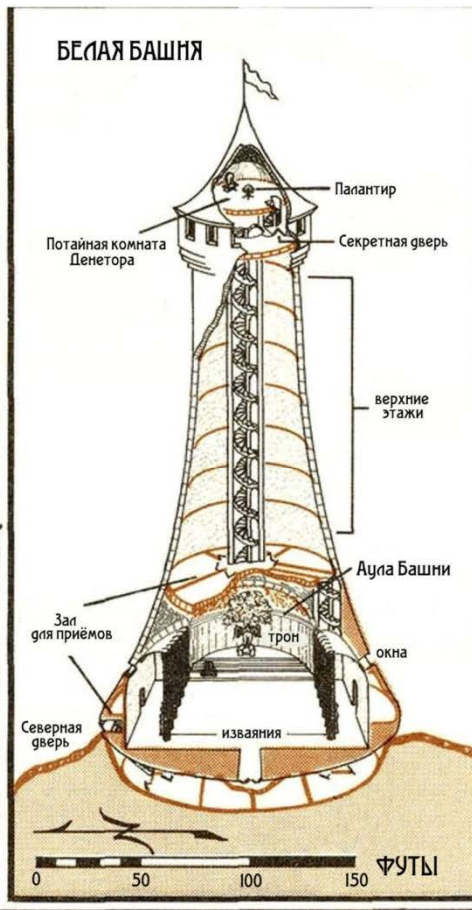
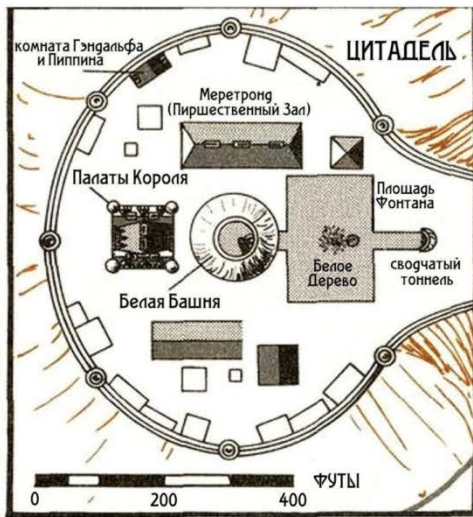
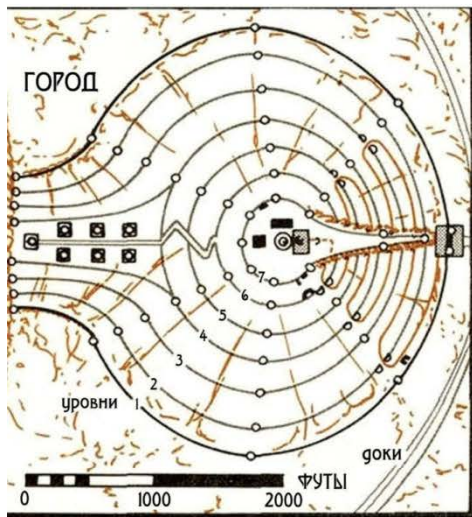
Город камня

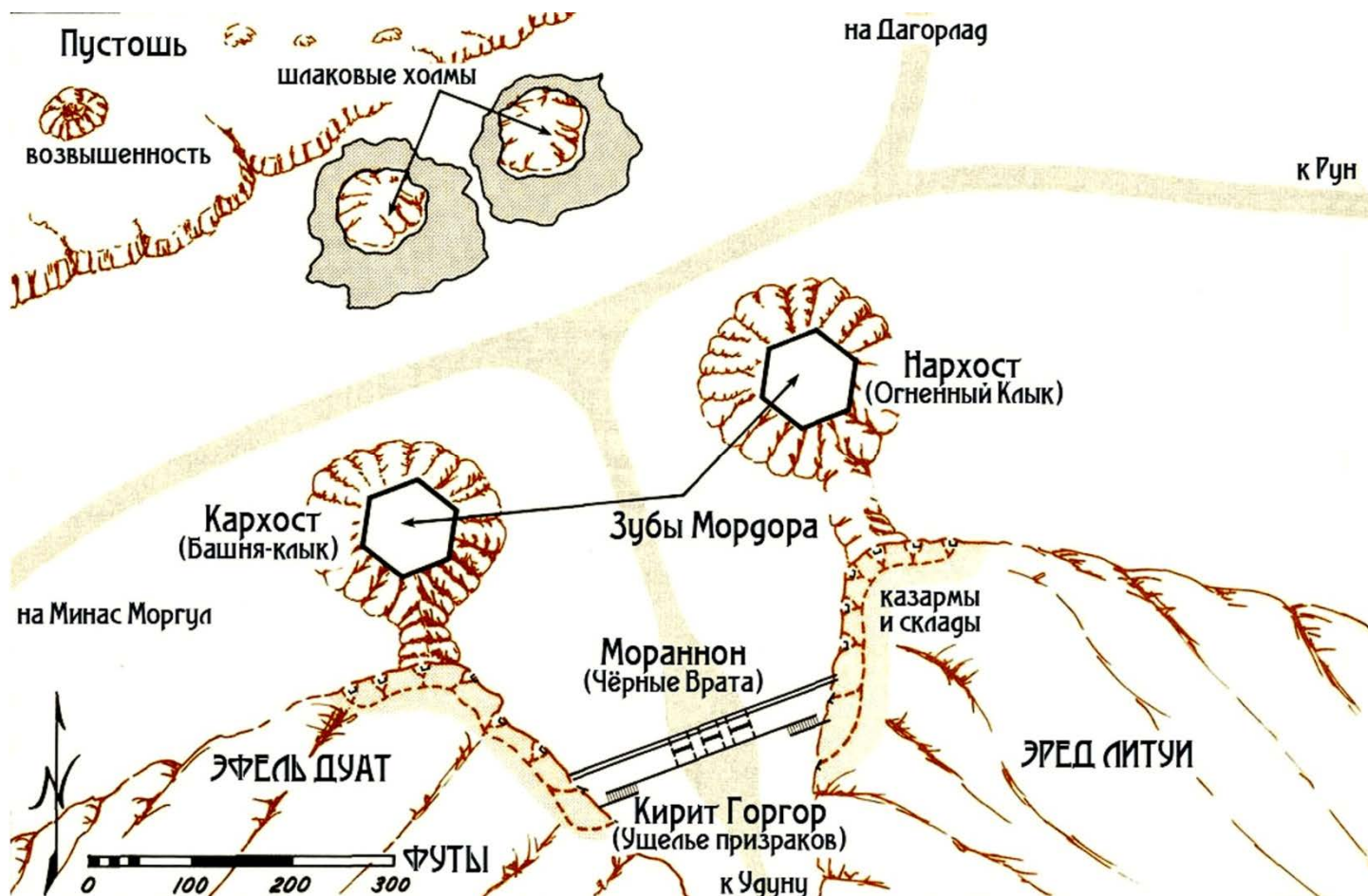
Задача по разравниванию земли и возведению стен и башен, домов и палат этой почти неприступной крепости сама по себе была эпической. Она «была такой прочной и старой, что, казалось, была не построена, а вырыта великанами из костей земли». Белая башня Эктелиона возвышалась выше, чем самые высокие крепости Европы, но была почти на 200 футов ниже Ортханка. Не обычные два, а целых семь колец противостояли любому захватчику. Эти факты говорят в пользу того, что размеры стен должны были превосходить все построенные нашими предками, а также те, которые окружали Хельмово ущелье. Внешняя стена обороны выступала в роли крепостного вала: стены возведены на огромных земляных валах, а внешняя городская стена была сооружена из такого же крепкого камня, что и Ортханк. Семь стен с их башнями имели длину 40000 футов, что потребовало бы более 2 миллионов тонн камней. Это заставило Гхан-Бури-Гхана подумать, что жители каменного города «употребляли камни в качестве пищи».

Круги, как нарисовано у Толкиена, давали достаточно места для главного тракта, одного или больше проулков (как один из тех, где Пиппин нашел Мерри), и, по крайней мере, два ряда строений в каждом круге. Единственными зданиями, которые упоминались, были: конюшни, Старый постоялый двор и Врачевальные палаты. Конюшни были на шестом уровне, недалеко от домов всадников. Старый постоялый двор, где Пиппин нашел сына Берегонда, был на первом уровне в Рас Калердаине. Палаты врачевания были в шестом круге у южной стены, но все же достаточно близко к востоку от ворот цитадели, чтобы Фарамир и Эовин могли смотреть на северо-восток в направлении Черных врат Мордора. Главная дорога петляла от Главны врат через каждый уровень, проходила через ворота на юго-западе и северо-востоке. После каждого поворота тракт нырял в арочный туннель, прорубленный через выступающий горный шип. К седьмым воротам можно было попасть только через освещенный лампами туннель, который вел на запад к цитадели.

В цитадели было много зданий, больше, чем на сопутствующей карте, так как их опустили на зарисовках, но упоминали в тексте. Планировка была похожей на замки Западной Европы после Крестовых походов. Меретронд (Большой зал для пиров), Палаты короля, жилища и прочие строения с неопределенным назначением, располагались вокруг Фонтанной площади. Прочие могли быть встроены в стену, как та, где жили Гендальф и Пиппин. В центре цитадели находилась Белая башня. Там были склады и небольшие столовые на нижнем уровне для стражей, еще меньшие залы совещаний вокруг и над главным залом, а также сокрытая под самой верхушкой башни комната с палантиром.

Выступ холма рос только до пятого уровня, где находились Усыпальницы, полностью обнесенная стеной территория, где находились могилы королей и наместников. Дом мертвых изображался на рисунках Толкиена с куполом немногим меньше, чем Пантеон. К Рат Динен, «Тихой улице», можно было попасть только по огражденному стенами проходу, который тянулся от входа на шестой уровень – Фен Холлен, «Запертая дверь».





МОРАННОН

В начале Третьей эпохи Последний союз победил Саурона; Гондор возвел крепости вдоль гор Мордора, чтобы следить за лихими тварями внутри. Изначально среди них была и Кирит Горгор, «Тропа призраков», так как это был самый легкий путь перебраться через горы. После вымирания Гондора во время Великой чумы крепости покинули, а во времена Саурона они непрерывно охранялись.

«Темное пятно» защищал каменный вал, в котором возвели «единственные железные ворота» с тремя арочными дверями. Это был Мораннон, «Черные врата». Склоны с каждой стороны были «испещрены сотнями пещер и ямами с личинками». Двигаясь от прохода, с центром у подножия долины находились два голых черных холма, на которых стояли Башни-клыки: Хархост, Огненный клык, и Кархост, Крепостной клык. Их окна были обращены на «север и восток, и запад» в направлении дорог, ведущих к Моранному: на север к Дагорладу, на восток – к Руну, на запад, а затем на юг – к Минас Тириту и Хараду.

К северу от дороги были гиблые болота, которые тянулись на многие мили. В одной из канав в отвале нашли себе прикрытие Сэм, Фродо и Голлум, и оттуда они наблюдали за проходящими с юга армиями. За Черными вратами были «два больших холма спекшегося камня и земли», окруженные «огромным болотом зловонной грязи и затхлыми озерами». Сюда Арагорн привел свои войска для битвы.

ХЕННЕТ АННУН

После того, как Саурон захватил Минал Итиль в 2901 году Третьей Эпохи, Гондор начал возводить укрытия для своих войск, поэтому в Ититиене размещался опронный пункт. Самым большим и наиболее используемым по времени был Хеннет Аннун, Окно заката. Убежище находилось под речным потоком, сбегавшим с Эфель Дуат к Андуну возле Каир Андроса. Сэм и Фродо умывались в пруду выше по течению, где река подходит к дороге. Хеннет Аннун, по словам Фарамира, лежал в 10 милях к западу (что также совпадает с иллюстрациями Толкиена); все же Хеннет Аннун был достаточно близко от Кормалленского поля на берегах Андунна, чтобы был слышен шум падающей воды.

Убежище

Последнюю милю своего путешествия к Хеннет Аннуну Фродо мог только представлять: река всегда была по правую руку, шум все возрастал. Перед концом пути «они немного вскарабкались вверх...их подняли и опустили вниз, много ступеней вниз, а дальше за поворотом». Когда с Фродо сняли повязку, то оказался на входе в пещеру: каменный выступ, выходивший из пещеры в сторону водопада. За уступом был грубый арочный проход, по которому раньше стекала вода. Все же, это был не вход. Вместо этого в скале были вырезаны ступени, ведущие в пещеру через дверь в стене.

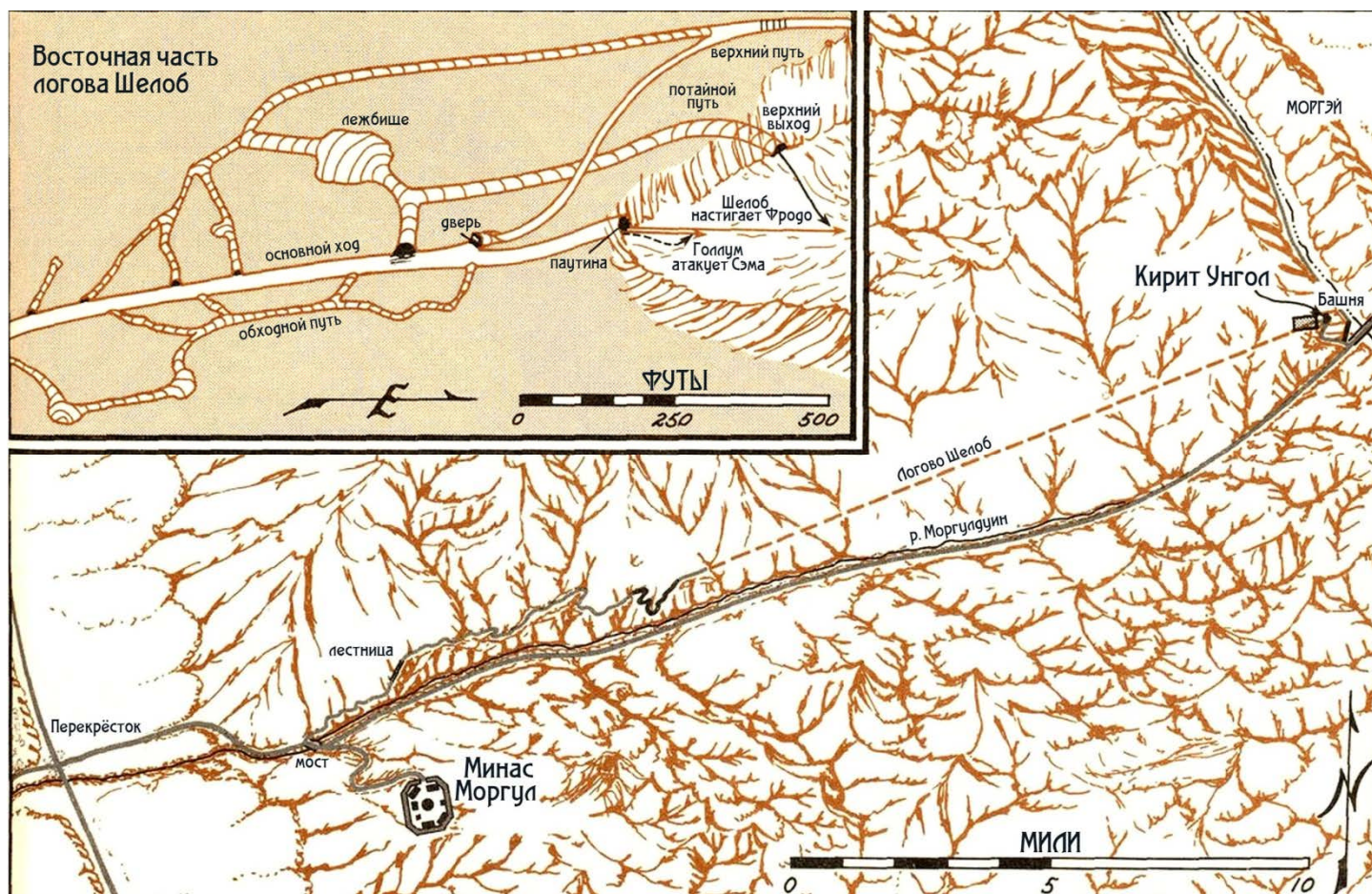
Пещера была «достаточно широкой и грубой, с неровным низким потолком». Все же она предназначалась не для королей; в ней могли поместиться 200 воинов с провизией. В глубине пещеры рабочие должны были закрыть старый канал, образовавший грот, так как в том направлении пещера сужалась; часть была ограждена от остальной пещеры, что позволяло Фарамиру и его гостям уединиться.

Бассейн

Рабочие направили реку в канал, который служил изначальным руслом до того, как вода прорезала пещеру. После этого, вместо того, чтобы исчезать под землей и появляться на низком водопаде, поток проносился по углублению, и срывался с утеса в виде водопада в два раза выше предыдущего. Это был «самый прекрасный водопад Итилиена», а потому мог быть и самым большим. Длина ступеней схожих на башенные, небезопасность верхнего выступа над водопадом, опасность для ныряющего из пещеры, глубокий вымытый бассейн у подножия водопада, - все создавало впечатление высоты около 80 футов.

Немного выше по входной лестнице была площадка под глубокой шахтой. От площадки налево вела вторая винтовая лестница. Главная лестница оканчивалась у входа в пещеру на вершине южного берега; оттуда Фродо повели на запад вдоль берега, справа был крутой обрыв. Сначала Фродо думал, что берег будет понижаться быстро, но оказалось наоборот, так как не было никаких ступеней и винтовых лестниц для того, чтобы попасть на дальний край озера, где он отыскал Голлума.





ПЕРЕВАЛ КИРИТ УНГОЛ

Перед мостом к западу от Минас Моргула Голлум свернул с моргульского тракта, пролез через разлом в стене, и ступил на тропу, ведущую к Кири́т Унго́лу, Тропу Паука. Сначала они пробирались по северной стороне Моргулдуина, но когда поравнялись с северными воротами Минас Моргула, свернули налево по узкому выступу прилегающей долины, и начали взбираться по Прямой Лестнице. Ее защищали с двух сторон отвесные стены со все увеличивающейся высотой; она была такой длинной, что хоббитов стало пугать возможное падение назад. Она могла достигать 600 футов в длину по прямой, а снизу доверху целых 900 футов!

После Прямой Лестницы тропа пролегла по неровному, но не такому крутому, склону, который «казалось, тянулся многие мили», пока не закончился на широкой ровной площадке с вертикальным обрывом справа. Дальше была Витая Лестница, которая взбиралась по склону утеса. С вершины Фродо увидел в долине дорогу на Моргул.

Изначально Кири́т Унго́л должен был стать домом для множества пауков, а их логово — находиться между двумя лестницами. Но в процессе написания Толкиен изменил порядок, как он есть сейчас, даже не поняв этого.

Через милю после окончания второй лестницы был вход в Торех Унго́л, Логово Шелоб. Широкий туннель был прямым и гладким, поднимался круто вверх. Его длина не указывалась, но на иллюстрации был около 12 миль. Хотя по зарисовкам Толкиена длина прохода должна была быть меньше, все же хронология требовала расстояния; и даже для Сэма «время и расстояние скоро перестали иметь значение... сколько часов он провел в этой пещере без света? Часы, дни, а может недели?»

Во все стороны расходилось множество ответвлений, но хоббиты преодолели большую часть пути прежде, чем попали в большой зал слева — путь западне пауков. Недалеко отсюда туннель разветвлялся: левый проход закрывала дверь, ведущая к верхним вратам сторожевой башни; правый — вел к главному (но не единственному) выходу. За выходом по расщелине на высоту 600 футов вели ступени к Кири́т Унго́лу. Он находился на высоте 3000 футов, на дальнем конце за башней тропа примыкала к дороге на Моргул.

БАШНЯ КИРИТ УНГОЛ

С первого взгляда на башню КириТ Унгол, Сэм понял, что она «предназначалась не для отражения врагов Мордора, а чтобы удерживать их внутри». На самом деле это была одна из крепостей Гондора, возведенных после падения Саурона в начале Третьей эпохи. Башня примыкала к отвесной скале к востоку от Перевала КириТ Унгол, ее башенка выступала над гребнем, а свет от факела был выиден всем путникам к западу от перевала, и даже к западу от Логова Шелоб.

Башня

На иллюстрациях Толкиена тропа изобрачалась петляющей вниз по склону за крепостью, «дальше встречалась с главной дорогой под нависающими стенами близко от ворот башни». Крутой обрыв свисал со внешнего края дороги, ведущей к воротам, и северо-восточной стены крепости, пресекая все попытки добраться или бежать из башни, кроме как по дороге. Ворота были на юго-востоке, а преградой служили не двери, а злоба Двух Стражей. Внутри «узкий двор» окружал башню, кроме западной стены, имел длину 50 футов. По периметру двора была стена в 30 футов высотой, которая выросла «как инвертированная лестница». На зарисовках на стене был парапет с колончиками, как у оборонительной стены.

Башня состояла из трех этажей, каждый последующий был меньше и смещался ближе к скале. Плоская крыша 3-го этажа была на уровне [горного] хребта и немного выше перевала (200 футов над воротами). Над ней [крышей] возвышалась башенка со шпилем такой крутизны, что издали выглядела частью гор. Единственная зарисовка Толкиена изображает башню из 4-х этажей плюс башенка (позже уменьшено до 3-х), стены были круглыми; но с самого начала в тексте говорится, что «она [башня] возвышалась бастионом...с вертикальными стенами...обращенными на северо-восток и юго-восток». Прилагающаяся карта была составлена на основе текста. Пропорции высоты и ширины этажей приняты по зарисовкам Толкиена, но больше отвечают величинам из рукописи:

	Высота	Ширина
1 этаж	100 футов	40 ярдов
2 этаж	75 футов	30 ярдов
3 этаж	50 футов	20 ярдов

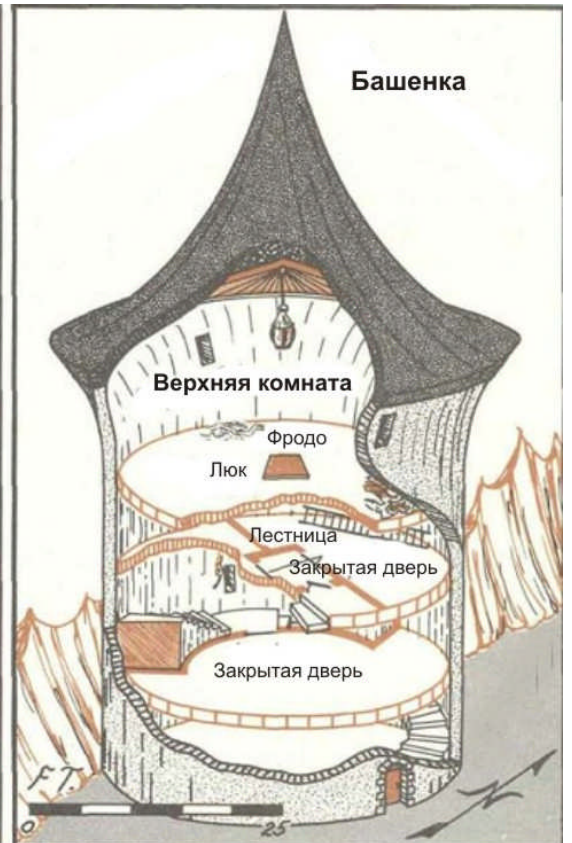
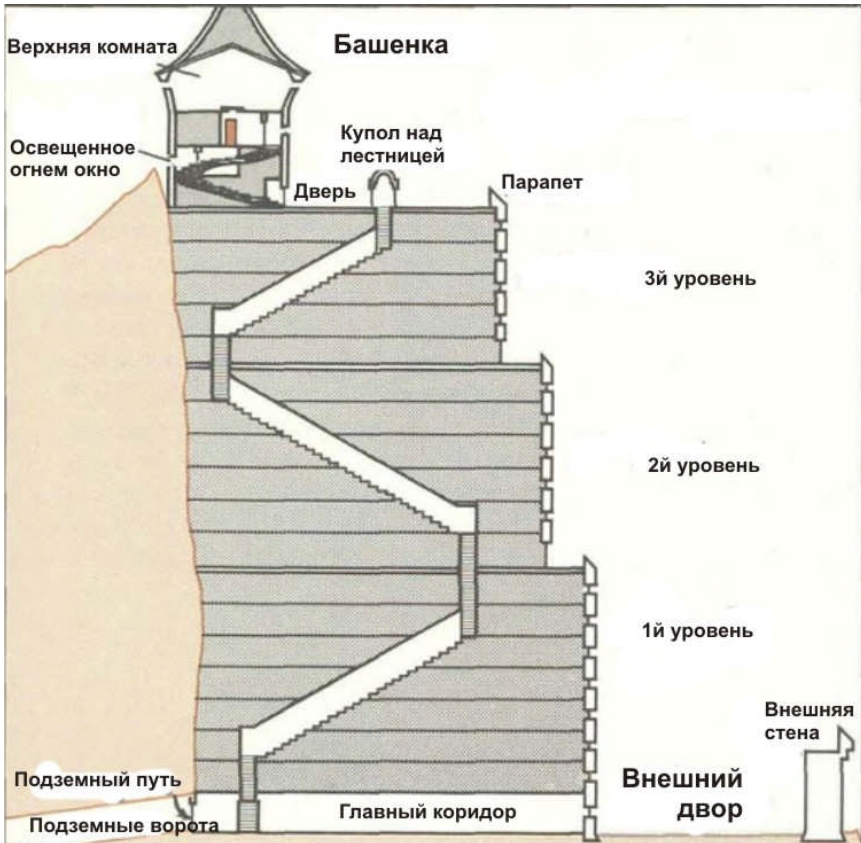
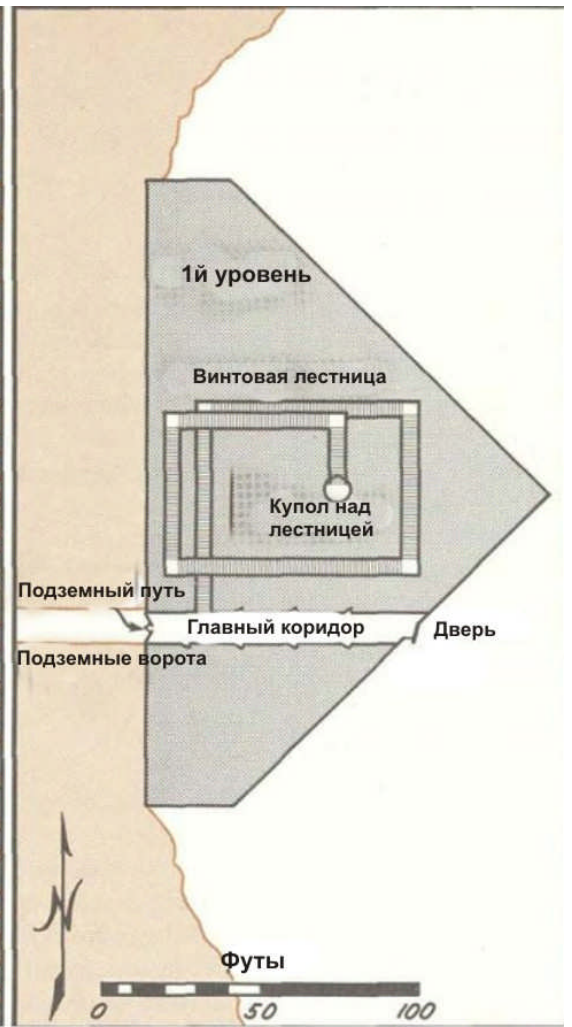
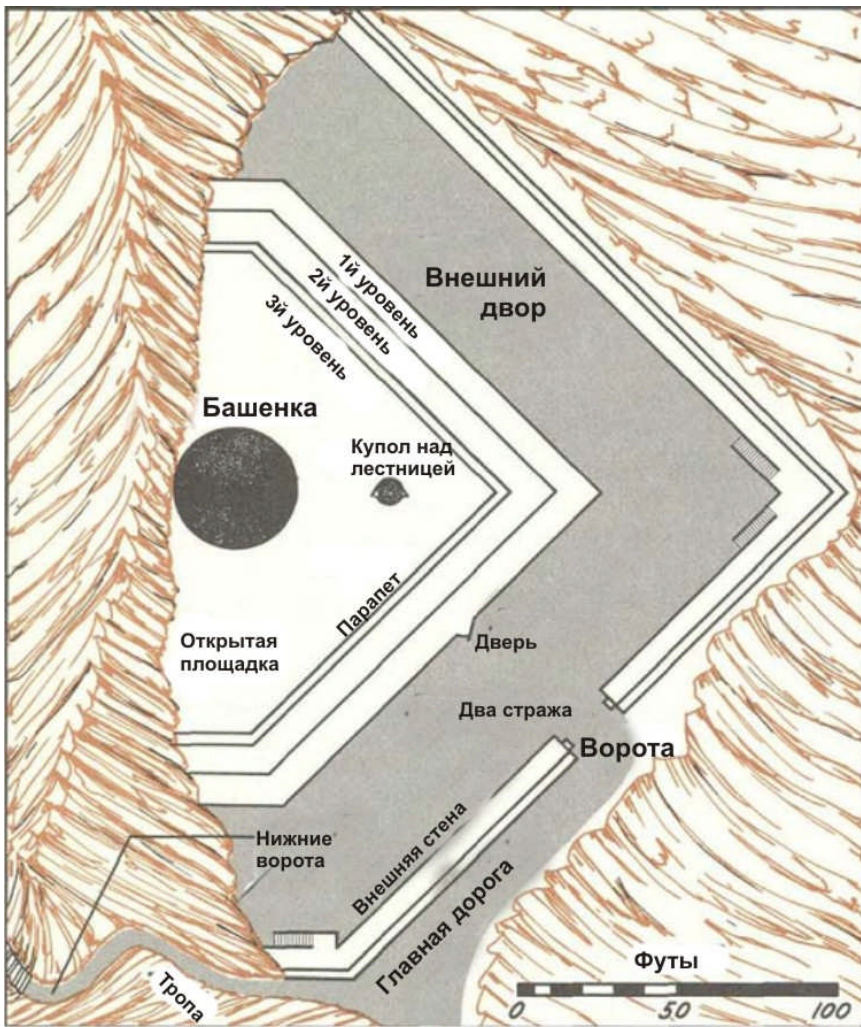
Плоская крыша верхнего яруса равнялась 60 футов от башенки до парапета стены. Хоть башенка и изображалась «большой», она была достаточно широкой в диаметре, чтобы там могли разместиться залы, расходящиеся на каждом уровне от спиральной лестницы, все же она имела вид рога, видимого с перевала КириТ Унгол.

Помещения

Когда Сэм вошел в башню, он прошел через двери, обращенные к главным воротам. За ними к горе шел широкий проход. Там имелось множество дверей и помещений по обе стороны коридора, а на противоположном конце – двойная дверь, Нижние ворота. За воротами был подземный проход, витой туннель, ведущий в логово Шелоб. Дыра недалеко от главной двери вела направо к крутой винтовой лестнице. От лестницы временами отходили проемы, но Сэм продолжал двигаться, пока не добрался до конца.

В конце имелась небольшая куполообразная комната, которая находилась на крыше между башенкой и парапетом. У комнаты было две двери: одна выходила на восток к Роковой горе, а вторая на запад – на двери большей башни.

За дверью башенки справа Сэм отыскал лестницу, ведущую против часовой стрелки вверх вдоль круглых стен. Лестница проходила половину своей длины, прежде чем выводила в помещение. Напротив двери было обращенное на запад окно, через которое Фродо мог видеть свет факела. Пройдя второй полукруг лестницы, Сэм очутился на втором этаже с окном, обращенным на восток. Ступени закончились, потому Сэм свернул в открытую дверь, ведущую к центру башенки. Вскоре он понял, что это тупик, двери спара и слева были заперты. Фродо был наверху, к нему можно было попасть только через люк в потолке.



РОКОВАЯ ГОРА

Саурон поселился в Мордоре около 1000 года Второй эпохи, и в этой укрепленной земле он отыскал невероятную кузницу: Ородруин, Извергающая огонь гора. В ее жидкой лаве он выковал Единое Кольцо, которое не могло расплавить ни одно другое пламя; потому и там оно должно быть уничтожено. До этого времени Саурон часто использовал огонь горы, так как его дорога к горе всегда была «исправленной и расчищенной». Когда Саурон вновь начал набирать силу, извержения возобновились, и в 3429 году Второй эпохи, перед нападением на только основанный Гондор, извержения заставили дунаданцев дать горе новое имя: Амон Амарт, Роковая гора.

Гора

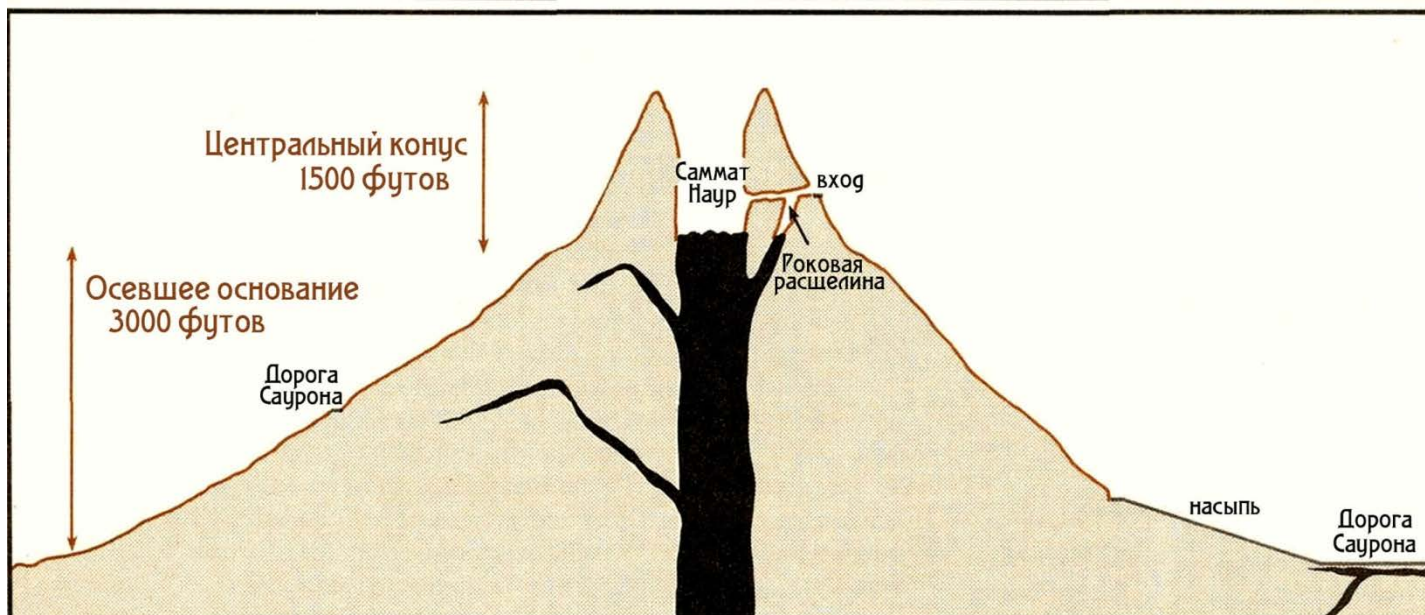
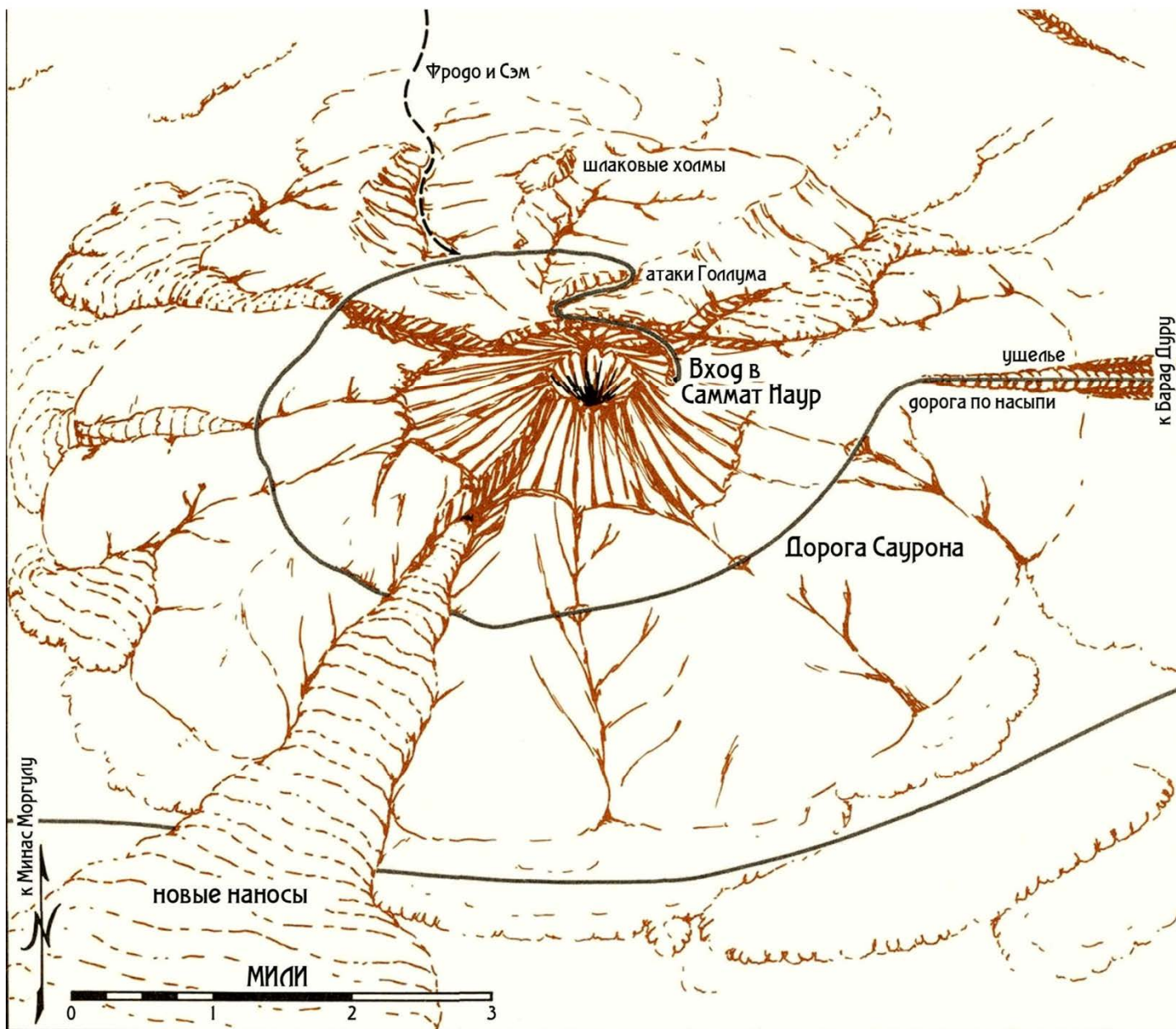
Гора находилась посреди плато Горгорот на северо-западе Мордора; но в этой вулканической области, казалось, был всего один действующий вулкан. Там имелись выделяющие пар разломы как те, между которыми шла дорога Саурона от Барад-дура к Горе. Роковая гора была страто-вулканом, сформировавшимся из слоев пепла и лавы. Его высота и описание свидетельствуют о том, что это был не простой пепельный конус: «осунувшиеся склоны...высились до 3000 футов...и...еще половину этой высоты составлял центральный конус». Все же высота 4500 футов – это не очень высоко, намного меньше горы Этна в Италии, высота которой 11000 футов и 90 миль в окружности (около 29 миль в диаметре). Принимая средний уклон 20°, диаметр горы составит 7 миль (читатель может заметить, что при сечении вертикальное преувеличение более крутое).

Склоны были более пологими на севере и западе, где взбирались Фродо и Сэм, пока не попали на северный изгиб дороги Саурона. Дорога взбиралась на гору по восточной стороне, затем петляла по всей длине. К западу, югу, востоку тянулись три разлома, через которые опустошался центральный конус. К счастью для хоббитов старые потоки лавы были на юге, потому верхняя часть дороги не была разрушена. Когда Фродо и Сэм шли на восток по дороге, она подошла к повороту на 180°, где на них напал Голлум. Этот поворот отчетливо был изображен на двух зарисовках Толкиена, сразу перед увеличением крутизны склона. Опубликованные рисунки показывали изначальное положение дороги вдоль всего базиса центрального конуса, но на другом (не опубликованном) – была исправленная версия. На нем, когда дорога поворачивала на восток еще раз, нужно было прорезать породу, чтобы попасть к цели «высоко в верхнем конусе, но все же далеко от рокочущей вершины», - обращенная на восток кузница Саурона, Саммат Наур.

Саммат Наур

Точное применение термина «огненные палаты» не известно. Этот термин мог относиться к: длинному туннелю, ведущему в сердце горы; центральному жерлу; всей лавовой системе. Здесь уместно последнее определение. В таком случае было бы уместно сравнение с синонимом Гендальфа – Роковые Разломы – несколько расщелин по всей горе. Толко одна из этих трещин была в досягаемости, так как за входом Сэм обнаружил «длинную пещеру или туннель, который врезался в гору. Но почти сразу пол и стены со всех сторон были расщеплены большой трещиной...Роковым разломом». Это явно был не центральный канал, так как когда бурлила магма, она освещала потолок туннеля. Если бы Фродо находился в главном жерле, он видел бы у себя над головой небо. Все же разлом был достаточно глубоким и широким, а лава должна была бы подняться достаточно высоко, чтобы настолько ярко светить в конусе [горы]. Гора готовилась для дальнейших извержений, а падение Голлума с Кольцом вызвало сильнейшее из них.

Ородруин имел склонность к взрывам; его извержения носили вулканический характер с густой лавой, которая затвердевала между извержениями; при каждом новом выделялись пепел и «зольные газы...чтобы образовать облака, похожие на цветную капусту». Эти зловонные тучи часто образовывались в Темные годы, но снова появились после уничтожения Кольца, когда конус разлетелся на куски, падал пепел и «поднялась черная туча...заполнившая небо», ее можно было видеть даже в Минас Тирите. Сэм и Фродо взобрались на «небольшой холм пепла, возвышавшийся у подножия горы», но оказались окруженным жидкой лавой; они не могли двигаться дальше.



БИТВА ПРИ ХОРНБУРГЕ

3-4 марта 3019 года Третьей эпохи

Первый раз силы Сарумана атаковали Рохан 25 февраля 3019 года, жители Вестфолда удержали врага в Первой битве на переправах через Изен; но 2 марта волшебник опустошил Изенгард от войск, и снес оборону роххиримов во Второй битве за переправы; орки и жители холмов двинулись на юг, чтобы осадить крепость Хорнбург в Хельмовом ущелье.

Когда пришли известия о Первой битве за переправы, Гендальф посоветовал Теодену отправить роххиримов на запад, чтобы пресечь новые атаки. В направлении Переправ вышли около 1000 воинов, но они свернули к Хельмовому ущелью, когда узнали о катастрофе Второй битвы; Гендальф отправился собирать разбитых всадников, а также заручиться поддержкой энтов, так как знал, что те уже в Изенгарде. По воле случая энты пришли к Изенгарду как раз в тот момент, когда выдвигалось все саруманово войско, поэтому Мерри удалось увидеть врагов: «все племена вместе, их должн было быть не меньше 10 тысяч».

В противоположность к этому Эркенбранд покинул Хельмово ущелье с «около...1000 пеших воинов», только они были либо старше, либо младше, чем это хотелось бы. В сумме с 1000 всадников Теодена людей оказалось «достаточно, чтобы удерживать цитадель и стену», но все же очень мало для защиты ущелья; в лучшем случае соотношение составляло 5:1. Их конец был бы славным, но бессмысленным, если бы усилия Гендальфа не увенчались успехом. Скорым маршем он собрал 1000 пеших воинов Эркенбранда и хуорнов (по словам Мерри) в числе «сотни и сотни». Таким был приблизительный состав битвы:

Командир	Откуда	Войско
1. Рохан и союзники		
Теоден/Эомер	Эдорас	1000 кавалерии
Гамблинг	Хельмово ущелье	1000 пехоты
Эркенбранд	Переправы Изен	1000 пехоты
Энты (хуорны)	Фангорн через Изенгард	«сотни и сотни»
Всего на 3 марта		2000
Всего на 4 марта		около 3800 (из которых сражались 2700), плюс хуорны
2. Войско Сарумана	Изенгард	
Урук-хай		
Орки, волки		
Дунландцы	Дунланд через Изенгард	

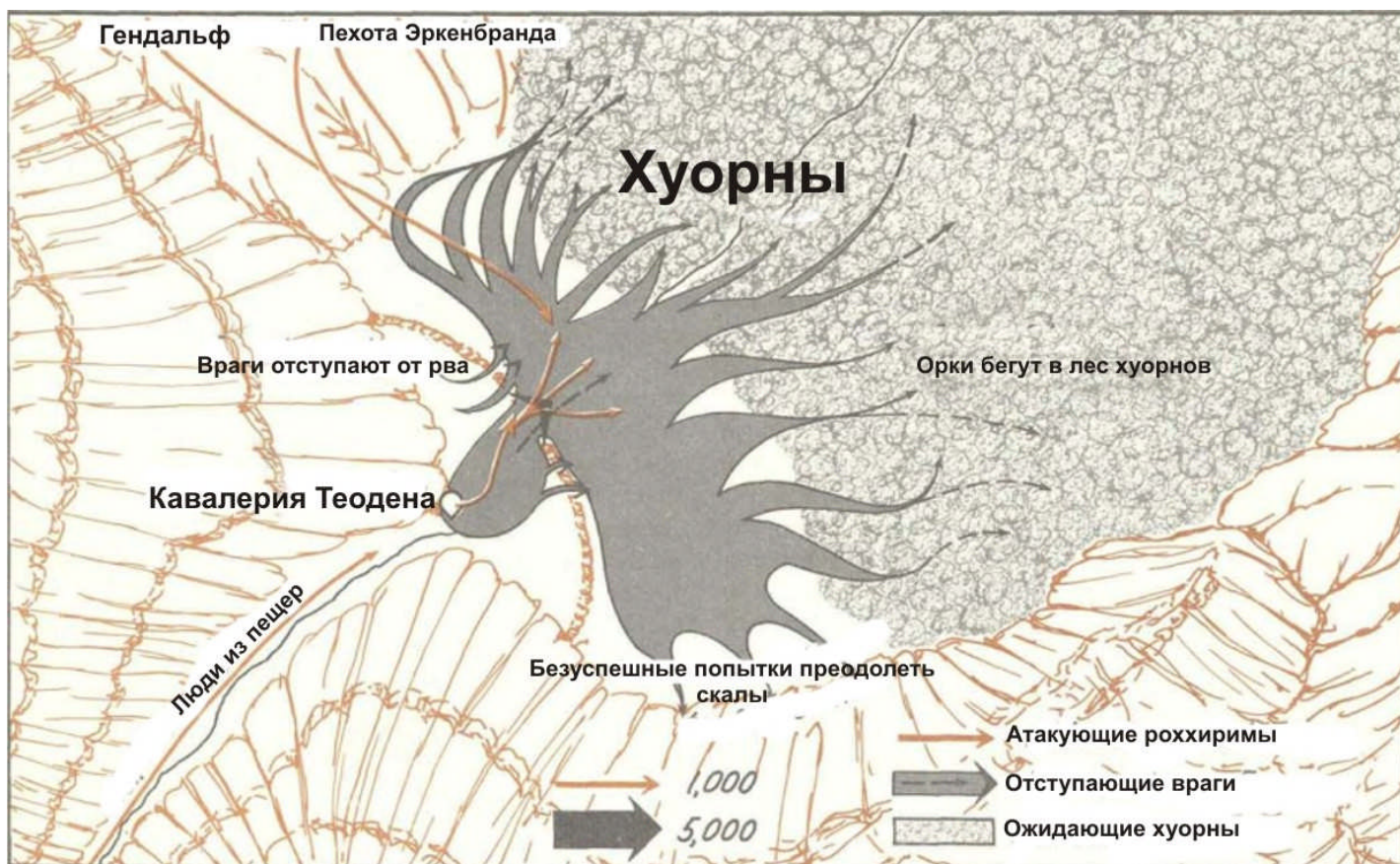
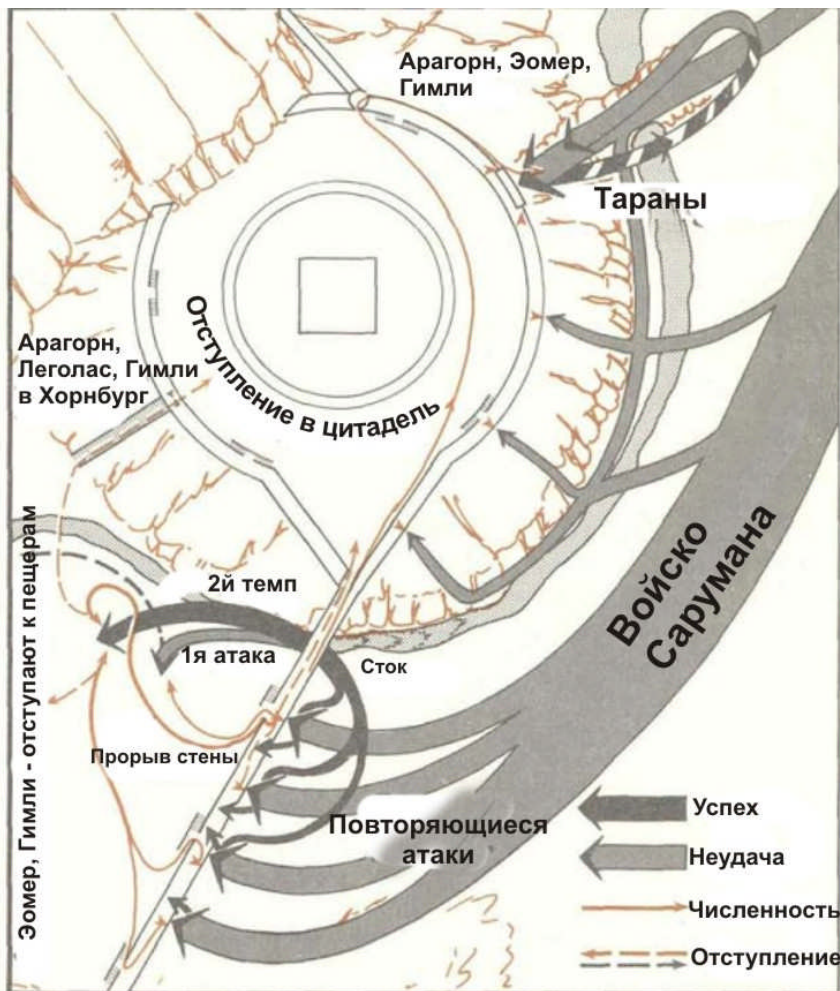
Всего более 10000

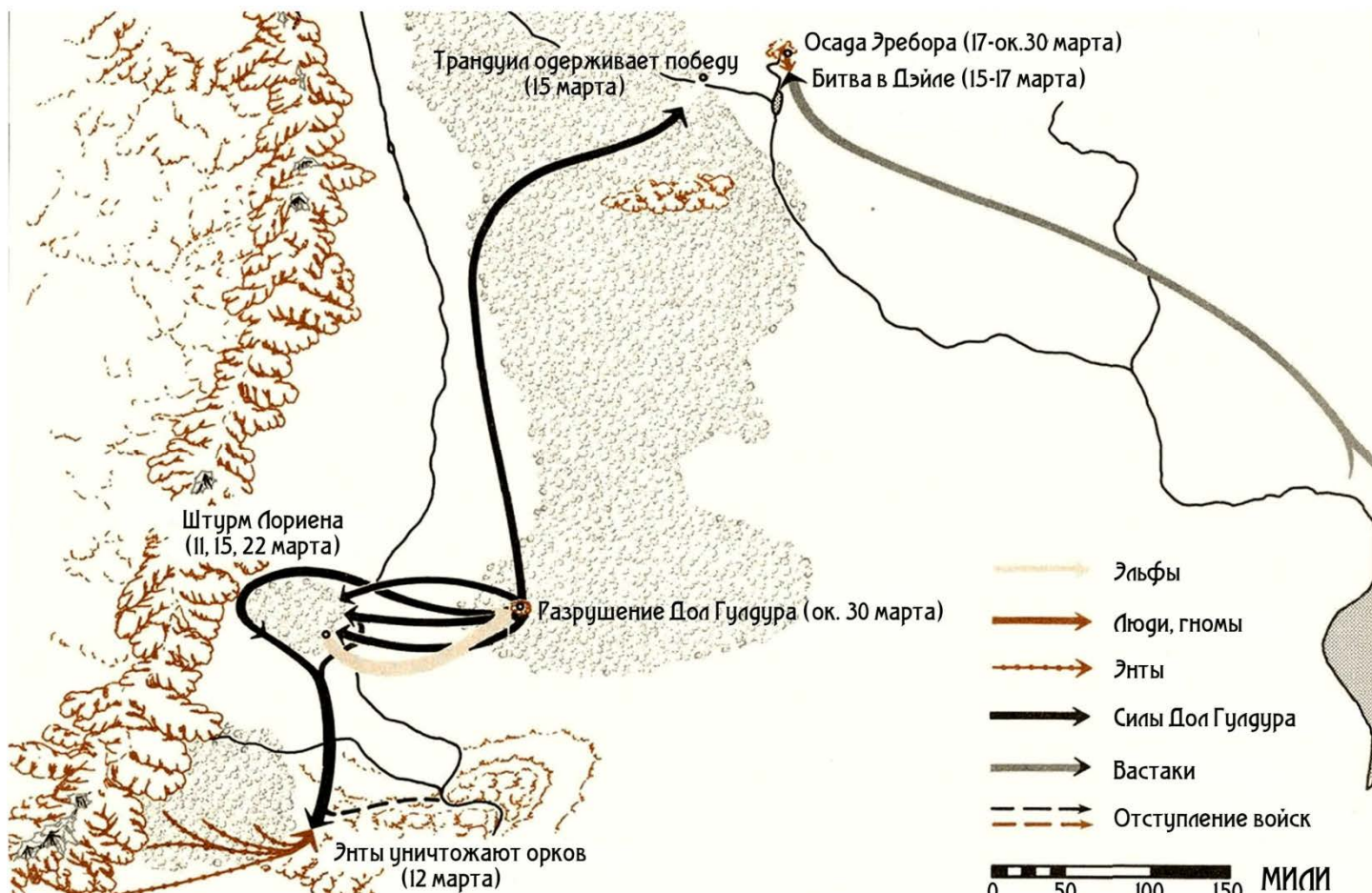
Много наездников на волках уже были в долине Вестфолда, когда прибыло войско Теодена. Роххиримы вошли в Хорнбург. После вывода войск от оборонительного рва, нападавшие заполнили все пространство.

Эомер разместил большую часть людей на Стене и ее башнях, «где оборона была самой уязвимой». После града стрел, нападавшие хлынули вперед в попытке сокрушить стену. У ворот были «самые большие орки и дикари Дунланда». При помощи двух таранов враги раскалывали деревянные ворота. Арагорн, Эомер, Гимли и ловкие воины выбрались через черный ход, и сбросили врагов со Скалы; затем они руководили постройкой баррикады, чтобы удержать ворота.

Ввиду провала у ворот, силы Сарумана пробрались через сточную канаву в Оборонительной стене, но их заметили и уничтожили либо оттеснили в ущелье. Гимли командовал над группой людей при укреплении стока; но позже, когда битва на Стене была самой яростной, орки взорвали сток, что позволило врагам захватить Стену. Вся «защита была сметена», защищавшие отступили в Бург и пещеры: Арагорн, Леголас и охрана короля, а также многие другие перекрыли вход в цитадель, в то время как Эомер и Гимли пробивались к Мерцающим пещерам. Битва продолжалась и ночью, атаковавшие надвигались на Хорнбург со всех сторон, кроме гор. Но им не удалось прорваться за ворота до рассвета, когда они разрушили ворота.

Теоден повел своих всадников, может 900 или около того, при условии, что половина выживших укрылась в пещерах. Таким мощным и внезапным был их прорыв, что войска Сарумана были отброшены до оборонительного рва. Всего в четверти мили от него был лес хуорнов; враги были перемолоты среди деревьев. Внезапно на западном фланге появился Гендальф с Эркенбрандом. Зажатые между непреодолимыми скалами к востоку и атаковавшими с юга и запада, дунландцы сдались, а орки вбежали в «лес» хуорнов, из которого ни один не спасся. Люди из пещер подошли слишком поздно – битва Хорнбурга была уже выиграна, а все войско Сарумана – уничтожено.





БИТВЫ НА СЕВЕРЕ

11-30 марта 3019 года Третьей эпохи

6 марта, когда Арагорн открыл себя Саурону, враг поспешно начал осуществлять свои планы нападения. Наибольшая часть была направлена против Минас Тирита при поддержке армий Южан; но у него [Врага] силы сосредотачивались также в Дол Гулдуре, имели союзники из Рун, готовые прийти по первому зову. Одновременно с выходом из Мордора 10 марта, эти северные войска должны были атаковать заранее определенные цели.

Первыми пришли войска Дол Гулдура, осадив Лориен. Из-за неудачи большая часть обошла границы леса и вошла на Всхолмье Рохана. 12 марта к ним навстречу вышли энты, отправленные на восток из Фангорна и Изенгарда; войска отступили. Лориен еще дважды атаковали 15 и 22 марта, но в него так никто и не вошел. Силы Дол Гулдура отправились также на север, сражения происходили с королем Трандуилом в Лихолесье. Там также главная битва произошла 15 марта, и после «долгого сражения...и уничтожающего пламени», Трандуил завоевал победу.

Восточные союзники Саурона, большинство из Рун, пересекли реку Карнен и выступили против жителей Дейла и гномов Эребора. Еще раз битва произошла в важный день 15 марта, хотя сражение при Дейле было трехдневным. 17 марта король Бранд пал перед воротами Эребора, а король Даин Железностоп славно сражался над телом Бранда, пока сам не был убит. Люди и гномы вынуждены были отступить к Одинокой горе, где их взяли в осаду, но истерлинги не могли прорваться через врата.

После уничтожения Кольца 25 марта, когда слуги Саурона были лишены своей движущей силы, все атакованные двинулись вперед, обратив в бегство остатки противника: Келеборн и Трандуил на Дол Гулдур, осажденные в Эреборе – против истерлингов. Так север был спасен мужеством, и Гендальф сказал: «Подумайте о том, что могло быть...свирепыми мечами в Эриадоре, ночь в Ривенделле».

БИТВА НА ПЕЛЕННОРСКОЙ РАВНИНЕ

15 марта 3019 года Третьей эпохи

Хоть злоба Саурона и была направлена не только на Гондор, главный удар пришелся на Минас Тирит. Численность воинов Фарамира была «в 10 раз меньше на переправе через Раммас Эхор, а роххиримов было «в три раза меньше, чемодних только харадримцев». Даже при приблизительных подсчетах силы Мордора превосходили Гондор минимум в 4 раза. К оркам примыкали также союзники из Ближнего и Дальнего Харада, Кханда и Рун, большинство из которых отправились на Мораннон для сбора, а затем выступили в объединенной армии. Нигде не приводилась численность сражавшихся сторон, кроме как харадримов было в три раза больше, чем роххиримов (которых было 6000). Все же имелись кое-какие косвенные указания об огромном числе врага: войско Моргула было больше, чем армия, отправленная «из этой долины со времен Исилдура;...все же это было единственным, но не самым большим войском, отправленным из Мордора». Войско Мордора состояло из «батальонов орков Барад-дура и бесчисленных людей новой породы». Враг был так могуч, что большинство просто оставались в резерве для ускорения падения Города. Фарамир выразился, что «мы можем заставить заплатить Врага в 10 раз больше, чем будут у нас потери, но мы все равно не выстоим».

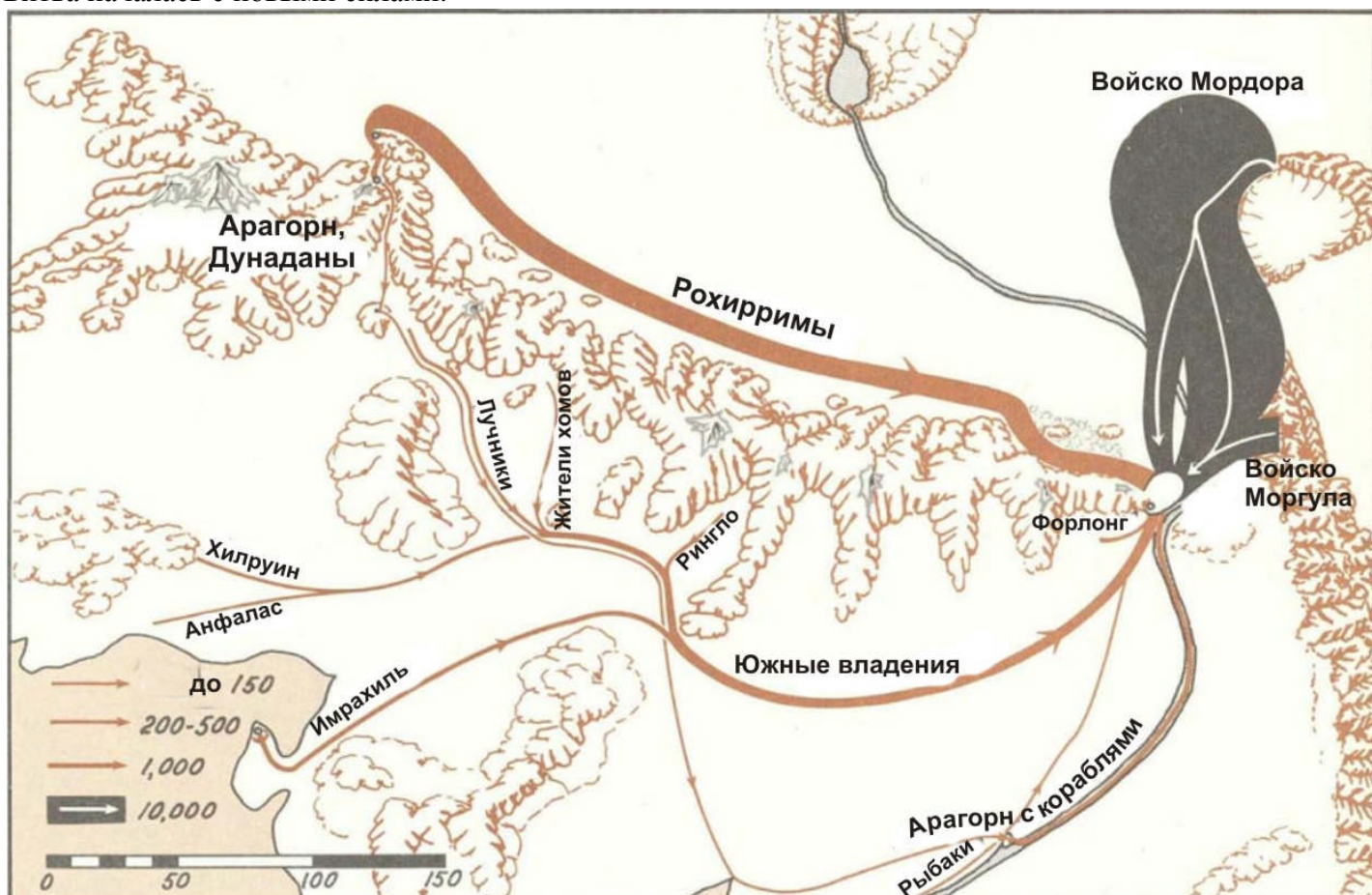
Силы Гондора долдны были быть больше, но в опасении пиратов Умбара густо населенные южные владения отступили, «выставив только десятую часть войска».

Численность войска Гондора была «меньше 3000», у Сторожевой Башни было также три отряда (от 400 до 500 человек в каждом), плюс внешние гарнизоны. Всего меньше 5000 противостояли надвигающейся Черной массе. Ниже приведены приблизительные численности войск на поле брани:

Начальник	Откуда прибыли	Численность
1. Гондор и союзники		
Южные владения		
Форлонг	Лоссарнах	200 «хорошо вооруженных»
Дерворин	Долина Рингло	300
Дуинхир	Морт(х)онд	500 «лучников»
Голасгил	Анфалас	150(ок.) «плохо вооруженных»
	Ларнедон	50 (ок.) «жителей холмов»
	Этир Андуин	100 «рыбаков»
Хилруин	Пиннат Гелин	300
Имрахиль	Дол Амрот	1200 (ок.) (700 + отряд «всадников»)
Стража Минас Тирита		
Денетор	Минас Тирит	2000 (ок.)
Роххиримы		
Теоден/Эомер	Рохан	6000 кавалерии
Арагорн		
Дунаданы	Север	30
-	Южные владения	1000 (ок.)
Всего приблизительная численность		11250
2. Мордор и союзники		
Мордор и Моргул		
Ангмар/Готмог	Барад-дур/ Минас Моргул	20000 (ок.)
Союзники		
Харадримы	Ближний и Дальний Харад	18000
Прочие	Рун, Кханд	7000 (ок.)
Всего приблизительная численность сил Мордора		45000 (мин.)

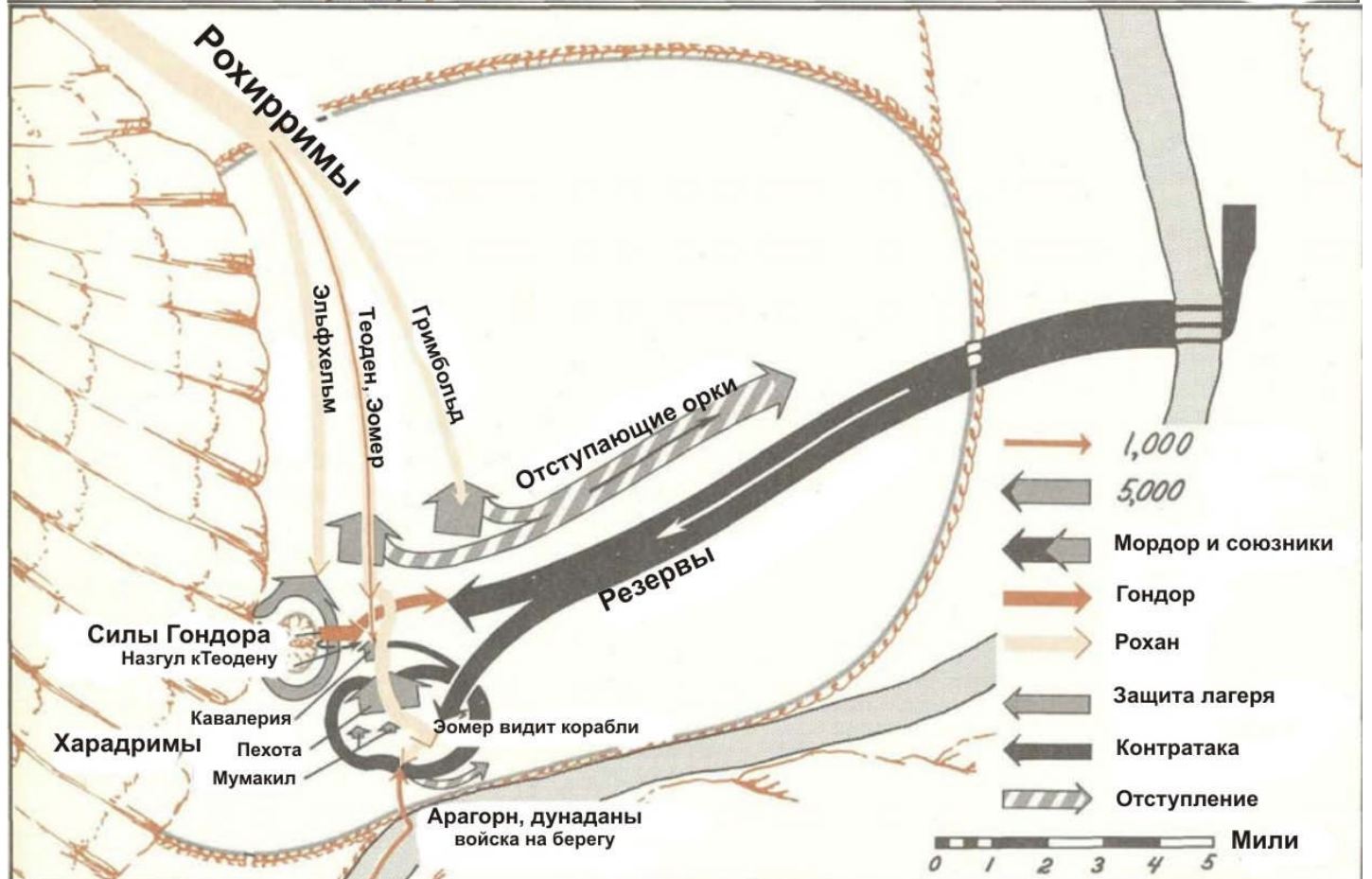
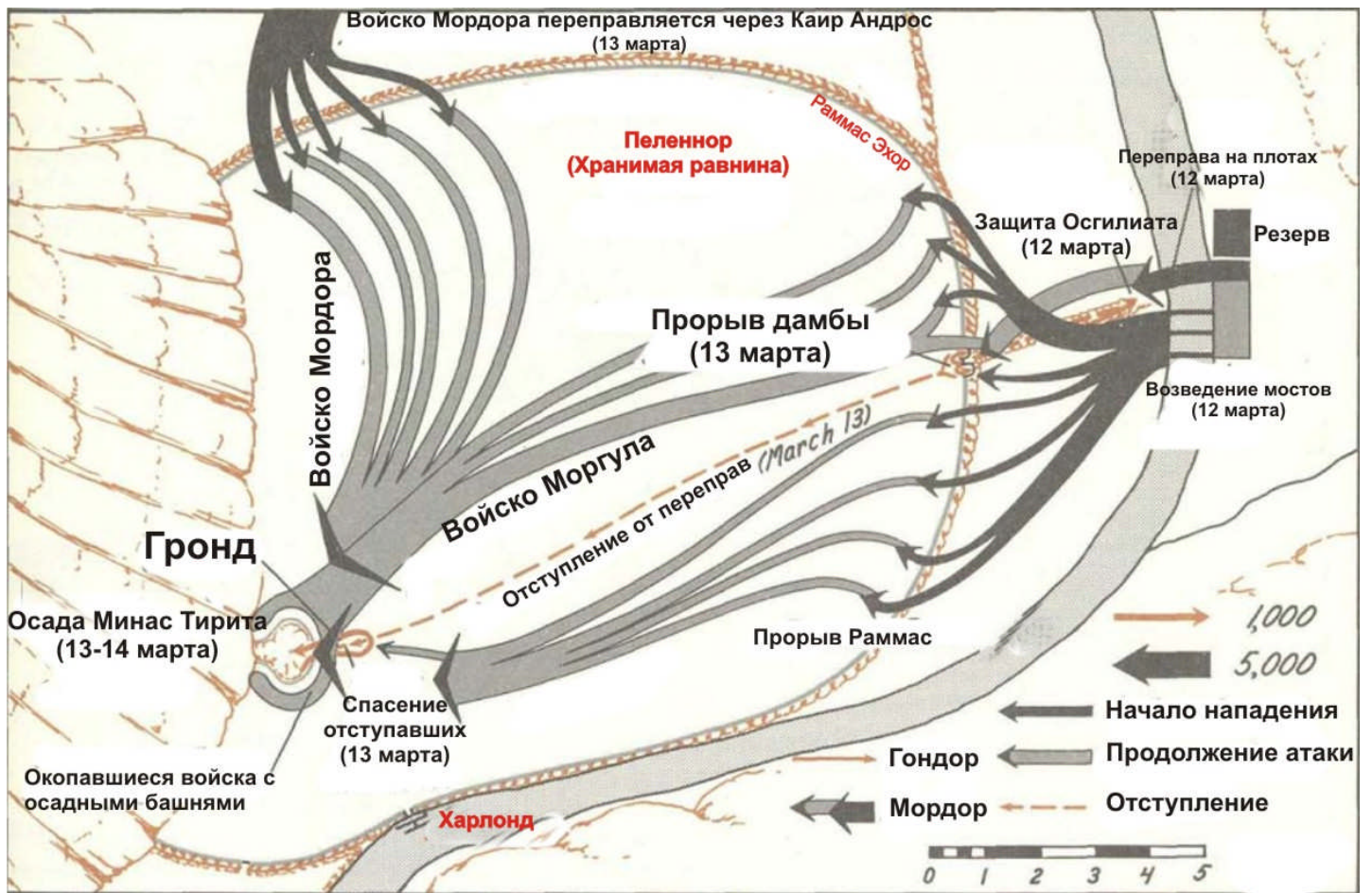
Захватив Восточный Итилиен в прошлом юне, рабочие Саурона начали постройку барж для переправы через реку, и 12 марта передовые отряды войска Моргула перебрались через Андуин. Фарамир отступил из Осгилиата к переправам через Раммас Эхор, где удерживался целый день, пока Враг не

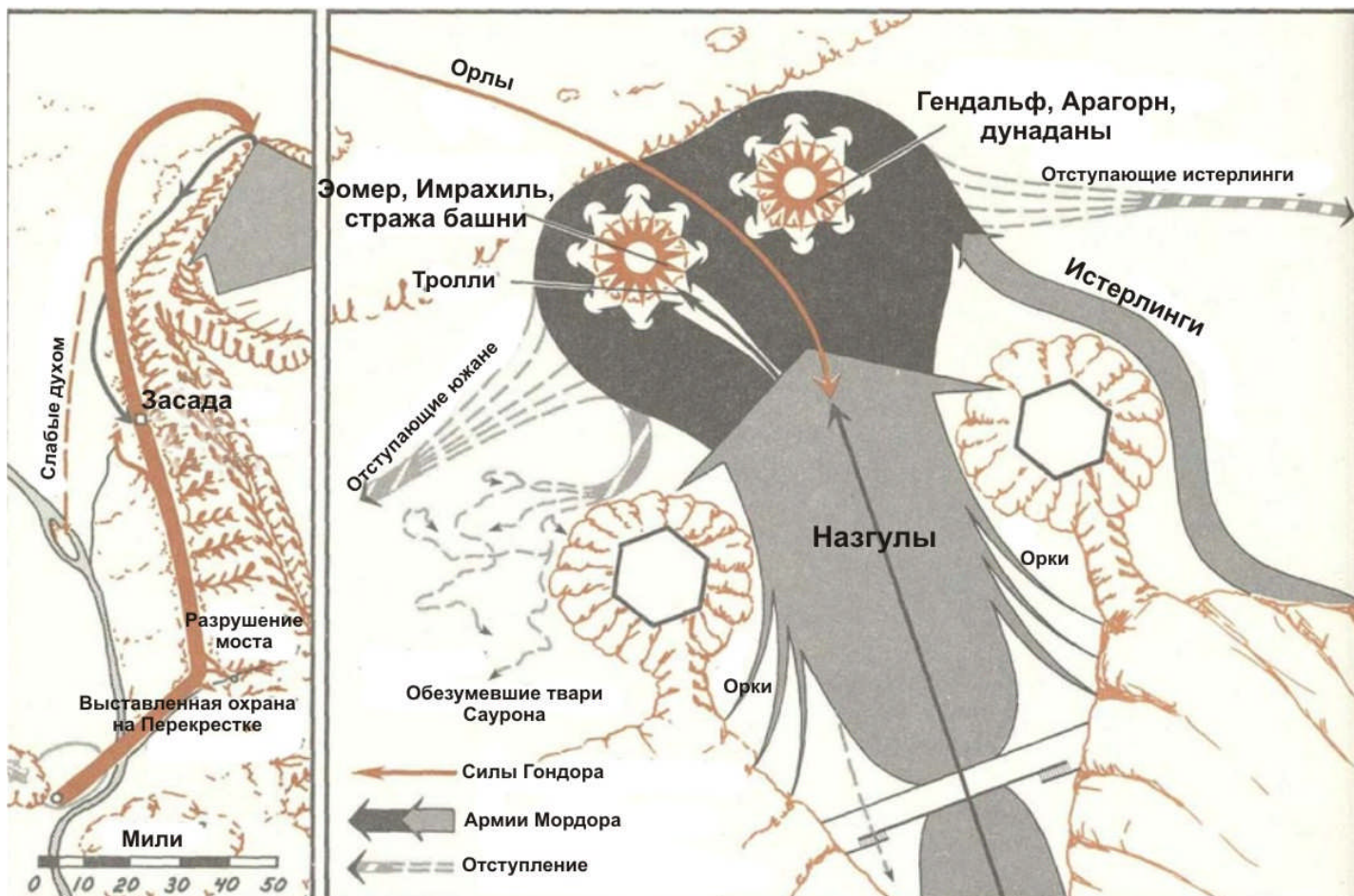
возвел мосты через реку и не стал переправляться. Тем временем армия из Черных врат захватила Каир Андрос 10 марта и прибыла с северо-востока, и под натиском двух армий с севера и востока Раммас Эхор пал, войска перешли Пеленнор. Фарамир провел вторую половину дня организуя отступление от переправ через ров; но за четверть мили до города с неба опустились назгулы, разрушив порядок людей и лошадей. Первые ряды харадримов атаквали, Фарамира ранили стрелой в жане. Благодаря помощи принца Имрахилья и всем вооруженным людям города, Фарамира и его войско удалось спасти. Были отозваны все разведывательные группы, - ворота были закрыты. Вся Пеленнорская равнина была отдана Врагу, который быстро выкопал рвы и заполнил их огнем. Ближайший был от города на расстоянии полета стрелы, там размещались катапульты и осадные башни. От огня, сражения и ужаса Кольценосцев мужество осажденных пало. Во вторую ночь 14 марта войска пошли на стену с осадными башнями, и Ангмар призвал огромный таран Гронд. Незадолго до рассвета Великие врата превратились в осколки, Гендальф бросил вызов главарю назгулов; но вдалеке слышались звуки рога Рохана, и Битва началась с новыми силами.



Когда рохирримы достигли северных ворот Раммас, они [всадники] смели немногочисленных орков, и перебрались через проломы. Теоден направил Эльфхельма направо к осадным башням, Гримбольда - налево, Эомера - прямо; но король опередил всех, помчав в самую гущу неприятеля. Большая часть сил Мордора стояла лагерем у городских стен, и рохирримы пронеслись по северной части Пеленнора относительно свободно. Теоден первым достиг дороги к реке, около мили к востоку от городских ворот. Харадримы были к югу от дороги, и их предводитель повел кавалерию прямо на короля, но Теоден и его охрана выстояли и победили, но их кони взбесились из-за появления Ангмара, главаря назгулов.

Трагедия, увиденная Эомером, сподвигла рохирримов на новые подвиги. Пройдя кавалерию и ряды марширующих харадримцев, Эомер пошел в атаку, но лошади уходили от мумакилов. Тем временем принц Имрахиль повел все войска в городе, но не мог помочь Эомеру; через реку стали переправляться резервы Мордора. К середине утра войско Гондора еще сильнее уменьшилось в численности, битва стала беспощадной. Эомер отошел к холму в миле от причалов Харлонда, когда прибыли корабли Арагора. Тогда Эомер атаковал снова с севера, Имрахиль с запада, Арагорн - с востока, и масса врагов оказалась «зажатой между молотом и наковальной». Силы Гондора, все такие же малочисленные, продолжали сражение весь день, и выиграли битву.





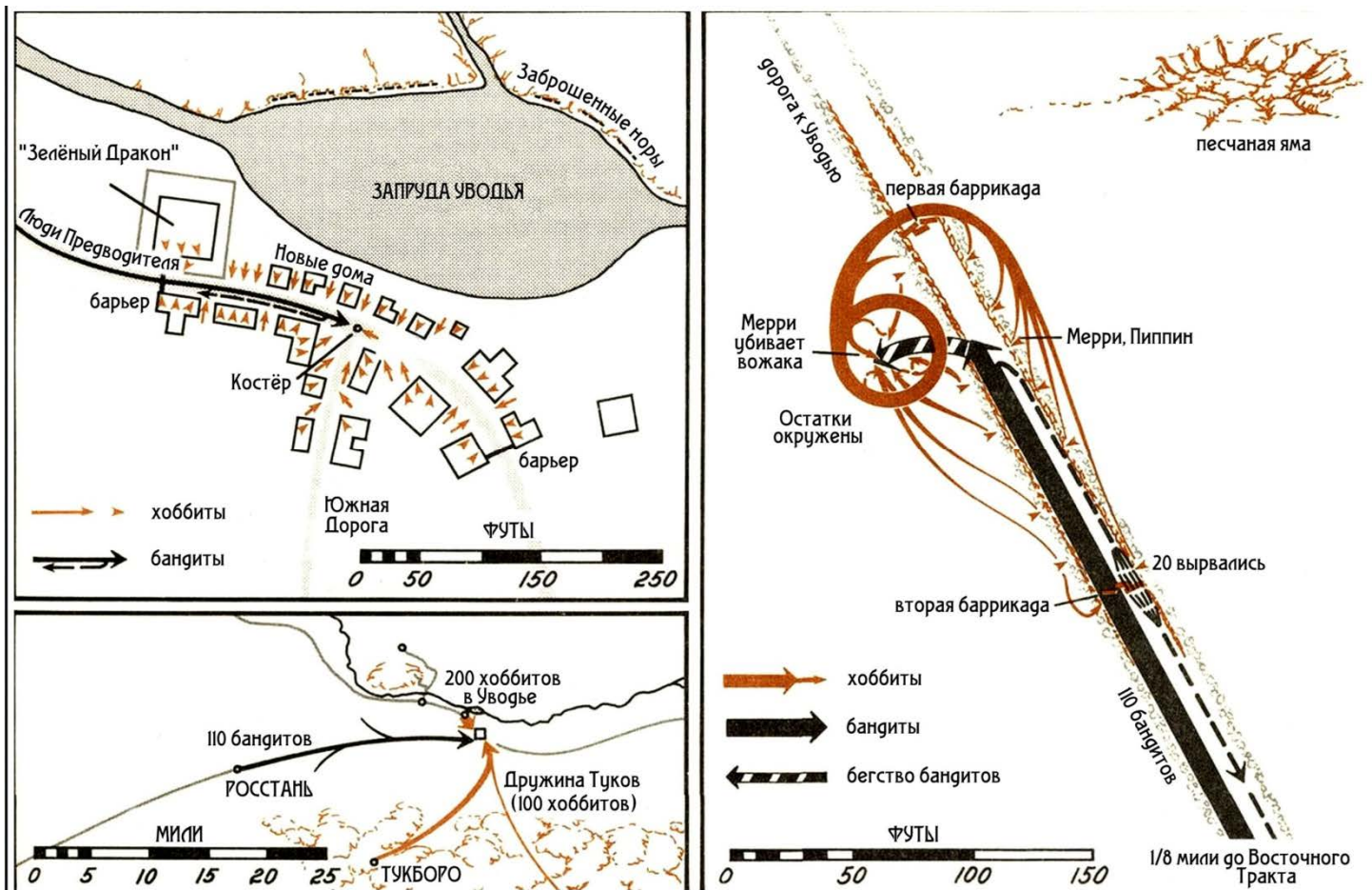
БИТВА НА МОРАННОНЕ

25 марта 3019 года Третьей эпохи

Через два дня после битвы на Пеленнорской равнине, Арагорн повел армию к Черным воротам Саурона. Приблизительное количество: 1000 кавалерии и 6000 пехоты. Во время длительного марша Арагорн сжег мост к Минас Моргулу, оставил усиленную охрану на Перекрестке на случай, если враги перейдут через перевалы Моргула или по южной дороге. Через два дня после марша на север попала засада пости на том же месте, где Фарамир поставил ловушку харадримам, но разведчики Арагорна предупредили последнего; тот отправил всадников к западу для атаки с фланга.

Достигнув опустошенного Мораннона, некоторые люди так пали духом, что Арагорн отправил их на юго-запад отвоевать Каир Андрос. После этого начиная с Перекрестка армия уменьшилась на 1000. Отправив разведчиков к Черным воротам, армия Гондора столкнулась с войском «превосходившим в 10 раз, больше чем в 10 раз, их количество». В отчаянной попытке встретить атаку Арагорн разместил свои войска кольцом вокруг двух больших холмов из камней напротив ворот. О стоял слева с Гендальфом, сыновьями Элронда и дунаданами в первом ряду, где удар будет самым сильным. На холме справа были Эомер и Имрахиль с рыцарями Дол Амрота, а также людьми со Сторожевой башни. С ними были также Мерри и Пиппин.

Враги быстро окружили их: огромное войско исторг Мораннон, орки потекли с холмов со всех сторон, истерлинги вышли из-зи северной башни, где находились в укрытии гор. Первыми болото пересекли горные тролли, один из которых ранил Берегонда, а в ответ был убит Пиппином. За троллями незамедлительно последовали остальные, войска Гондора были окружены, когда появились орлы и направились к назгулам; но те направились к Роковой горе, где исчезли в последовавшем за этим разрушении. Затем твари Саурона уничтожали сами себ, оставив только людей Рун и Харада для продолжения сржения. Многи бежали или сдались, но некоторые продолжали сражаться, и в итоге пали.



БИТВА ПРИ БАЙУОТЕРЕ

3 ноября 3019 года Третьей эпохи

Вернувшись в Шир и увидев произошедшие за их отсутствия изменения, четверо друзей решили поднять Шир и освободить хоббитов от бандитов-людей. Они [хоббиты] прибыли в Байуотер во второй половине дня 2 ноября, и произошла небольшая стычка с людьми главаря людей из Бэг Энда. Звук рога Мерри привлек внимание более 200 хоббитов, прятавшихся между (и возможно в) домами вдоль всей главной дороги города. На перекрестке с улицей Саус запалили костер, за которым ожидал Том Коттон. С каждой края города дорогу преграждал забор, и когда там разместилось около 20 людей из Хоббитона, ворота открылись. Оказавшись внутри, бандиты оказались окруженными. Некоторые пытались бежать на запад, но когда их главаря убили, остальные сдались.

На следующее утро сразу после 10 часов произошла лавная битва при Байуотере. За день до этого были разосланы сообщения большим группам головорезов, живших в Уеймите, те выдвинулись на восток, к ним примкнули еще. Всего их было около сотни; но когда показалось, что враг превосходит численно, на помощь хоббитам, собравшимся предыдущем вечером в Байуотере, примкнула еще сотня Пиппина из Тукленда. Мери выбрал позиции, где дорога Байуотера прорезала высокие берега. С одной стороны дорогу перекрывали перевернутые телеги; после того, как бандиты вошли в разрез, с другой стороны быстро разместили еще телеги. В этот момент около 20 людей смогли бежать через вторую баррикаду, многим из оставшихся удалось взобраться на западный берег. Все силы направили на одну сторону, хоббиты там начали отступать, пока Мерри и Пиппин не привели подкрепление с восточного берега. Мерри убил главаря, затем выставил лучников вокруг остатка бандитов. При попытке бежать 70 головорезов пали, а позже их тела сожгли в ближайшем песчаном карьере. Так закончилась последняя битва Войны за Кольцо.

МАРШРУТЫ

В отличие от «Хоббита», во «Властелине колец» Толкиен дал точную информацию о расстояниях, времени путешествий, местах стоянок. Сотни ответов в истории и приложениях дали возможность создать не только карты путешествий, но и базовые карты. Указанные расстояния отличались от того, что на картах Толкиена, поэтому карты [в атласе] составлены как можно ближе к тексту книги. Полное соответствие было не всегда возможным, поэтому расстояния на картах путей может иногда не соответствовать приведенному масштабу; но они соответствуют тексту или приблизительно определены по переходам исходя из равенства три мили и одну лигу, как предложил Толкиен.

Когда в тексте не были приведены расстояния за день/несколько дней, их определяли по картам Толкиена согласно пути между стоянками, и деля полученную величину в соответствии с днями (с учетом изменений, как больше/меньше часов в пути, большей/меньшей скорости передвижения). Для определения возможных изменений была составлена таблица. Некоторые значения кажутся неприродно большими или маленькими (причины приведены на соответствующих картах), большая часть оставалась относительно постоянными с учетом переменных, как пересеченная местность, спешка, физические или психологические препятствия. Когда в течении одного дня было несколько переходов, это указывалось отдельно. Большая часть путешествия происходила пешком, временами на лошадях, лодках. Разница в скоростях в общем следующая:

Пеший шаг – среднее 2,0-2,5 мили в час (24-30 минут на милю), но доходило до 3,0 миль в час (20 минут на милю) при преследовании орков;

Езда – пони: 3,4 мили в час трусцой (17,6 минут на милю). Лошади Рохана: 6,7 мили в час галопом (9,0 минут на милю). Лошади дунаданов: 7,0 мили в час галопом; Серогрив – 20 миль в час галопом.

Гребля – для маленьких лодок: по течению 2,8 мили в час, гребля – 4,1 мили в час; корабли против течения: гребля – 4,7 мили в час, под парусом – 7,2 мили в час.

Еще следовало бы заметить, что энты перемещаются на 10 миль в час; а орки, хоть и были не быстрее трех друзей [Арагорн, Леголас, Гимли], их выносливость была колоссальной: 56 часов движения всего с одним лагерем и двумя остановками!

Часы расчитывались так: 7 часов утра – восход солнца, закат – 5 часов вечера в декабре и январе, 6 утра – восход, 6 вечера – закат в сентябре и марте. В истории также говорилось, что различные путники преимущественно передвигались от рассвета до заката либо от заката до рассвета. Тем не менее поздний выход, долгие стоянки и прочие изменения были соответствующим образом учтены.

Иногда встречались несуразницы, когда марши затягивались до следующего дня или в один день было два различных перемещения. В таблице за датами идет соответствующая информация о марше/маршах, которые начались в любой момент времени в этот день. Даты возле каждой стонки опысывают время прекращения движения в указанном месте. Хронология составлена в соответствии с календарем Шири, новый день начинался в полночь по Ширу; поэтому, если марш начинался после полуночи, но до рассвета или (что чаще было), что путники не останавливались до полночи, тогда он относился к новому дню, если в западных землях еще не наступил рассвет.

«История Средиземья» удивительна, так как показывает эволюции истории, расчеты Толкиена и переписку для соответствия хронологии. Тем не менее здесь в Атласе, за некоторым исключением, таблица путей и карты основаны на «Истории годов», являющуюся итоговой синхронизированной версией.

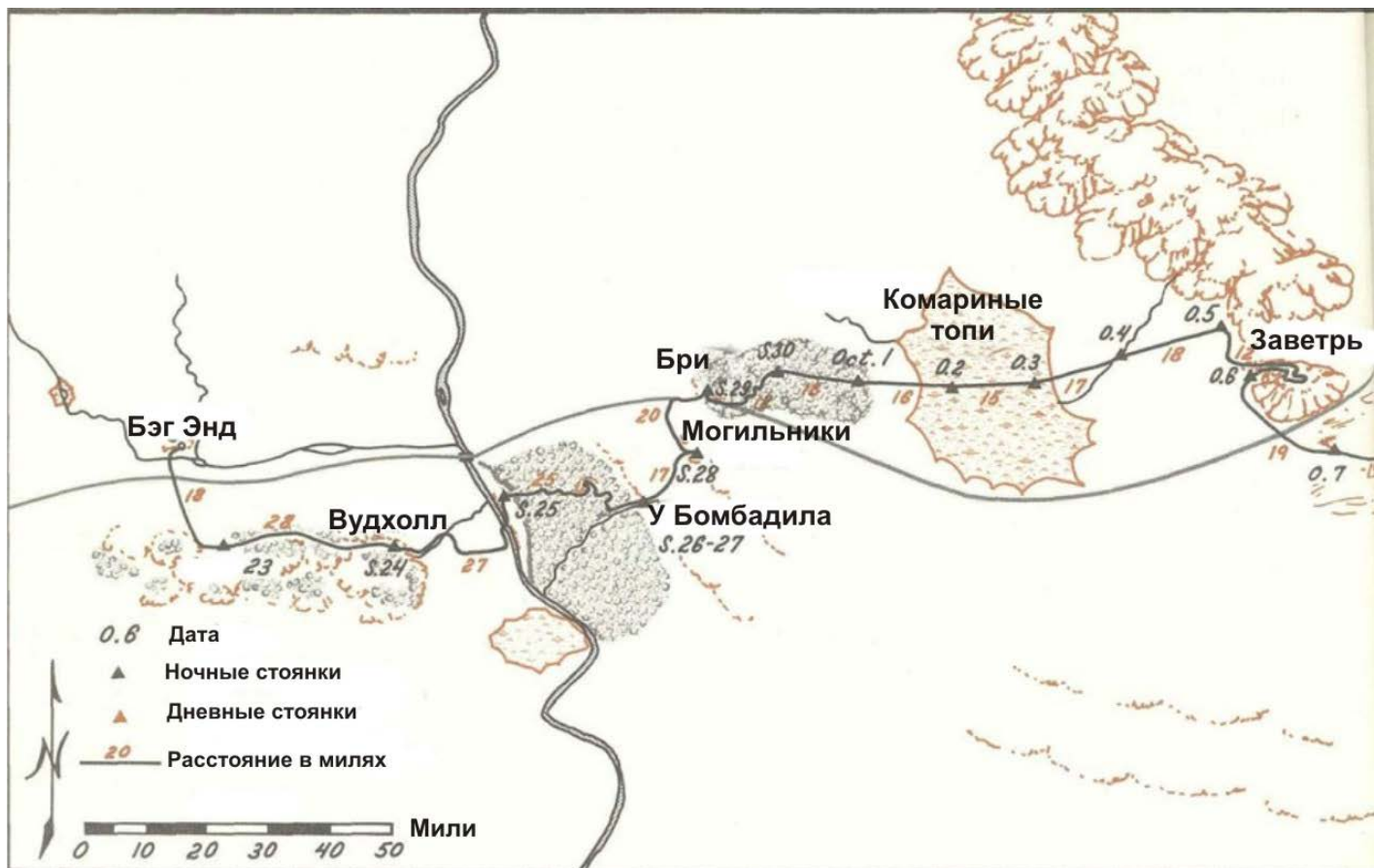
Только внимательное отношение Толкиена к деталям позволило проследить маршрут так близко; как и на прочих картах, необходимо сделать некоторые допущения, и эти суждения открыты для споров. Следующая таблица не является абсолютно правильной, а приведена как результат расчетов, использовавшихся для составления соответствующих карт.

Таблица маршрутов
(сентябрь 3018 года – март 3019 года Третьей эпохи)

Дата	Время движения	Расстояние	Скорость	Комментарий	Лагерь
Бэг Энд – Ривенделл					
23 сентября	5	18	3,6	Выход вечером	Зеленая страна
24 сентября	8	28	3,5	Черные всадники, эльфы	Запад Вудхолла
25 сентября	5,5; 1,1	17,0; 7,3	3,1; 7,3	Болота, ферма Мэггота, Бакленд	Крикхоллоу
26 сентября	10,5	25	2,4	На пони. Холмы, Старый Вяз	Дом Бомбадила
27 сентября	-	-	-	Дождь	Дом Бомбадила
28 сентября	5	17	3,4	Пони. Сон после обеда, захвачены вечером.	Могильники
29 сентября	6	20	3,3	Пони, выход после завтрака	Бри
30 сентября	7-5	10-12	1,5	Присоединился Странник. Выход в 10 часов утра. Блуждающий курс	Западный Четвуд
1 октября	11	16	1,5	Повернули на восток	Восточный Четвуд
2 октября	11	16	1,5		Комариные топи
3 октября	11	15	1,4	Видят вспышки на Заветри	К востоку от Комариных топей
4 октября	11	17	1,5		Поток с холмов
5 октября	11,5	18	1,6		Погодные холмы
6 октября	4	12	3,0	В обед забрались на холм, атакованы при восходе луны	Ущелье у Заветри
7 октября	11	19	1,7	Фродо на пони	Заросли к югу от тракта
8 октября	11	19	1,7	Фродо на пони	Заросли к югу от тракта
9 октября	11	19	1,7	Фродо на пони	Заросли к югу от тракта
10 октября	11	19	1,7	Фродо на пони	Заросли к югу от тракта
11 октября	11	19	1,7	Фродо на пони	Заросли к югу от тракта
12 октября	11	19	1,7	Фродо на пони	Заросли к югу от тракта
13 октября	11	6-10	0,5-0,9	Мост, покинули тракт	Запад Поляны троллей
14 октября	11	6-10	0,5-0,9		Запад Поляны троллей
15 октября	11	6-10	0,5-0,9		Запад Поляны троллей
16 октября	11	6-10	0,5-0,9	Свернули к северу	Неглубокая пещера
17 октября	6	4-6	0,6-1,0	Свернули к югу	Вершина гребня
18 октября	21	34-21	1,6-1,0	Находят троллей. Встречаю Глорфиндейла, марш до рассвета	
19 октября	9	20-15	2,2-1,4	Фродо на лошади	Центр Поляны троллей
20 октября	9?	18	2,0?	Переправа. Нападение Черных всадников	Ривенделл
Ривенделл-Лориен					
25 декабря	14	22	1,6	От заката до рассвета. Свернули на юг за переpravой	
26 декабря – 6 января	14	15-20	1,1-1,4	Пересеченная местность	К западу от гор
7 января	14	15-20	1,1-1,4		Хребет Холлин (8 января)
8 января	14	16	1,1	Свернули на юго-восток к перевалу	Северо-запад от Багрового Рога
9 января	14	17	1,2		К северо-западу от Багрового Рога
10 января	14	17	1,2		Подножие Багрового Рога
11 января	6	8	1,3	Взбирались до полуночи. Снег.	Перевал Багрового Рога
12 января	8	28	3,5	Марш с позднего утра до заката. Нападение волков ночью.	Холм
13 января	10,0; 7,5	20; 20	2,0; 2,7	С рассвета до заката снаружи; с заката до полуночи в Мории	Привратная комната
14 января	8	20	2,5	Середина утра до вечера	21 зал
15 января	1,5; 6,5	1,5; 16	1,0; 2,5	Нападение в Мории. Побег	Нимродель
16 января	8	32	4,0	Хорошая дорога	Центральный Лориен
17 января	8	32	4,0	Керин Амрот в обед; город после заката	Карас Галадон
Лориен – Раурос					
16 февраля	4,0; 7,5	10; 25	2,5; 3,3	Путь к реке; гребля после обеда до ночи	Леса на западном берегу
17 февраля	13	40	3,1		Западный берег
18 февраля	13	40	3,1		К северу от Келебранта
19 февраля	40	3,1	3,1		Напротив Бурых земель
20 февраля	13	55	4,1	Гребля целый день	На гравийных отмелях
21 февраля	13	55	4,1	Продолжали грести	Эйот
22 февраля	18	70	3,7	Стали плыть очью	Выжженная земля
23 февраля	4	12	3,0	Пороги и орки	Залив в 0,5 миле от водопада
24 февраля		1,8 (трижды)		Перенос лодок	Подножие порогов
25 февраля		40	3,6	Аргонат после обеда	Парт Гален
Распад Братства					
Раурос – Изенгард – Мерри и Пиппин					
26 февраля	5,0; 6,0	12; 15	2,5	Схватили в обед. Спустились в долину. Нет остановок	
27 февраля	28	84	3,0	С полуночи до заката	Южный край холмов
28 февраля	18	54	3,0	Окружены роххиримами	Края Фангорна
29 февраля	2,0; 10,0	5; 100	2,5; 10,0	Побег до восхода; встреча с Древобородом	Веллингхолл
30 февраля	2,5	25	10,0	Собрание энтов	Возле Дердингла
1 марта				Собрание энтов	Возле Дердингла
2 марта	6	60		Окончание собрания энтов ближе к вечеру; достигли ворот в полночь	Изенгард
3,4 марта					Изенгард

Раурос – Изенгард – Арагорн, Леголас, Гимли					
26,27 февраля	14,0; 12,0	27; 36	1,9; 3,0	Ближе к вечеру – до заката следующего дня. Холмы, затем равнина	Полпути до Энтовой Купели
28 февраля	12	36	3,0		К югу от холмов
29 февраля	12	36	3,0	Достигли холмов в 11 часов дня	Северная часть холмов
30 февраля	5,5	30	5,5	После обеда на лошади	Края Фангорна
1 марта	2,0; 13,0	5; 100	2,5; 7,6	Встреча с Гендальфом. Движение после обеда и большую часть ночи	Часть пути до Эдораса
2 марта	3,0; 3,5	25; 27	7,6; 7,4	Достигли дораса на рассвете; покинули в 1 час дня	Часть пути до Хельмового ущелья
3 марта	13	96	7,4	Битва в Хельмовом ущелье	Хельмово ущелье
4 марта	8	40	5,0	С 4 часов вечера до полночи, быстрая езда	15 миль к северу от Переправ через Изен
5 марта	7,0; 5,5	16; 17	2,3; 3,1	Медленная езда до Изенгарда и назад. Разбили лагерь после прилета назгула	Дол Баран
Изенгард – Минас Тирит – Гендальф и Мерри					
5 марта	7	140	20	Поздняя ночь и до рассвета, «ужасная скорость»	Эдорас
6 марта	12	120	10	С заката до рассвета	Лес Фириен
7 марта	12	120	10		Маяк Эрелас
8 марта	12	120	10	На рассвете достигли Раммас Эхор	Минас Тирит
Изенгард – Минас Тирит – Мерри, рохиirimы					
5 марта	6,5	41	6,3	Поздняя ночь и до рассвета	Хельмово ущелье
6 марта	5	20	4,0	Вышли в 1 час дня	Белые горы
7 марта	12	40	3,3	Горные тропы	Белые горы
8 марта	12	40	3,3		Перевал в Белых горах
9 марта	12	40	3,3		Дунхарроу
10 марта	3,5; 5,5	20; 36	5,7; 6,5	День без рассвета. Покинули Дунхарроу в 9 часов утра; сбор в дорасе в полдень	
11 марта	12	80	6,7	С рассвета до заката	Лес Фириен
12 марта	12	80	6,7	С рассвета до заката	Минриммон
13 марта	12	80	6,7	С рассвета до заката	Лес Друадан
14 марта	10	50	5,0	Долина Каменных повозок	Серый лес
15 марта	3,5	24,5	7,0	Достигли Раммас на рассвете. Битва на Пеленноре	Минас Тирит
Изенгард – Минас Тирит – Арагорн, Леголас, Гимли					
5 марта	6,5	41	6,3	Поздняя ночь и до рассвета. На переправах присоединяются дунаданы	Хельмово ущелье
6 марта	10	75	7,5	С 2 часов дня и до полночи. Главная дорога	Полпути до Эдораса
7 марта	12	85	7,1	Езда с рассвета до заката	Дунхарроу
8 марта	10,5; 7,5	30; 30	2,9; 4,0	С рассвета до 4:30 дня. Тропа Мертвых. В полночь достигли Эреха	Эрех
9 марта	16	-	7,0		Калембал
10 марта	13	90	7,0	День без рассвета	Рингло
11 марта	10	70	7,0	Сражение в Линхире	Лебенин
12 марта	10	70	7,0	Оттеснили врага	Юго-запад Пеларгира
13 марта	5	35	7,0	Сражение. Подготовка кораблей	Пеларгир
14 марта	18	85	4,7	Гребля	По Андуну
15 марта	9	65		Плыли с полночи до 9 часов утра. Битва на Пеленнорской равнине	Минас Тирит
Минас Тирит – Мораннон					
16-17 марта				Сбор войск	Минас Тирит
18 марта	6,5 Пиппин; 8 прочие	18; 33	2,7; 4,0	Пехота; кавалерия	5 миль на восток от Осгилиата; Перекресток
19 марта	6 Пиппин	15	2,5	Пехота присоединяется к кавалерии	Перекресток
20 марта	10	25	2,5		Итилиен
21 марта	8	20	2,5	Сражение после обеда	К востоку от Хеннет Аннун
22 марта	10	22	2,2		Северный Итилиен
23 марта	10	18	1,8	Слабые духом отступают. Армия сходит с дороги	Южный край пустоши
24 марта	10	15	1,5	Идут медленно	Северо-запад от Мораннона
25 марта				Битва на Моранноне	
Путешествие Фродо и Сэма					
26 февраля	5	10	2,0	С 1 часа дня до заката	Центральная часть Эмин Муйля
27 февраля	12	20	1,7	С рассвета до заката	Скалы
28 февраля	12	20	1,7	С рассвета до заката	Ущелье
29 февраля	13; 5	24; 10	1,8; 2,0	С рассвета до вечера; пленение Голлума. Небольшая передышка, затем движение от захода луны до рассвета	Подножие Эмин Муйль; овраги
30 февраля	16	25	1,6	С заката до 10 часов утра 1 марта	Север Мертвецких болот
1 марта	10	15	1,5	От заката до рассвета. Остановились из-за назгула	Юго-восток Мертвецких болот
2 марта	12	15	1,3	От заката до рассвета	Безлюдные земли
3 марта	12	15	1,3	От заката до рассвета	Край пустоши
4 марта	8	12	1,5	От заката до времени перед рассветом	1 миля от Мораннона
5 марта	12	24	2,0	От заката до рассвета	Северный Итилиен
6 марта	12	24	2,0	От заката до рассвета 7 марта	Возле пруда
7 марта	2,5	10	4,0	С послеобеда и до заката	Хеннет Аннун
8 марта	12	22	1,8	От заката до рассвета	Полпути до дороги на Моргул
9 марта	12	22	1,8	От заката до рассвета	Дорога на Моргул
10 марта	6; 14	10; 12	1,7; 0,9	С полночи до рассвета по пересеченной	Немного к западу от

				местности; день без рассвета. С 4 часов дня до заката (Перекресток, и всю ночь. Наблюдали за войском Моргула)	Перекрестка
11 марта				Спали весь день и ночь	Вершина Витой лестницы
12 марта	24-30	14	0,5	Весь день и ночь 12 марта, день 13 марта	Логово Шелоб
13 марта	-	-	-	Фродо пленен орками на закате	Фродо – в башне Кирит Унгол; Сэм – в подземном проходе
14 марта	-	-	-		Башня Кирит Унгол
15 марта	13	15	1,2	Побег из башни. Прошли с 5 часов утра до заката, несколько стоянок	Подножие ущелья Моргаи
16 марта	12; 12	6; 21	0,5; 1,8	Взбирались на Моргаи днем; двигались по долине ночью. Короткая передышка	Центр долины
17 марта	12	25	2,1	От заката до рассвета	Северная часть долины
18 марта	6; 3	12; 8	2,0; 2,7	Подобраны орками на дороге	Возле Изенмута
19 марта			0,9	Вернулись на дорогу. Шли с раннего утра до заката	Около дороги
20 марта	12	15	1,3	С рассвета до заката	Около дороги
21 марта	12	15	1,3	Последняя емкость с водой	Около дороги
22 марта	12	15	1,3	Свернули с дороги на юг. Ужасные сумерки	
23 марта	12	9,6	0,8		Горгорот
24 марта	12	9,6	0,8		Подножие Роковой горы
25 марта	2	4	2,0	Кольцо уничтожено	

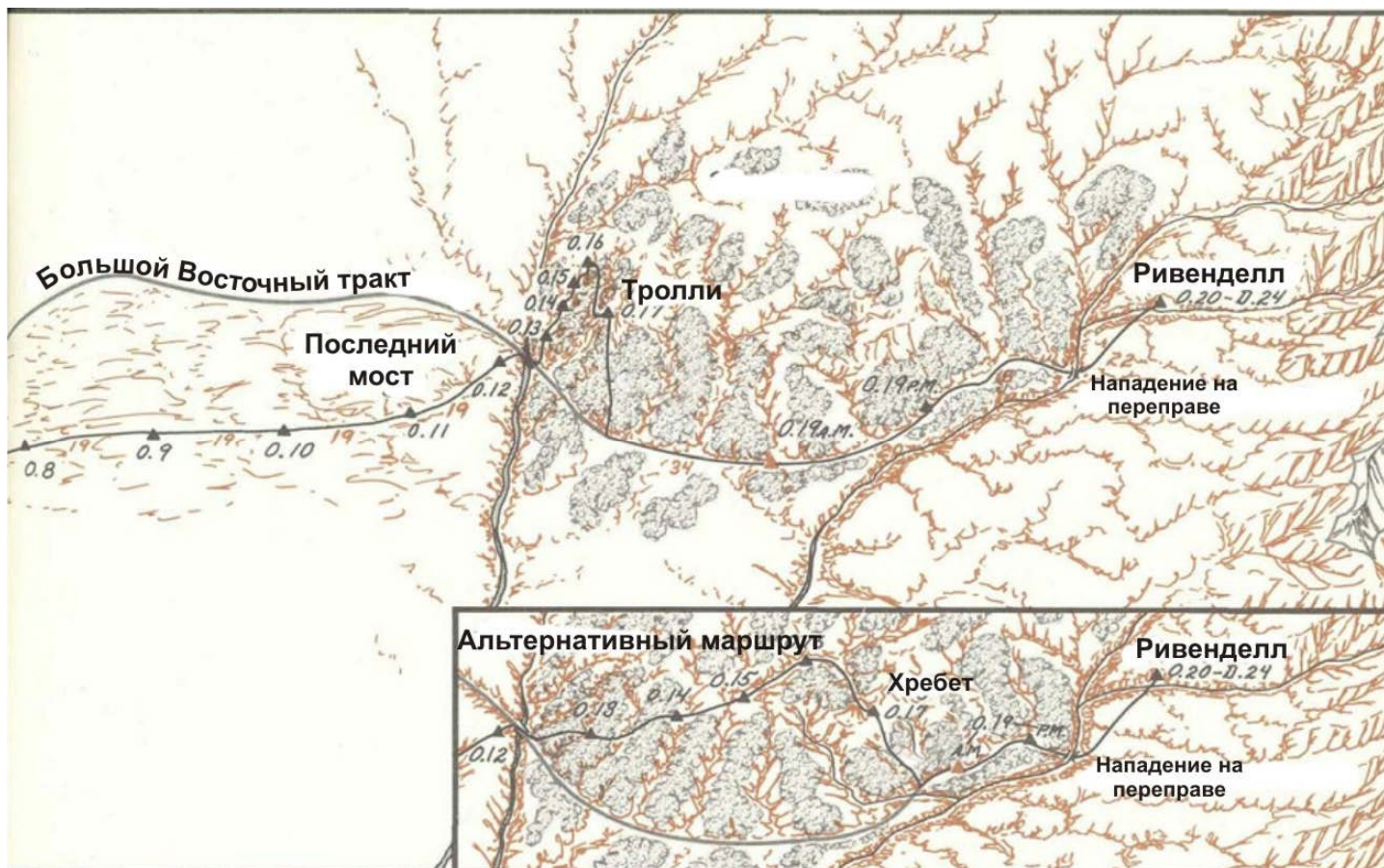


ОТ БЭГ ЭНДА ДО РИВЕНДЕЛЛА

Хоббиты путешествовали пешком от Бэг Энда в полумраке 23-го сентября. Они держали путь вперед к Стране Зеленых Холмов, идя примерно 3 часа. После того, как они поели, они продолжили путь, пока сильно не устали. На следующий день они двигались после 10 часов утра. Примерно через час после сумерек, в то время как они прятались от Черного Всадника, появились Эльфы, и провели маленьких друзей "несколько миль" к гребню, оглядывая Вудхолл. На следующий день Хоббиты пошли напрямик к ферме Мэггота, потом проехали на его телеге к переправе. Они добрались к Крикхоллоу вечером 25-го сентября.

Чтобы оторваться от Черных Всадников, хоббиты срезали через Старый Лес. Но, несмотря на дикую местность и то, что они попали в плен к Старому Вязю, они добрались к дому Бомбалдила в сумерках того же дня. Они остались у него весь следующий день, и 28-го сентября пошли к северу, направляясь к Великой Восточной Дороге. Том сказал им, чтобы те держались западных границ Могильников, но Хоббиты непреднамеренно свернули немного восточнее. После незапланированного дневного сна, настала тьма, они были захвачены Умертвием. Их освободил Бомбалдил на следующее утро, но уже возможно был полдень, пока они освободились. Вероятно, в сумерках они добрались Дороги, и с «трудом плелись» последние четыре мили к Бри.

Атака на поселение задержала отбытие Компании до десяти утра следующего дня. Странник вел их в северном направлении через Четвуд к Арчету, поворачивая многократно, чтобы запутать след. 1-го октября они следовали к востоку, и на следующий день покинули Четвуд, и при наступлении ночи были на западной части Комариных Топей. Следующий день они потратили в болотах, и только четвертого числа на утро они оставили болота позади. Той ночью они расположились возле потока, который бежал с Погодных Холмов. Странник предположил, что они могут добраться до холмов к полудню следующего дня (5-го Октября), но на самом деле дорога продлилась до вечера. Утром 6-го октября они направлялись на юг через путь, который "проходил хитро" к северному склону Заветри. После того, как они добрались до холма примерно к полудню, Странник провел Фродо и Мэрри на получасовой подъем к вершине. Возможно только мило или две, хотя размеры Заветри преувеличены на карте, делая его на вид длиннее. После обнаружения Черных Всадников на дороге внизу, путешественники остались в лесистой лощине к западу от Заветри до конца дня, и ночь тоже.



Когда поднялась луна, Всадники напали, и вскоре Фродо был ранен; потому, было необходимо разделить припасы между путешественниками, чтобы дать возможность Фродо вести пони. Как только день закончился, 7 октября, друзья пересекли Дорогу и вошли в заросли на юге. Земля была «дика и лишена какой-либо тропинки», и «их передвижение было довольно медленным». Но, они шли намного быстрее, чем это делали в лесах, болотах, и на холмах западнее Заветри. Немного больше, чем за пять дней они прошли 120 миль к Последнему Мосту.

Милью восточнее Моста, они повернули в узкое ущелье, которое увело их на север. Тут снова, как и в «Хоббите», на Поляне троллей было показано два варианта: настоящая карта, которая основана на издании «Хоббита» 1965 года, в которой лагерь Троллей, казалось, был ближе к Последнему Мосту, и исправленная карта, изображавшая палаточный лагерь вблизи маленькой речушки недалеко от Бруинена. Любой читатель может визуальнo представить, какое количество дней было проведено за трактом, и похожие направления, которыми путешественники следовали через столь рельефные земли. Компания «должна была выбрать свой путь... обремененный павшими деревьями и опрокинутыми камнями». Погода была дождливой, и рана Фродо все ухудшалась. После, проследовав ущельем к северу, они, возможно, полагали пойти на восток, но 16 октября «вынуждены были повернуть на север, против своего направления». На следующий день, они вышли довольно поздно и направились на юг, но еще раз были остановлены рекой, и должны были провести ночь. 18 октября они нашли путь, который вел к югу прямо к Дороге, и в полдень нашли Каменных троллей Бильбо.

После полудня они пришли к Дороге, и пошли по ней так быстро, как могли. Дорога на Поляне троллей была исправлена, как и направление Бруинен (Громкая вода), чтобы согласовать с оригинальной концепцией Толкиена: сбегая по краям холмов, все еще близко к течению Бруинена, так как большую часть «Дорога сворачивала от реки... придерживаясь близко к уступам холмов, поднимаясь и опускаясь, петляя на север посреди лесов и склонов, покрытыми вереском...».

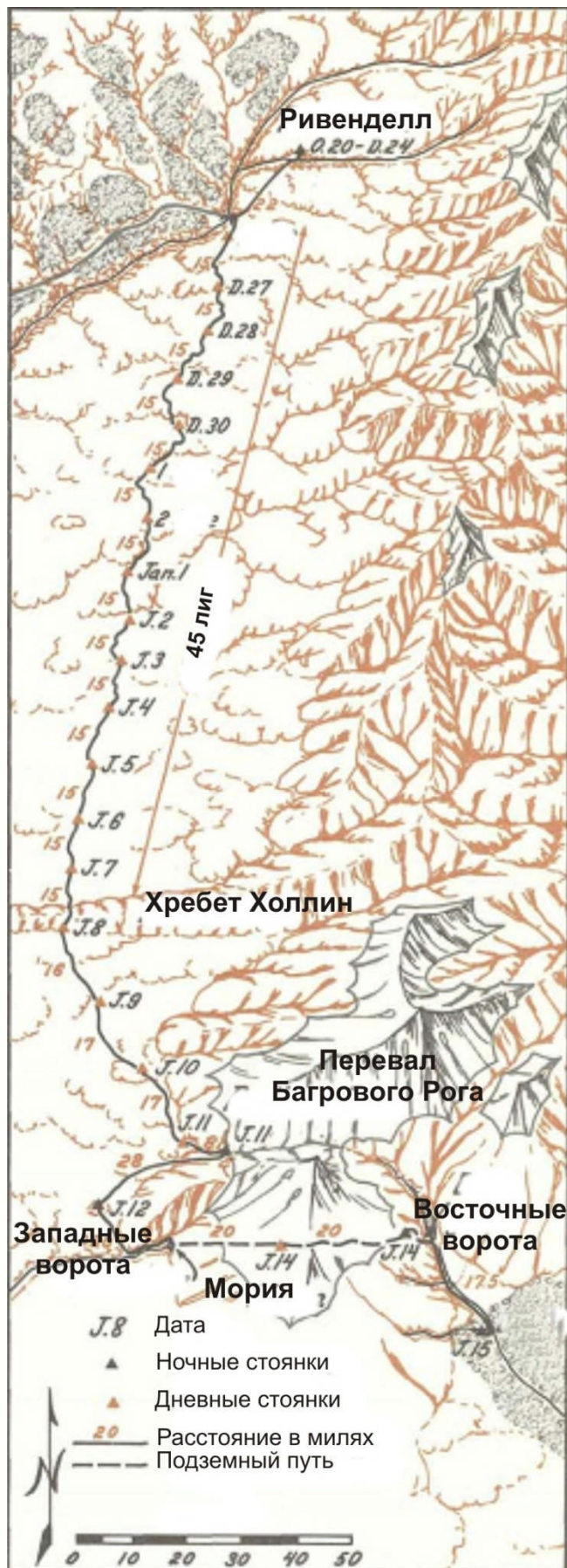
На закате они уже отдыхали, но когда прибыл Глорфиндел, он повел их до заката 19 октября. Меньше, чем через 5 часов позднее они продолжили идти, и «прошли почти 20 миль до ночи». Но все еще оставалось «много миль» от переправы Бруинена, они запинались и пришли только поздно после полудня — чтобы опять на них напали. После того, как Черные Всадники были смыты потоком, Компания несла Фродо осторожно напрямиком в Ривенделл, и пришли они только глубокой ночью. Первый этап путешествия был позади.

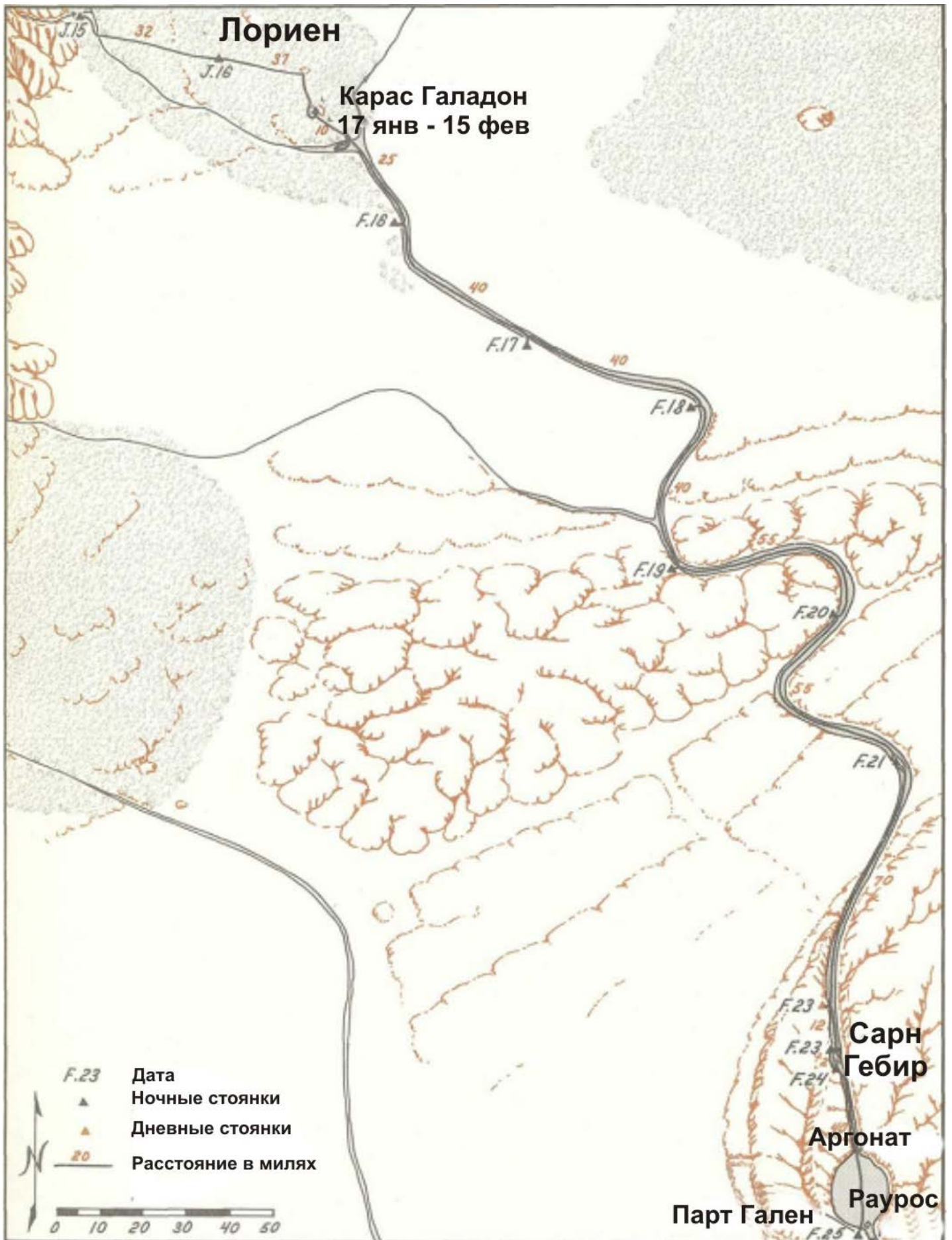
ОТ РИВЕНДЕЛЛА К ЛОРИЕНУ

В сумраке 25 декабря Братство отправилось, дойдя до Хребта Холлин 8 января. 11 января друзья остановились у подножия Багрового Рога, и начали восхождение в сумерках. В полночь снег заставил их остановиться, и на следующее утро они отступили — чтобы на них напали волки ночью.

Западные врата Мории располагались в 15 милях к юго-западу от Перевала; все же, от холма, где они провели ночь 12 января, Гендальф указал на юго-восток к Стенам Мории. Все утро 13 января было истрачено на то, чтобы найти дорогу которая шла рядом с Сиранноной, и уже стемнело когда они наконец нашли Двери. После, на Фродо напали, и все «желали... идти еще несколько часов». Гендальф предположил, что оставалось примерно еще сорок миль; после полночи друзья прошли почти половину этого пути. От Привратной Комнаты Гендальф решил, что настало время подниматься, и они шли вверх восемь часов. Той ночью 14 января они пришли к Двадцать первому залу Северного Крыла. На следующий день их атаковали, и они умудрились убежать милью к первому Глубинному уровню; но там Гендальф пал. Путешественники бежали с Мории в час дня, и уже ранним вечером они добрались к Нимродели — «немного больше пяти лиг от Врат» (примерно 15 миль). Следующие два дня эльфы вели их через Лориен, а в Карас Галадон компания вошла уже на закате 17 января.

Утром 16 февраля Братство отправилось в путь дальше, и после прогулки в десять миль по Андуину, они остановились. Арагорн настоял на том, что они все будут двигаться с раннего утра вплоть до сумерек; но только первые три дня они придерживались этого плана. 19 февраля они прошли впадины на западе, и низины на востоке. Следующие дни земли казались такими зловещими, что они плыли довольно длительное время, и сменяли дневные на ночные передвижения. Так, они были довольно удивлены, добравшись до Сарн Гебира примерно в полночь 23 февраля. Махая веслами довольно хорошо, они ушли и от водных порогов, и от орков, и в течении следующего дня друзья переправились несколько миль к подножьям порогов. Наутро 25 февраля они плыли снова, и уже вечером они добрались лужайки Парт Галена.



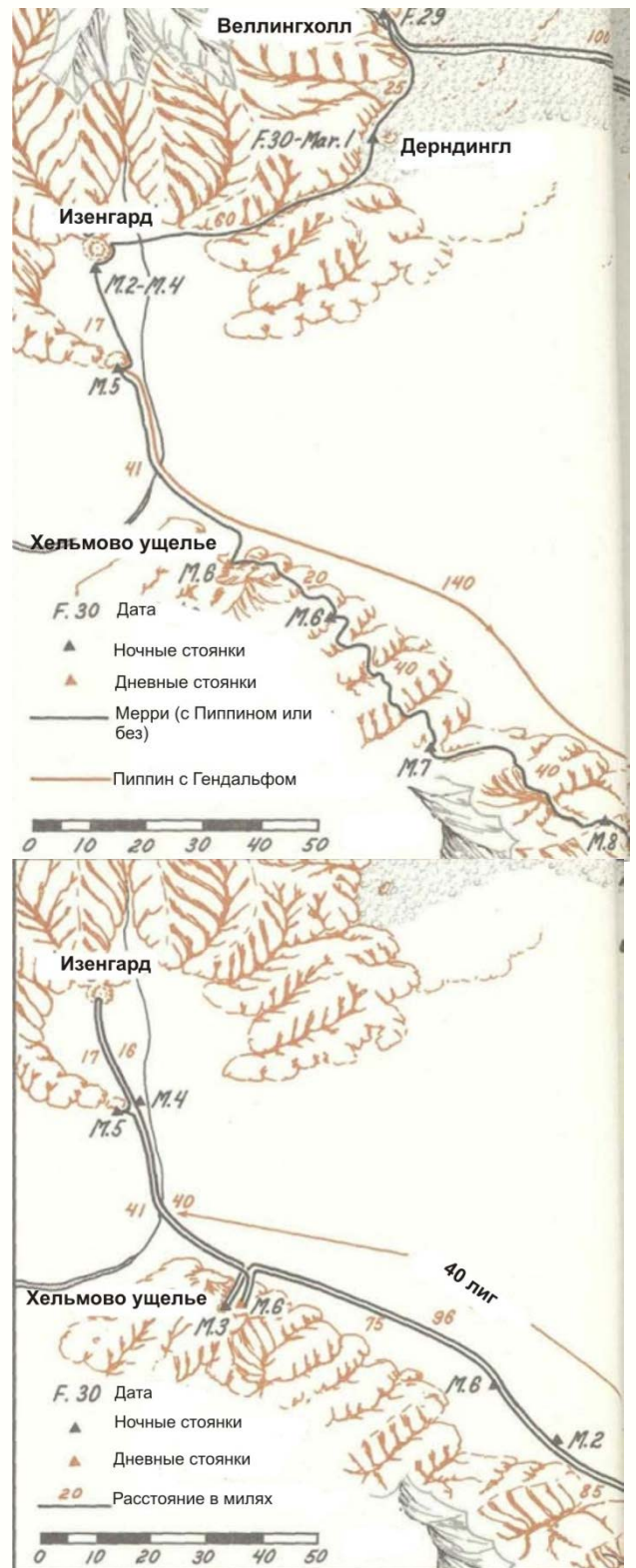


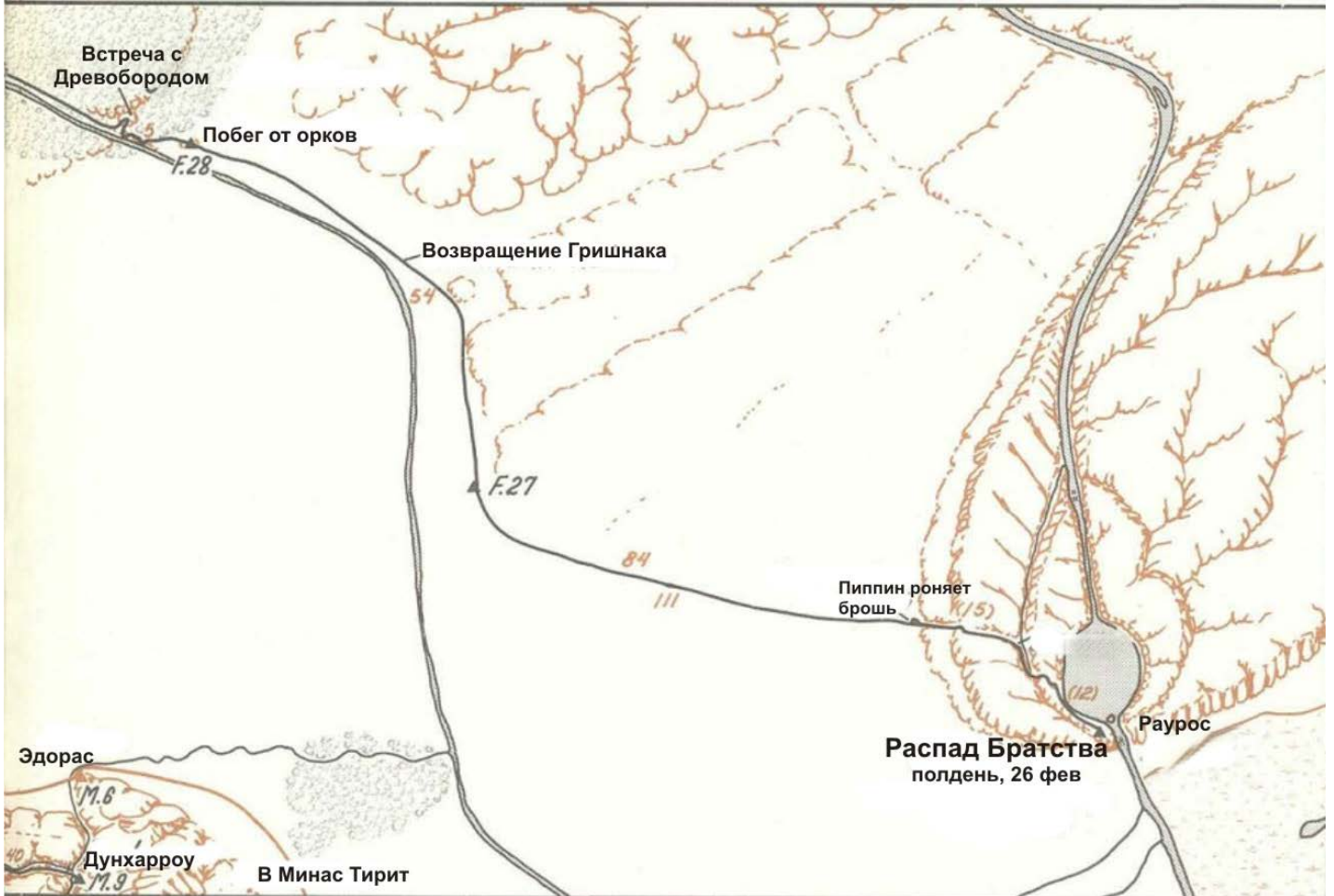
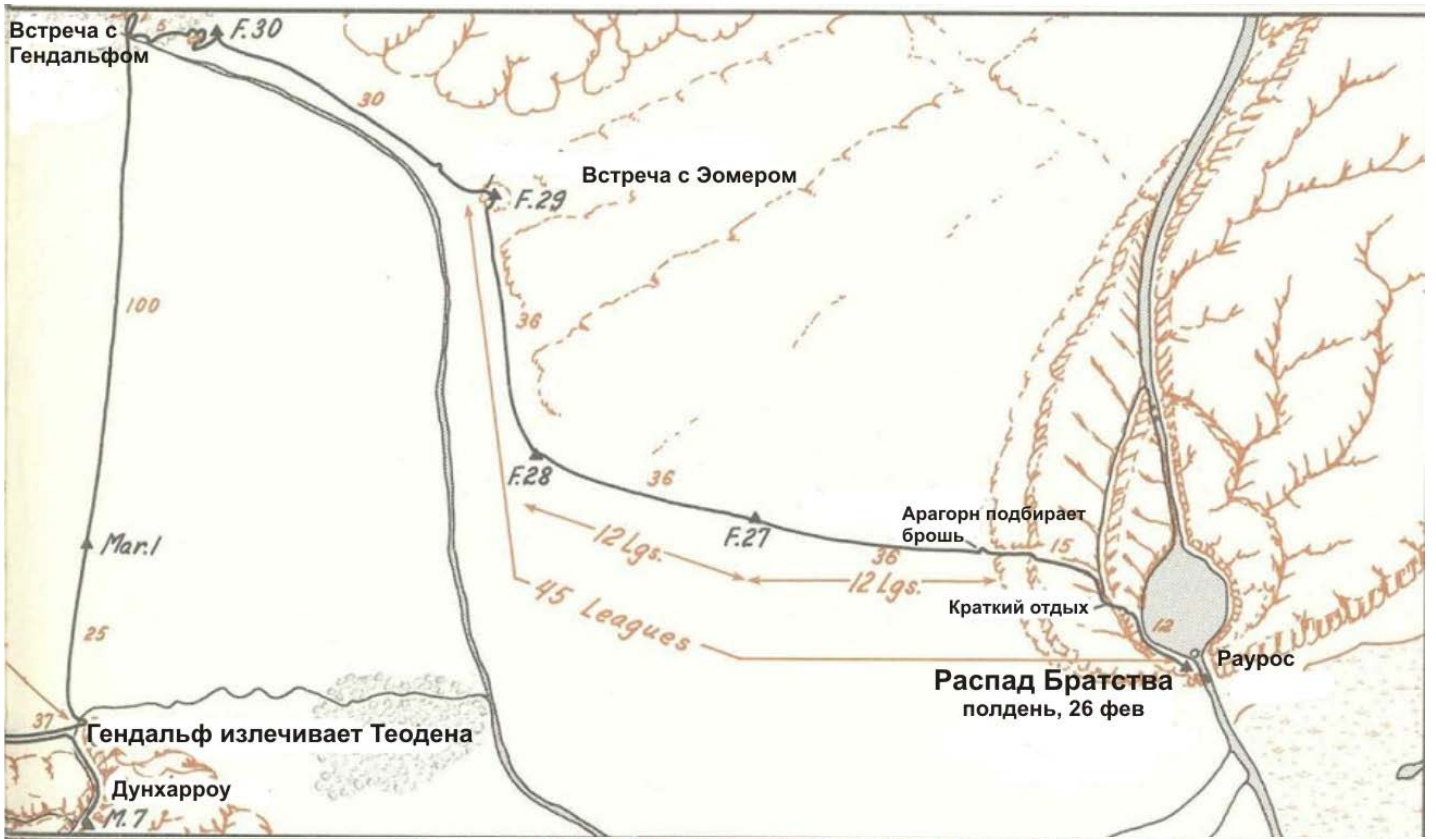
ОТ РАУРОСА К ДУНХАРРОУ

В полдень 26 февраля Братство распалось: Фродо и Сэм уплыли; Боромир пал; орки унесли Мэрри и Пиппина к Изенгарду. Дневное время истекало, когда Арагорн, Гимли и Леголас начали преследование. След пошел западнее к Энтовой Купели, потом последовал к долине Фангорна. Пятичасовой марш орков растянулся до 36 часов; на протяжении всей дистанции в 165 миль, они очевидно делали привал только раз в шестьдесят часов, пока они не добрались к Фангорну, и не оказались в ловушке. Плюс ко всему, друзья провели одну ночь и три дня в бегу, еще полдня верхом на конях, чтобы добраться до Фангорна. Друзья пробежали 45 лиг (135 миль), преодолевая 12 лиг каждый день по плоскогорьям; и (как заметил Эомер) это было довольно нелегко!

Погоня трех друзей окончилась без встречи, но Мерри и Пиппин смогли убежать следующим утром (29 февраля), и также встретили Древоборода. Старый Энт нес их к Веллингхолу до сумерек — «70 тысяч шагов энтов» (100 миль, где сем с половиной футов как один шаг энта). 1 марта хоббиты уже были в Дерндингле, и еще через полтора дня Арагорн пришел к холму Древоборода и встретил Гендальфа. Поздним утром Гендальф провел их в Эдорас, куда они прибыли на рассвете 2 марта. Ранее полудня они уже скакали на запад, и на закате 3 марта они повернули к югу, в направлении Хельмовой Пади и к битве за нее. После того, как враг был вержен, Гендальф повел небольшую группу прямо к Изенгарду. Они встали на ночлег в устье Нан Куринир 3 марта, а на следующее утро преодолели последние 60 миль к Изенгарду; но хоббиты были уже там.

После разговора с Саруманом, Гендальф собрал хоббитов, и группа вернулась к устью долины. Они встали на ночлег в Дол Баране; но когда Назгул пролетел над местом, где остановились друзья, они собрались так быстро, как это возможно, и растворились в ночи. На рассвете Гендальф и Пиппин достигли Эдораса, а остальные вернулись в Хельмову Падь. После все дороги лежали на восток. Гендальф спешил к Минас Тириту, и прибыл туда уже 9 марта. Арагорн, Гимли, Леголас, и дунаданы спешили тоже, будучи в Дунхарроу на закате 7 марта. Теоден, Мерри и Рохирримы избрали горные пути, и прибыли на закате 9 марта.



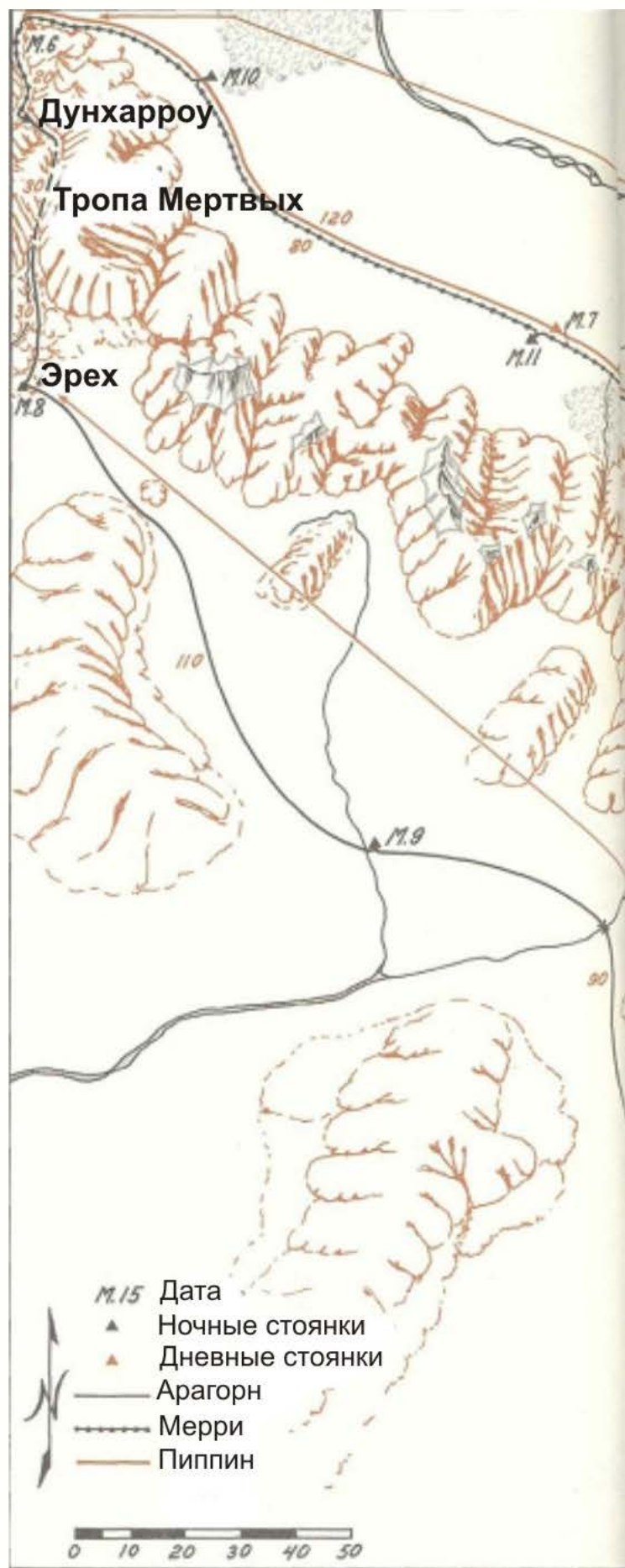


ОТ ДУНХАРРОУ К МОРАННОНУ

Теперь все силы запада были созваны к Минас Тириту для битвы. На рассвете 8 марта Арагорн вел дунаданов глубоко в узкую ущелину за Дунхарроу, и они вошли на Пути Мертвых. Вызывая тех, кто нарушил клятву, он вошел внутрь и за «два часа до заката солнца» того же дня они достигли Мортондской долины, потом мчались «как охотники», будучи возле Холма Эреха лишь перед полночью. От Эреха было примерно «90 лиг и 3 к Пеларгиру», но дорога растянулась почти на 360 сотни миль. Дунаданы каждый день преодолевали от 10 до 30 миль, более чем Скакуны Теодена, пока они не приблизились к побережью и были вынуждены принять бой. После того, как они отбили атаку корсаров Умбара в Пеларгире 13 марта, воины подготовили корабли, и гребли к северу следующим утром. Течение было сильное, но в полночь южный ветер помог им. Они плыли оставшуюся часть пути, и в середине утра уже вступили в битву.

Вечером 9 марта Мерри достиг Дунхарроу вместе с рохирримами. И в День без рассвета, 10 марта, Теоден направил своих всадников на помощь Минас Тириту. Расстояние до Минас Тирита было примерно одна сотня лиг (306 миль), но очевидно это расстояние было по прямой, так как предстояла дорога примерно 360 миль. Рохирримы выступили из Эдораса сразу после полудня и остановились на ночлег в 12 лигах (36 милях) к востоку. 3 дня спустя, 13 марта, они расположились возле Эиленахе в Лесу Друадана, проскакав уже 80 миль каждый день. Стараясь пройти незаметно, армия проследовала за Дикими Людми через Каменную долину, и разбили лагерь в Сером Лесу. Перед рассветом, 15 марта, они путешествовали последние 7 лиг (21 милю) к Раммас Эхор, и начали битву на Пеленнорских Полях.

Наутро 18 марта войска направились к Мордору. С Арагорном пошли почти все члены Братства, кроме Мерри. Пехота (включая Пиппина) остановилась в 5 милях к востоку от Осгилиата, но Арагорн и кавалерия продолжили поход на восток к Перекрестку, и там встретились с пехотой на следующий день. 20 марта войско запада пошло к северу «несколько сотен миль» до Мораннона. 21 марта на них напали возле Хеннет Аннуна; и 23 марта они покинули дорогу, увеличивая дистанцию. По бездорожью продвижение было медленным, и наконец, наутро 25 марта воины уже стояли у шлаковой массы, остановившись у непроходимых Черных Врат.



ПУТЕШЕСТВИЕ ФРОДО И СЭМА

Вскоре после полудня 26 февраля, в день, когда Братство распалось, Фродо и Сэм гребли через Нен Хитоель и причалили на южной стороне Амон Лоу. На протяжении полудня и следующих трех дней хоббиты тащились в восточном Эмун Муиле. Со стены обрыва обозревались Топи Мертвых, было далеко на юг, они долго прокладывали свой путь через них. После полудня 29 февраля хоббиты уже спускались вниз к ущелью и наконец, сумели обойти холмы. Немного позже, они увидели Голлума, который полз вниз там же, где спускались друзья, потому они решили, что лучше всего будет поймать его. Фродо подумал, что можно доверять Голлуму как поводырю, и по его совету выступили после захода луны той же ночью.

Голлум вел хоббитов в близлежащий овражек, они ползли по течению. Овражек уходил на юг и на восток к Топям Мертвых; после пути той ночью, и следующей тоже, компания пришла к болотам на рассвете 1 марта. Они, очевидно входили в северный край, так как топи протягивались на запад к стене обрыва, и Дагорлад был всего лишь «немного позади, и вокруг немного», к северу и к северу. После лишь короткого отдыха Голлум вел их в топи, и, "когда солнце поднималось высоко" они останавливались. Перед закатом, они начинали идти, и темным вечером компания с трудом тащилась через самое сердце топей, окруженных огоньками Мертвых. Продолжая идти, им удалось прийти к прочному грунту. Когда назгул пролетал, они остановились на два часа, потом пошли далее, и уже на рассвете 2 марта они были близко к южно-восточному краю топей.

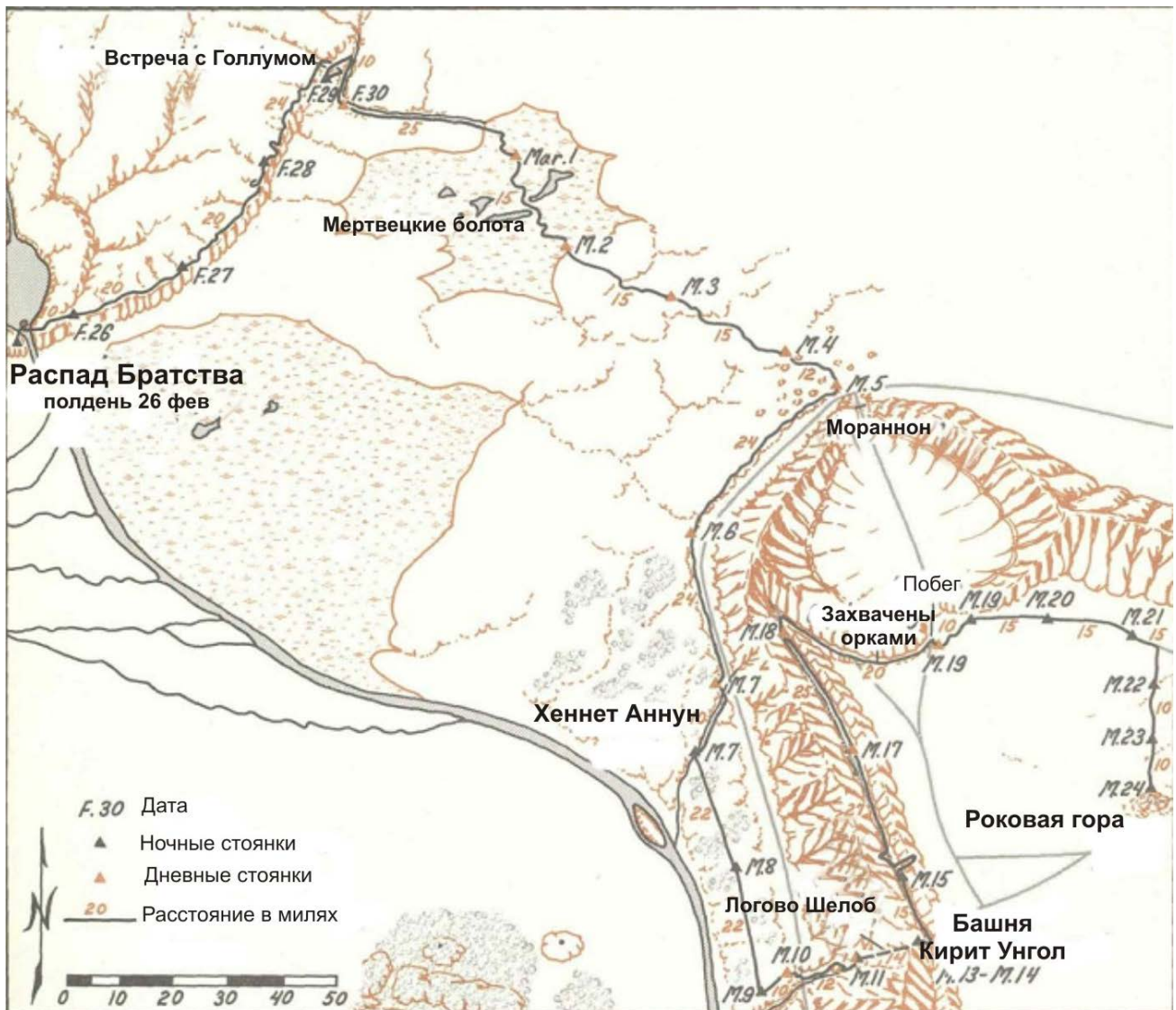
За топиями лежали бесформенные склоны, и сухие земли, где никто не жил; после многочисленных усилий похода через эту землю без тропы две ночи, хоббиты и Голлум пришли к началу шлаковой массы, взбираясь 12 ночей между тем местом и Моранноном. В течении той ночи поход приостанавливали два раза, когда Назгул был в небе, но перед 5 марта они уже стояли за милю от Башни Зубов. После того как, Голлум убедил Фродо пройти 30 лиг (90 миль) к югу, в направлении Кириг Унгола, они вышли после заката. Компания ползла прямо к западу дороги, направляясь к юго-востоку. Уже на рассвете они прошли 8 лиг (24 мили) и наконец, повернули от угла гор. За следующий ночной переход они ступили в северный Итилиен, и к рассвету 7 марта они дошли к быстрому течению, которое вело на юго-запад, проходя Хенет Аннун.

Когда костер Сэма открыл Фарамиру их лагерь, двое людей Гондора остались с ними на протяжении перестрелки с харадримами. Между поздним полуднем и закатом солнца, они быстро перешли «немного менее 10 миль» вниз по течению Хеннет Аннун. В убежище компания провела ночь, а на закате они вышли на юг через лес. Фарамир думал, что это безопасно «ты можешь гулять в дневное время... земля застыла в ложном мире [нет войны]». Они продолжали идти на запад от дороги, и после двух переходов они пришли в долину Моргулдуин, где пошли по дороге от Осгилиата. Воины и компания спрятались в дубе, чтобы отдохнуть, а в полночь пошли на восток. Земля была взъерошена и круто поднималась, потому продвижение было довольно медленным. Когда ночь окончилась, они скрылись под восточным берегом горного хребта, но там не было восхода солнца; темные пары Саурана распространились даже на запад к Рохану. Было 10 марта: День без рассвета. Перед "чаем" (примерно в 4 часа дня) Голлум вернулся и вел хоббитов на юг через разбитый склон примерно час, потом на восток к Южной Дороге. Они ползли и пришли к Перекрестку лишь, когда солнце садилось.

Поворачивая на восток, они взбирались на моргульскую дорогу к мосту, который был не далеко через устье долины. Сэм указал Фродо на север, где была тропинка слева от главной дороги. Медленно они карабкались вверх по ветреному пути, а лишь напротив ворот Минас Моргула, которые были обращены к северу, Фродо остановился, и увидел хозяев Моргула, выступающих верхом.

На карте Толкиена расстояние от Эфел Дуата было немного больше, чем 20 миль, возможно не более, чем однодневное путешествие, но на самом деле дорога отняла 3 ночи и 3 дня. Уже был вечер 10 марта, когда хоббиты пришли к тропе, и на протяжении ночи они подымались Прямой Лестницей, после пошли через проход, который "казался, будет продолжаться мили». Группа, наконец, пришла к вершине Витой Лестницы, где они остановились на рассвете, чтобы отдохнуть (11 марта). Путешественники, очевидно, спали 24 часа или более, так как когда Голлум увидел спящих хоббитов через «пару часов», он сказал, что уже «завтра», и снова был день. Голлум вел их милю вверх по ущелью к входу в Логово Шелоб. Путешественники вошли в проход 12 марта и не ушли с восточного

края, вплоть до позднего полудня 13 марта. Разница, очевидно, могла быть объяснена постоянной борьбой Толкиена в синхронизации хронологий четырех разных одновременных путей. В его записях он пишет, "Возможно, будет неплохо, увеличить подсчет времени, который Фродо и Сэм вместе с Голлумом провели, взбираясь на Кирит Унгол каждый день... «И в «Рассказе Лет [Tale of Years]» даты будут согласованы с теми, которые приведены здесь; но Толкиен, кажется не классифицировал полностью изменений в последней рукописи. Как результат, оказалось, что они должны были провести, по крайней мере, 30 часов в темной дыре!



После Логова, Шелоб ужалила Фродо, потом его схватили орки и отнесли в Башню. Сэм безнадежно бился о Подземные ворота, и когда он проснулся, было уже 14 марта. Когда Сэм снова пришел к выходу из Логова Шелоб, уже был закат. Перед рассветом 15 марта хоббиты сбежали из Башни, и прыгнули в ущелье на запад от Моргаи. Они плелись к северу по дороге в долине, вплоть до позднего полудня, потом они перешли долину и уснули. На следующий день они хотели уже взбираться на Моргаи, но оказались прямо перед большим лагерем орков, и вынуждены были продумать дальнейший путь. Поворачивая снова на север, они утомительно шли до заката 17 марта. Друзья шли «примерно 12 лиг к северу от моста» (36 миль). На протяжении следующей ночи хоббиты пришли к северному краю долины, и на закате 18 марта вышли на дорогу, которая вела к Изенмоуту. 12 миль позднее они были захвачены войском орков, и были вынуждены «бежать рысью» оставшиеся 8 миль. После побега возле Изенмоута, хоббиты спали до раннего утра (19 марта).

Остаток путешествия был пройден в дневное время, так как войска Саурона шли в основном ночью. Вставая после 19 марта, хоббиты прошли лишь «несколько утомительных миль» по неровному рельефу, куда Сэм повел Фродо назад к насыпной дороге. Даже по дороге они преодолели лишь 40 миль за три перехода. На протяжении 22 марта, четвертого дня от Изенмоута, они поровняли с Роковой Горой, и повернули на юг. После еще двух дней мучений, они забрались на подножие горы, и в течение утра 25 марта хоббиты добрались Трещины в Горе, и Кольцо было уничтожено.



ДОРОГА ДОМОЙ

Все ранее лето путешественники оставались в Минас Тирите, не желая предавать Братство; но после свадьбы Арагорна и Арвен, время расставания все приближалось. 19 июля эскорт покинул город в направлении Рохана с могилой Короля Теодена. Перемещаясь без спешки, они добрались к Эдорасу 7 августа; и еще не было 14 августа как они вышли из Хельмовой Пади.

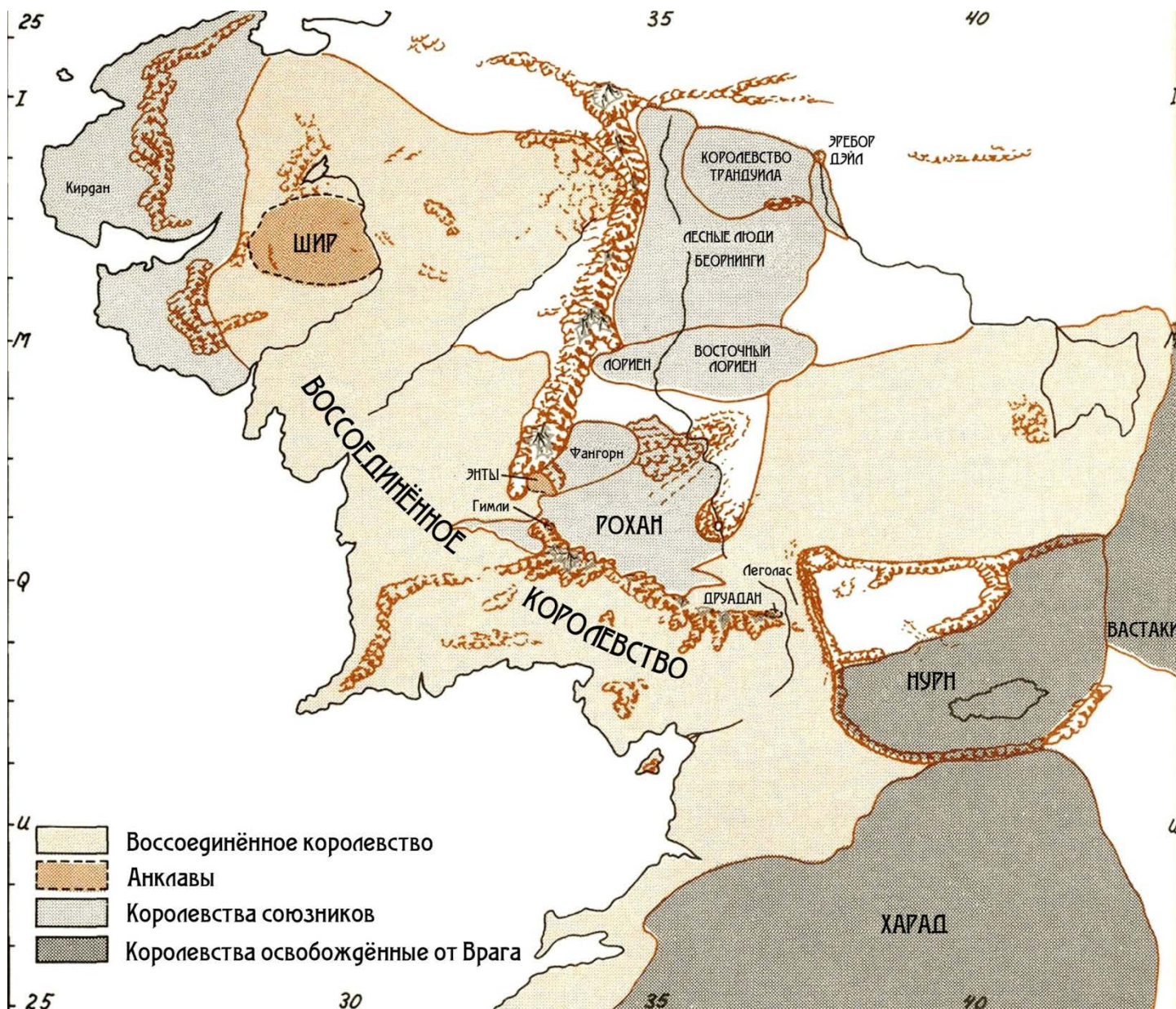
После двух дней там, они поскакали к северу в направлении Изенгарда; туда прибыли 22 августа. Того дня, члены Братства расстались, Леголас вместе с Гимли пошли через Фангорн, Арагорн вернулся в Минас Тирит, а Гендальф и хоббиты продолжили поход на север через Ривенделл.

Шесть дней спустя, 28 августа, они встретили Сарумана в Дунланде. Компания пошла дальше на север, но Саруман повернул в направлении Шира, планируя свое злодеяние, в то время как хоббиты «проехали по кругу не менее двух расстояний»[как от места встречи с Саруманом до Шира]. 6 сентября они остановились к западу от Мории, и через неделю Келеборн и Галадриель отправились в Лориен; в это время люди Элронда, Гендальф, и хоббиты ушли в Ривенделл, куда прибыли 21 сентября. Они проводывали Бильбо почти две недели, до 5 октября, когда они вышли на последний отрезок пути. На следующий день компания перешла переправу Бруинен, и (продвигаясь немного быстрее в ухудшенной воде) они пришли в Бри вечером 28 октября. После того, как они наведали Баттербура, хоббиты уже



были готовы к последнему дню дороги в направлении Шира. Гендальф решил навестить Бомбалдила, и хоббиты поспешили, придя на Брендивинский мост вечером. Увидав ситуацию, которая сложилась на их родной земле, они скакали до Бэг Энда. 1 ноября они прошли 22 мили к Фрогмортону; на следующий день продолжили поход к Байуотер (с эскортом шерифа, на большей части пути). После переполоха того вечера, и битвы у Байуотер следующего утра, хоббиты прибыли в Бэг Энд по полудню 3 ноября, лишь чтобы противостоять Саруману. Потом Саруман был повержен, и с его смертью пришел конец Войны Колец.

Следующие два года хоббиты упорядочивали Шир, а также свои жизни; но Фродо никогда не был свободен от боли. 21 сентября 1 года Четвертой эпохи (Т.Э. 3021 по старому летоисчислению) он пошел вместе с Сэмом к Серым Гаваням. Держа свой путь к Вуд Энду, он встретил Элронда, Галадриэль, и Бильбо; и 29 сентября они пришли в устье Луны. Гендальф ждал их там; и Сэм возвратился в Шир с Мерри и Пиппином, корабль ушел по Прямой Дороге в Запад.



ЧЕТВЕРТАЯ ЭПОХА

После ухода Элронда, началась Четвертая Эпоха. Арагорн объединил все земли Гондора и Арнора, так как они были огромными (исключая Рохан), и сформировал воссоединенное Королевство. В пределах королевства было несколько народностей, которые считались частью королевства, но разрешалось самоуправление: хоббитам Ши́ра, Диким Людям Друаданского Леса, Энтам Изенгарда, Гномам Гимли Блестящих пещер, эльфам Зеленолесья с Леголасом, а также Итилиену. Шир и Лес Друадана были даже запрещенными для всех остальных народностей, кроме тех, которые проживали там. Нурн отдали рабам Мордора, также мир был заключен с харадримами и истерлингами.

Север Воссоединенного Королевства, Темнолесье было освобождено. Трандуил добавил земли к северу от Гор к своему королевству, и среднюю часть было отдано Беорнингам и Людям Леса. Келеборн присоединил земли к востоку от реки, называя их «Восточным Лориеном», но после ухода Келеборна «в Лориене остались в печали лишь несколько прежних жителей».

ВСТУПЛЕНИЕ

Толкиен заявил в «О сказках [On Fairy-Stories]», что «Волшебство... содержит моря, солнце, месяц, небо; и землю, и все в ней: дерево и пташку, воду и камень, вино и хлеб, и людей, смертных людей, когда мы очарованы». Будучи верным этой концепции, Толкиен включил, в различной степени, каждый главный компонент нашего Главного Мира: рельефы, минералы, погоду и климат, растительность, сельское хозяйство, политеческие единицы, распространение населения, расы, языки, транспортные маршруты — даже разновидности архитектуры домов. Он сделал больше, чем только описано в этих индивидуальных компонентах, которые, однако, были нудными и ненатуральными. В свою очередь, осторожно смешивая каждый элемент, он произвел высокое качество того, во что он верил: «внутренняя логичность реальности». Удачным было его представление о рельефах местности, казалось, что они стали живим миром, в котором мы можем сами гулять, дышать свежим ароматным воздухом Итилиена с Фродо и Сэмом, если бы мы только могли найти путь.

Хотя, как часть единой системы, каждый компонент стоит оценивания отдельно. Представленные формы земли больше, чем только сцена, на которой разворачивались события. Эти материальные свойства были видимыми результатами борьбы добра со злом, Валаром и Мелькором, и Сауроном. Они были, как раны битвы на земле. Холмы и горы, долины и равнины, казались почти живыми благодаря своим возможностям затруднять или помогать путешествиям различных странников. От первых эльфов, которым преграждали движение на запад Мглистые Горы, к Братству Кольца, которое боролось на коленях Карадраса тысячи лет позднее; горы покорялись тому, кто отваживался бросить вызов их превосходству.

Климат, и особенно погода, были очень важны в рассказах Толкиена. Снега водили Берена от Дортониона и Братства от Перевала Багрового Рога. Грозы пугали орков, которые захватили Турина, и заставили Торина и Компанию укрыться. Туман скрывал земли западнее от Взыбленного льда, запутал хоббитов на Могильниках, и укрыл проход через Сарн-Гебир. В землях, где господствовали западные ветра, дым Саурана наполнял восточные ветра смрадом, терзавшим восточный Эмин Муил, и отправлял шторма в неприродном направлении.

Растительность была важной не только для выделения окружающей обстановки, но и предоставляя еще один способ через который силы добра и зла, наслаждения и страха, могли дотянуться до путешественников. Хотя Толкиен включил полный ряд флоры от коротких сухих трав холмов до величественно возносящихся меллорнов Лориена, его любовь и знания к деревьям была очевидной. Он зафиксировал эту любовь прямо через Яванну: «Все имеют свою цену ... [но] я уважаю деревья».

Введение живых существ закончивает представление, и их распространение рассказывает свою историю. С редкими исключениями Злые, казалось, могли создавать моря врагов — от орков Моргота, Балрогов, и драконов, которые росли так бесчисленно, что все просторы Анфауглита не могли уместить их, до армии Саурана в Войне Кольца, сильной настолько, что послали огромные войска против Минас Тирита, Лориена, Королевство Трандуила, Дейла, и Еребора, и все равно оставив позади несметное количество, с которым пришлось сразиться у Черных Врат. Против них силы Добра могли иногда превзойти, имея больше воли, нежели невольники, с которыми они встретились в бою, но они редко были более многочисленны, чем их враги.

Не только в битвах люди были важны, однако. Средиземье казалось чрезвычайно малонаселенным на западных землях, и это увеличивало смысл одиночества и уединения путешественников во время сражений на грубом рельефе, далеко от друзей, без союзников против злых существ, которые преследовали их. Как приятно было достигнуть гавани, где можно было получить некоторые привычные приятные удобства. Так Фродо и Сэм нашли возле Хеннет Аннуна, как хорошо им было после «дней проведенных в одиноком диком крае ... пить бледное желтое вино, есть хлеб и масло, соленое мясо, и сухие фрукты, а также хороший бурый сыр, с чистыми руками, чистыми ножами, в чистых тарелках».

Нижеприведенные карты пытаются более обычным способом провести индивидуально составляющие пять элементов, которые Толкиен включил в этот мир: рельеф, климат, растительность, население, а также любимые языки Толкиена. Просматривая карты, читатель должен держать в памяти то, что, несмотря на бесчисленную информацию о проходах, не каждый регион был одинаково описан Толкиеном. А те, которые были описаны в его историях, не могут быть более точной, чем интерпретация иллюстраций картографа. На этих картах более, чем где либо в этом атласе, было

важным принимать составляющие Средиземья, как синоним к тем, что в Главном Мире, пока силы Второго Мира (будь они добрые, иль злые) не будут вносить изменения.

РЕЛЬЕФ

Подробные ссылки и оценки главных особенностей его рельефов были предоставлены в разнообразных региональных картах Валинора, Нуменора, Белерианда, и других известных землях Средиземья. Сопроводительная карта только смешанная диаграмма. Карты Толкиена содержат просторы всех гор, кроме Пелори и Железных Гор, в том числе и холмов. Там довольно много холмистых зон, однако, даже некоторые более грубые рельефы не помещены по причине картографических сложностей изображения такой низкой местности. Проще говоря, чем ближе земля была к горам, тем более испещренной она становилась; по настоящему плоские местности в основном встречались на болотах или аллювиальных равнинах.

Горы

Две наибольшие горные линии не были отображены Толкиеном, это Пелори и Железные Горы. Каждая из этих горных цепей была изображена очень высокой и широкой. Пелори были описаны Толкиеном, как горы без единого дефекта, довольно крутые, ведущие к морю, и более спокойных западных склоны, обеспечивая самую лучшую защиту от внешнего мира. Железные Горы были похожими, но со склонами, повернутыми к югу.

Центральные возвышенности южнее Железных Гор и севернее Белерианда казались плоскими, но по краям были горы. Эхориат и Эред Горгорот на юге от Дортониона были самыми высокими из гор. К востоку от Белерианда были Мглистые и Белые Горы как наивысшие, так как они были покрыты снегом и, казалось, они создавали преграды как для климата, так и для путешествий во все века. Горы Мордора имели только три перевала: Кирит Горгор, Кирит Унгол и Моргульский Путь, - были очевидно не покрыты снегом, так как были ниже.

Равнины и плоскогорья

Предгорья, возможно, прилегали ко всем линиям гор, но где проходили путешественники, были указаны различия. В плоскогорьях Линдона, западнее Голубых Гор, Финрод нашел Смертных. Тур прошел через «холмы» у подножия Эхориата. К западу от Мглистых Гор разрезанные земли вытянулись от Троллистого плато на юг через Дунланд. Леса Троллей были довольно извилисты. Возле Ривенделла они казались почти как плоскогорье, холмы превращались в «один большой склон», но были изрезаны глубокими ущельями. К югу от Ривенделла земли были куда более размытыми. Эта топографическая особенность протянулась через Дунланд, и возможно полностью до Прохода Рохана. Севернее Белых Гор сигнальные холмы скупчались близко к северным утесам; но холмы южнее линии гор тянулись далеко на юг от главной гряды, формируя изломанное побережье возле Дол Амрота.

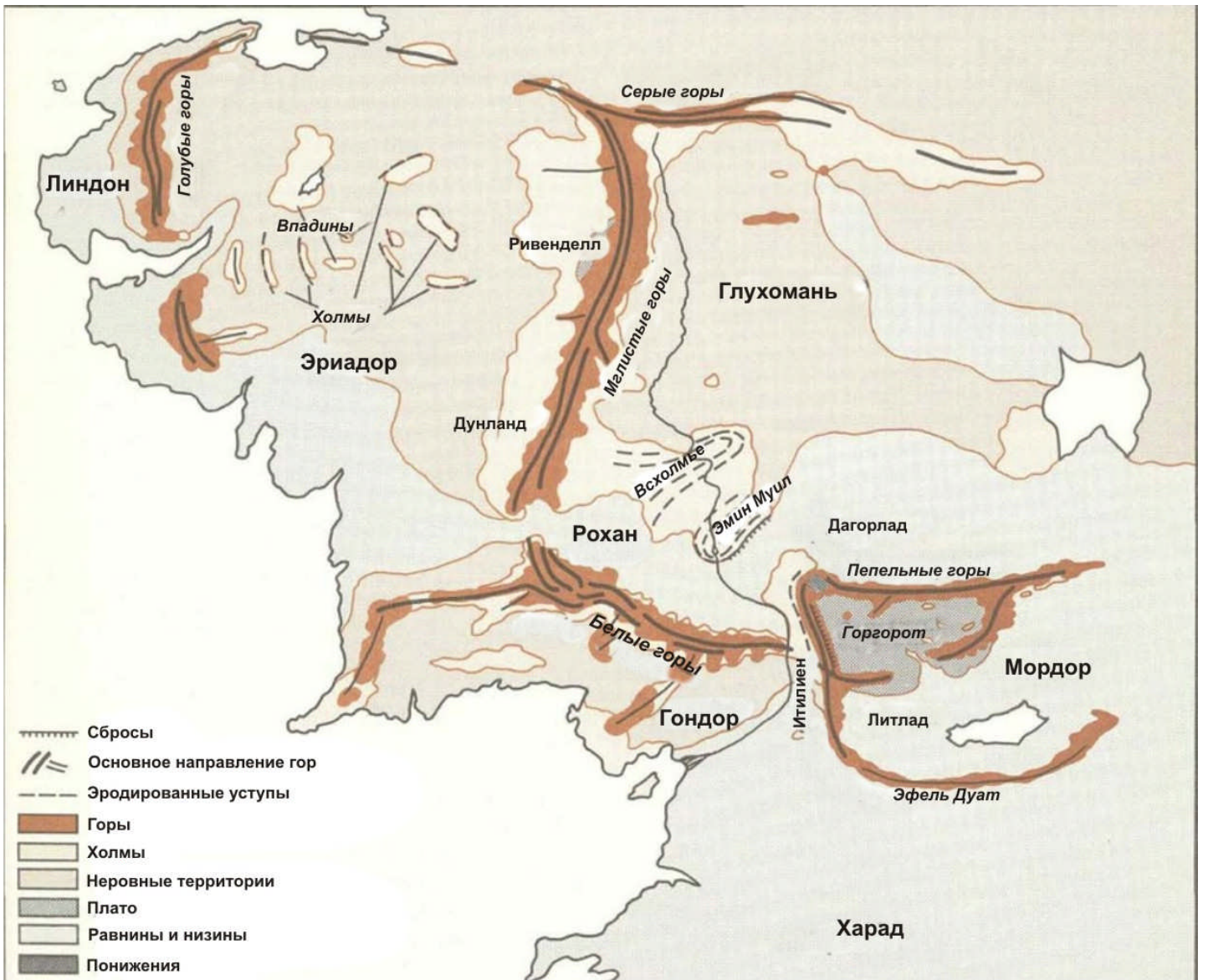
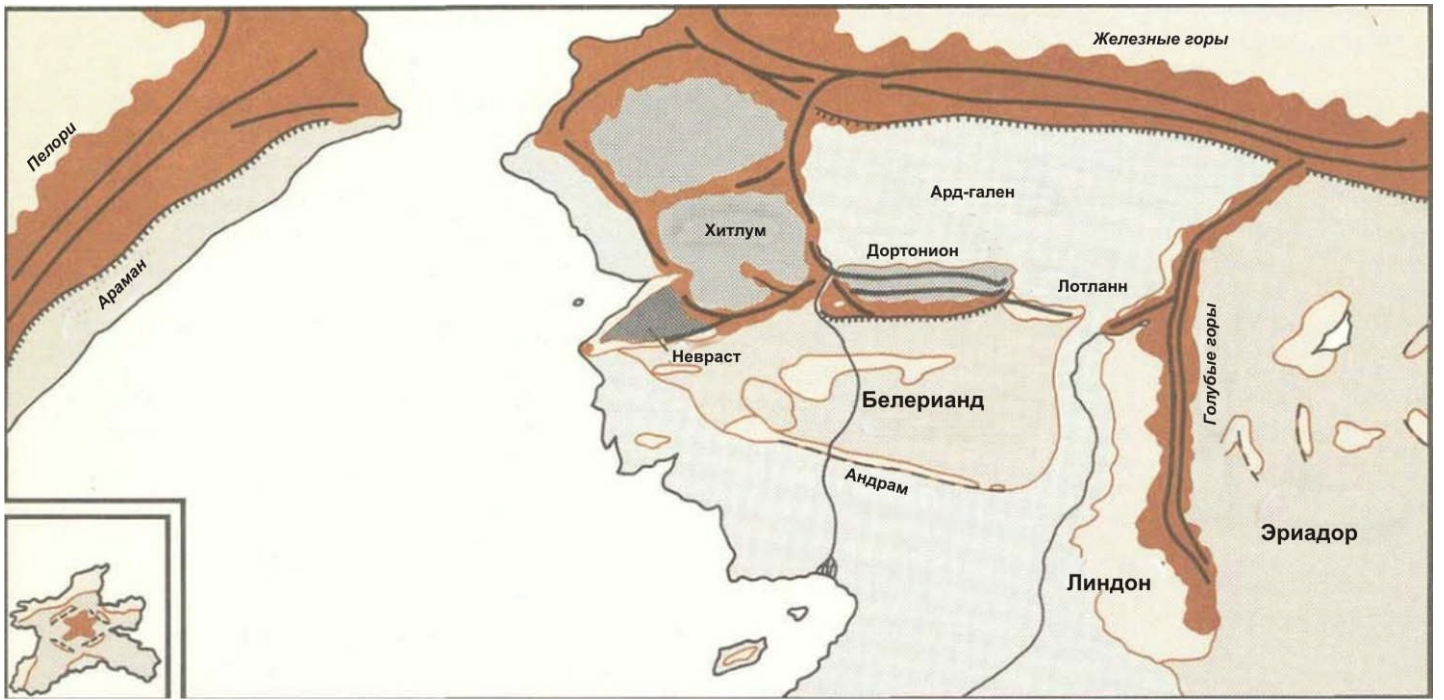
Единственное плато, не такое как в Белерианде или возле Ривенделла, было плато Горгорот в северно-западном Мордоре. Как и с плато возле Ривенделла, первое впечатление довольно обманчиво: «широкое и лишонные характерных черт, Горгорот на самом деле был неровным и грубым».

Разрушаясь с различных гор и также от других более складчатых поверхностей, породы осадочного камня формировали переменные гряды и низины. Наиболее очевидными были холмы, которые находились в Нуменоре и Эриадоре, и вокруг Всколмья. Крутой горный хребет, которые хоббиты преодолевали в Северном Итилиене был сформирован теми же эрозийными процессами, но наблюдалась большая крутизна чем в обычных холмах. Два хребта в Белерианде возможно тоже были эродированы: обнажение пород, которые вытягивались от плато возле Амон Руд до впадения в Эсгалдуин, и Андрам, Длинная Стена. Оба были повернуты к югу, и поэтому не были эродированы от Центральных высокогорья.

Равнины и холмистые низины

Плоские низины образуются там, где есть довольно слабый скалистый слой или где близлежащие горы обеспечивают аллювиальными материалами, которые намываются возле подножий. Толкиен довольно подробно описал несколько плоских зон: Ард-гален и Лотлан в подножии Железных Гор; севернее от Андрама в районе Сумеречных Болот; просторы Рохана и Рованиона; Дагорлад, место жестокой; и Литлад, пепельные плоскогорья. Но кроме прибрежных скал, которые появились на картах Толкиена (вот например: в Неврасте, Нуменоре, и возле Дол Амрота) берега считались довольно плоскими прибрежными плоскогорьями.

Дальше от этих подробно описанных равнин, земля была более холмистая, так как это было подвержено более активным процессам, нежели просто пролучение аллювиальной породы. В некоторых территориях севера, однако, особенно в северном Глухоманье, земля, которая появилась, была покрыта континентальным оледенением и возможно имела осадочные холмы, также как и эродированные. Большую часть путешествия происходила в этих неровных землях. Пологая топография придавала путешественникам скорости; даже в этих менее грубых территориях, другие факторы могли замедлить их продвижение или придать им скорости.



КЛИМАТ

Большие климатические регионы могут быть описаны, опираясь как на ежегодные, так и на сезонные температуры и осадки. Читатель может более легко вообразить виды климата на карте Средиземья, сопоставляя их с примерами в нашем мире:

Влажные климаты

Мягкая зима	Англия, Северная и Центральная Европа	<i>Сухие климаты</i>	
Умеренное лето	Западный Орегон	Засушливый	Аравия, Западная Аризона, Невада
Мягкая зима, жаркое сухое лето	Территория Средиземного моря, Южная Калифорния	Полузасушливый	Иран, Великие равнины (напр., Восточное Колорадо)
Мягкая зима, теплое лето, суровая зима, прохладное лето	Восточная Европа, от Арканзаса до Висконсина	<i>Полярные климаты</i>	
		Тундра	Северные побережья Российской Федерации, Аляска, Канада
		Ледовики	Центральная Гренландия

Валинор не был объектом, который подвергался физическим силам, в отличие от Средиземья. Даже без неземных сил, на широте возле Тириона (который находился вблизи Пояса Арды) было тепло круглый год. На северном побережье Арамана было холодно и в Ойомуре наблюдались густые туманы, которые образуются вследствие встречи теплой воды моря и Вздыбленного Льда.

Известные земли Средиземья были приблизительно в широтах Европы, так как Европа простирается на поясе, где преобладают западные ветра, также как и Средиземье. Толкиен сказал про западные ветра многократно в Неврасте, в Шире, в Могильниках, на Троллистом Плато, в районе Одинокой Горы, в Гондоре, и даже в Мордоре после Битвы на Пеллернорских Полях. Таким образом, умеренный более менее прохладный климат Морского Западного побережья Англии и Северно-центральной Европы был изображен в северном Нуменоре, Белерианде, и в большей части Эриадора. В Белерианде, включая Нерваст, имел умеренные зимы до роста силы Моргота. Центральные Высокогорья становились холодными не только потому, что они вздымались довольно высоко, но потому, что они были под воздействием ледяных северных ветров Моргота на протяжении зимы. Химринг был «Вечно холодным», и через Проход Аглона «жестокий ветер дул». Хитлум «был холодным, и зимы тоже были холодными». Высокогорья также не пропускали южные ветра, уменьшая возможность дождей, потому Ард-гален, также как и Лотлан, были покрыты лугами.

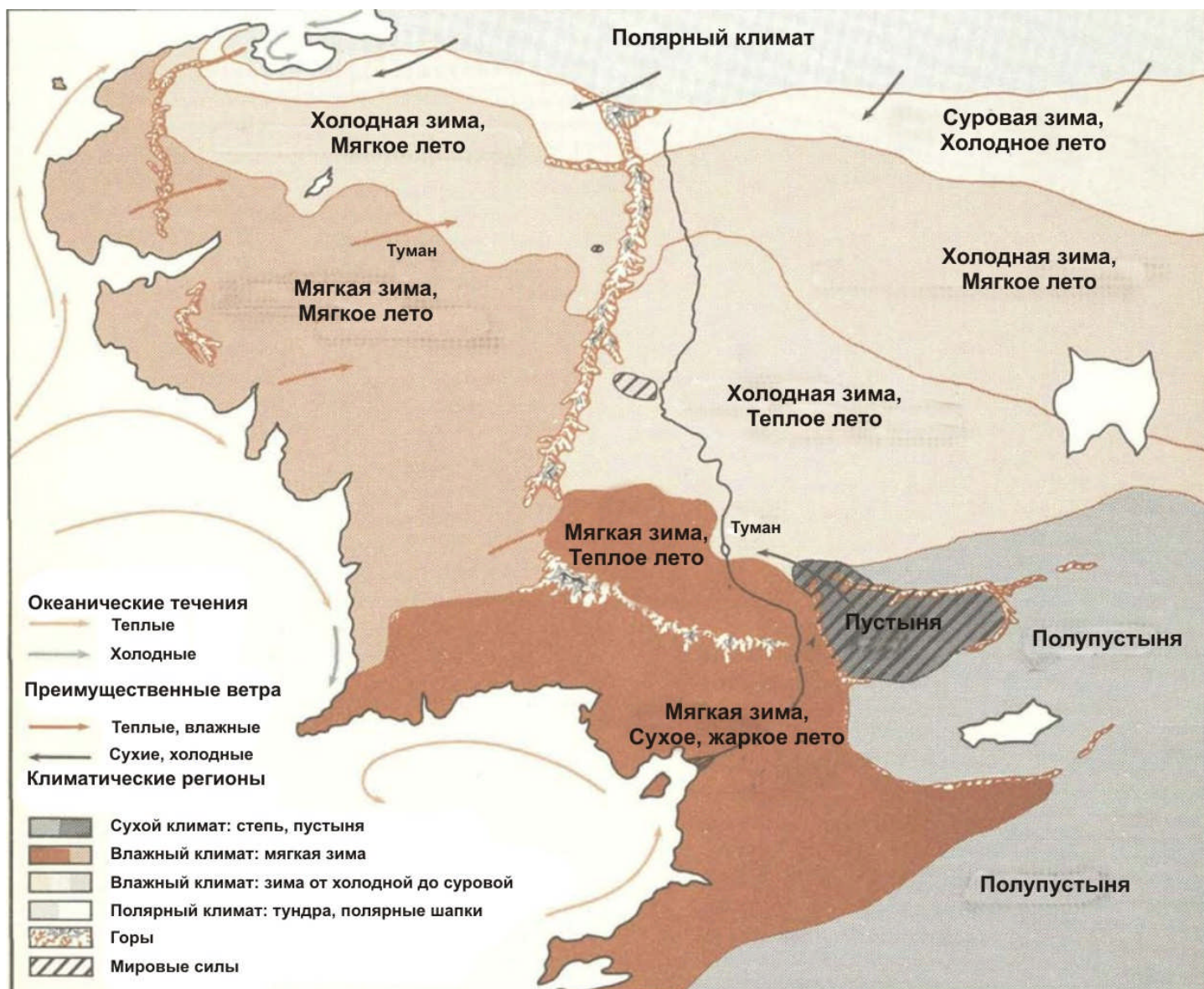
На протяжении Второй и Третьей Эпох, после погружения в воду Белерианда, эффект морских ветров возможно сместился дальше к Эриадору. Голубые Горы отбирали определенное количество влаги, предоставляя ее лесам на их западных склонах; еще промежутки залива Лун и длинного побережья на юго-западе Эриадора припятствовали эффекту гор, создавая в Шире климат Англии. Лишь 100 лиг севернее, вокруг леденого залива Форохела, холод Моргота ширился и ухудшился в одно время морозами Ангмара. Это было очевидно также и в Северных Пустошах, находящихся близко к холодным территориям, зимы без спору были куда суровее. На восток к Мглистым Горам влияние умеренного морского климата уже не прослеживалось. Так, Арагорн сказал во время путешествия на лодках на юг: «[Мы] далеко от моря. Тут мир холоден до весны». Даже в Рохане был снежный покров начиная с ноября и заканчивая мартом в долгие зимы, несмотря на это климат довольно мягкий, в чем убедились Арагорн, Леголас и Гимли поздним февралем.

Горы довольно часто бывают причиной возникновения степные, или даже пустынные, климаты на их подветренных сторонах; но это не касалось Мглистых или Белых Гор. Луга Рохана возможно произошли от эффекта дождевой тени, но восточнее от Мглистых Гор лежали широко распространенные леса — возможно из-за меньшего испарения в более прохладном воздухе севера.

Единственные засушливые земли, которые были подробно описаны, - безлюдные земли возле Черных Врат. Засушливость, была вызвана вредными парами, но никак не просто недостатком осадков. Все же, сухое лето характерно для района Средиземного Моря, степи и пустыни лежат как на юге, так и на востоке Средиземноморья; поэтому, было возможным, что Толкиен изобразил такую же обстановку возле залива Бэлфалас. Жестокость моря Нурнен и описание Дагорлада, как каменистой равнины (возможно *предгорной*, которая могла возникнуть лишь в засушливом климате) укрепило представление о Мордоре, как климатически высушенном и химически истощенном.

Климаты средних широт были местом противостояния между холодными полярными и теплыми тропическими воздушными массами, образуя пояс циклонов, который передвигается с запада на восток через земли. Вместе с этими следуют похожие фронты: *Холодный Фронт*, с грозами и дождями; *Теплые Фронты*, с мягкими теплыми летними дождями; и *Преграждающие Фронты*, с постоянными зимними

морозами. Это были наиболее близкие методы Толкиена, с которыми ассоциировалась погода по ходу рассказа. Он использовал обычную погоду, добавляя сверхъестественную силу и время. Все климаты были даже наложены силами Второго Мира — хорошие силы, жившие в необычно теплых, мягких климатах (например: в Валиноре и Лориене); и сила зла Моргота, Саурона, также Ангмара, вызывали холодные, жестокие погодные условия. Таким образом, Толкиен показал свое мастерство использования природных вещей, чтобы делать их сверхъестественными.



РАСТИТЕЛЬНОСТЬ

Толкиен указал главные растительные особенности, но сопроводительная карта пытается очертить неуказанные до этого растительные регионы. Предполагалось, что если любой путешественник прошел через территорию, и не было описано каких-либо особенностей, возможно на этой местности были помесь, например, полей, лугов с расбросанными деревьями. Растительность Первой Эпохи возможно была природой, которая не была тронута кем-либо. Так, в Третью Эпоху много скота выпасалось, сокращалось количество деревьев, также выжигалось довольно много, разрушено вследствие войны и жестокими ветрами, и просто вследствие плохого обращения за тысячу лет.

Леса и Лесистая местность

Первоначально первобытные леса покрывали довольно большие просторы Средиземья. Древобород сказал, что однажды леса растелились «отсюда [Фангорн] до Лунных Гор, и это было лишь восточный край». Леса также росли западнее от Голубых Гор и восточнее от Великой Реки. Было очень много видов деревьев в таких широких лесах. Южное Темнолесье было «одето в лес темных елей», а возле пещер Трандуила очень плотно стояли дубы и буки. Фангорн и Старый Лес, несмотря на «сумрак и запутанность», были очевидно плотнее чем Таур-им-Дуинат, лес между реками на юге и южным Белериандом, который был таким диким, что даже эльфы редко пытались проходить под его кронами. Деревья Дориата были такими особенными, что были разделены не менее как на три части: Ниврим, дубы; Нелдорет, буки; и Регион, более плотный и более смешанный лес. Было очень важно то, что деревья напротив дверей Менегрота и пещер Трандуила были буками, так как деревья были подобны зеленым соборам, со стволами, которые формировавшими гладкие серые столбы над ковром травы. Это описание было очень схожим с обстановкой в Лориене, и мэллорны были очень похожи на менее волшебные буки, хотя листья мэллорнов были больше. На самом деле, *мали-норнелион* (так Древобород ссылается на Лориен) переведено как «буковое золотистое дерево».

Почти отсутствующими в Средиземье были хвойные леса, которые занимали обширные просторы Аляски, Канады, северной Азии. Очевидно единственные хвойные леса южнее Темнолесья располгались на северных и западных границах Дортониона. Хвойные деревья были разбросаны где-либо в присущих им местах, например, высоко в долине Ривенделла и на востоке туннелей Гоблинов, где Торин и компания были окружены волками.

Также были разбросаны по разным землям широколиственные или смешанные широколиственные/хвойные лесистые местности, которые не были указаны на картах. Некоторые из этих были довольно огромными. Они простилались в долине гор, например: западнее Голубых Гор в Осирианде, южнее и восточнее Эред Ветрин Хитлума, на обох сторонах Мглистых Гор, также на западе Эфел Дуата в Итилиене. Холмистые территории также содержали леса: Таур-эн-Фарот над Нарготрондом, Четвуд западнее от Бри, и Троллистое плоскогорье. Леса восточнее Голубых Гор возможно еще сохранили первобытные древа, так как к концу Второй Эпохи большинство первоначальных лесов исчезло. Несмотря на это большинство этих деревьев остались, так как население уменьшалось, леса не были восстановлены.

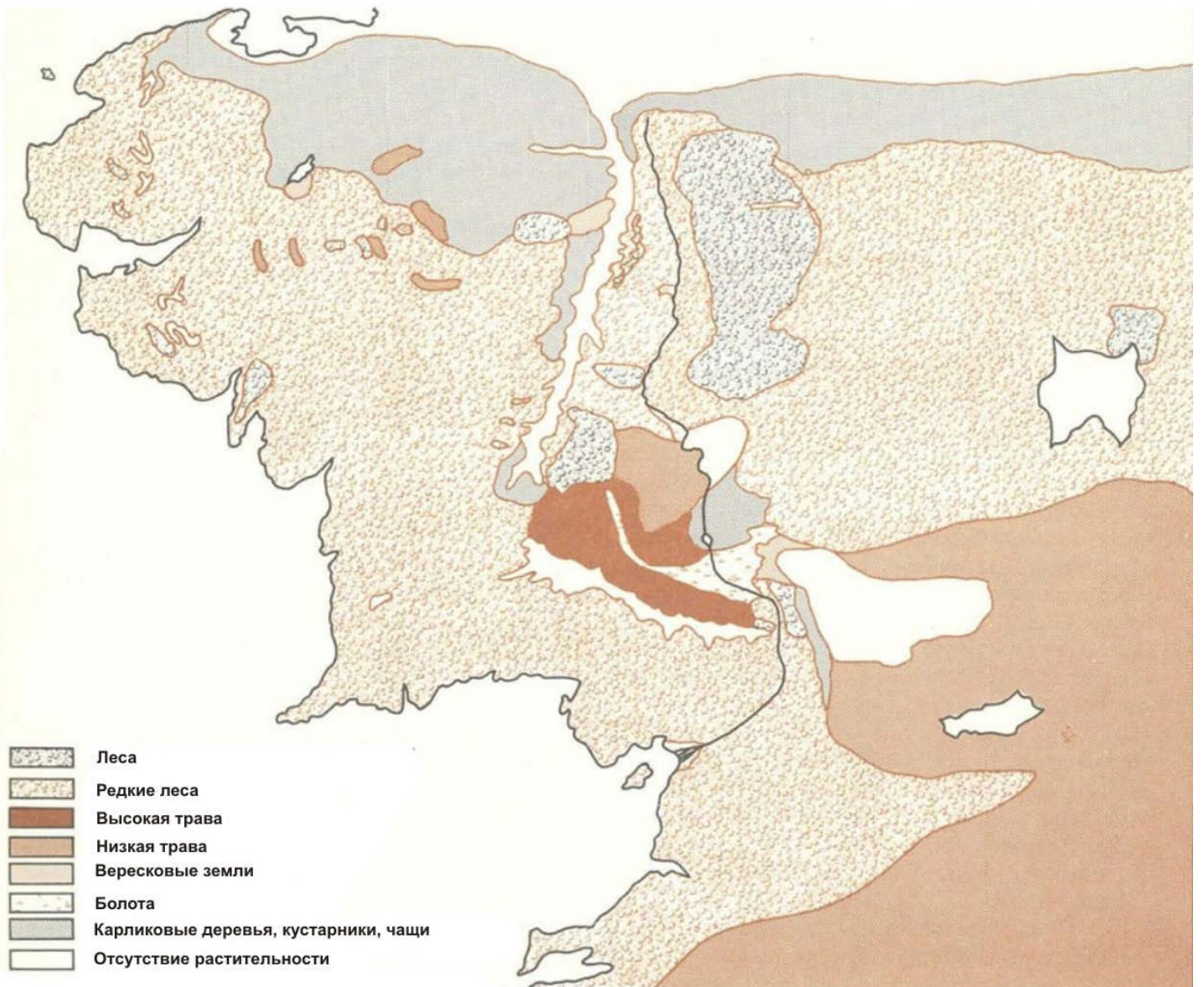
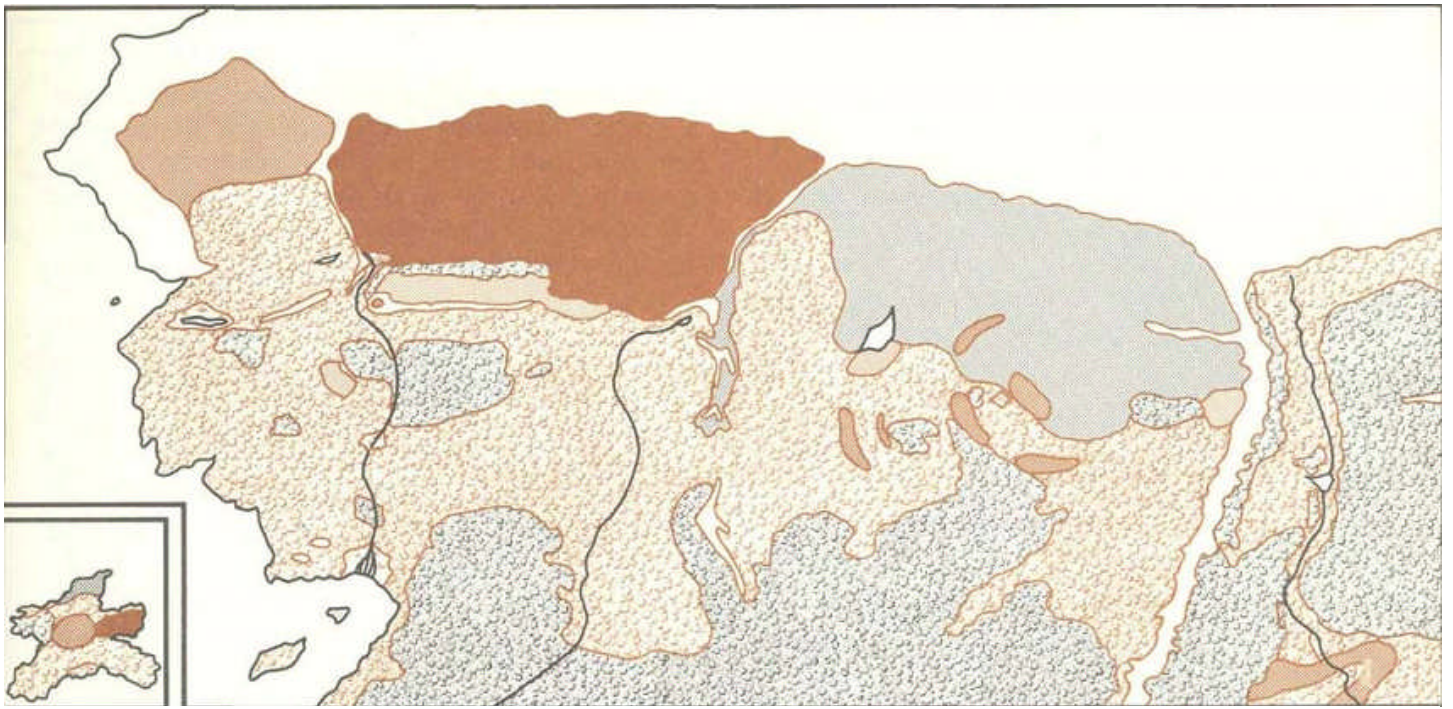
Пастбища и Пустоши

Некоторые территории могли взрастить лишь низкорослые деревья, а некоторые вообще не имели деревьев. Наиболее приятными из этих земель были высокорослые лужные прерии Ард-галена, Лотланна, и Рохана. Все эти земли обеспечивали хорошее пастбище для лошадей. Холмы Химринга, многочисленные Низины, Погодные холмы и Всихолмье были по большей мере бесплодными, покрыты лишь короткой травой.

Обширные просторы земель могли все же взрастить низкие кустарники и деревья, но те, которые выстояли, обычно были разбросаны широко на открытом просторе. Некоторые из этих пустошей появлялись сами, но большинство появлялось под влиянием злых сил Моргота или Саурана. Тернистые заросли заменили сосновые лесак северу от Дортониона после Битвы Внезапного огня. Земли Холлина и южный Дунланд когда-то зеленеющие и прекрасные, стали пустошью, когда Саурон уничтожил Ост-эн-Эдхил, и Саруман стал на сторону зла. Извилистые березы цеплялись за скалы на восточном Эмин Муиле, и колючие заросли выросли в долине между Эфель Дуат и Моргаи, благодаря приносящим вред ветрам Мордора.

Земли наиболее близкие к силам зла были подвержены наиболее сильно, и там ничего не росло. После Битвы Внезапного огня, Ард-гален, «зеленое плоскогорье», стал Анфауглитом, «удушающей

пылью», — бесплодной песчаной пустыней. Плодородные поля Жен Ентов были настолько разрушены, что даже трава не росла на Бурых Землях. Безжизненные земли были на подступах к Ангбанду, возле Одинокой Горы, когда Смауг еще присутствовал там, и у Черных Врат Мордора. Перед воротами Черной Башни Барад-дура лежала наиболее бесплодная земля из всех — кипящая вулканическая пустыня.



НАСЕЛЕНИЕ

Так с населением в Первом Мире, свободные Народы Толкиена распространялись и отступали на протяжении всех времен. Три даты были выбраны, как наиболее важные в рассказах Первой Эпохи, на протяжении Длительного Мира; Вторая Эпоха, лишь для Нуменора; и Третья, предшествующая Войне Колец. С имеющейся небольшой информацией, лишь была указана примерная плотность.

Первая Эпоха

Когда нолдоры неожиданно вернулись из Валинора, оказалось, что большая часть Белерианда была уже занята людьми, которые были намного многочисленнее, чем они: синдары и Зеленые-эльфы Оссирианда. По этой причине нолдоры основались на грубых высокогорьях к северу от Белерианда, осаждая Моргота. Несколько зон были пустыми: Ламмот, Ард-гален, и Лотланн; Невраст, после того, как люди Тургона ушли к Гондолину; грубые высокогорья, такие как центральный Дортонион; Димбар; Долина Ужасной Смерти, где обитала Унголиат; заболоченности; также, запутанные леса Таур-им-Дуината. На протяжении Длительного Мира, впервые появились Смертные Люди, и они пристали к эльфам. Много осталось на востоке от Дориата возле Эстолада. Те, которые остались в северо-восточном Дортонионе, леса Бретила, и как юг так и север Эред Ветрина. Две другие расы также жили на западных землях — гномы и энты. Гномы занимались копиями на восточной стороне Голубых Гор, своими обоими огромными жилищами возле Белегоста и Ногрода. Несмотря на это, они пришли в Белерианд, чтобы работать, их присутствие было временным. Энты, очевидно, гуляли лесами, так, песня Древоборода говорит о многочисленности лесов, и также Энты уничтожили гномов, которые убили Тингола.

На востоке Голубых Гор темные эльфы и энты распространились в широких и прострых лесах, в то время, как люди пробивали себе путь к более открытым территориям. По ходу миграции аданов на запад, некоторые остановились по дороге: на востоке к Темнолесью, в долине Андуйна, и в Эриадоре. Они стали прародителями Рованиона, лесных людей, Беорнингов, Людей Дейла, и людей, которых встретил Алдарион во Второй Эпохе. Люди прочего происхождения населяли долины Белых Гор, переместились на север к Дунланду, и даже так далеко, как Бри. В некоторых осхожих территориях жили друэданы, предки Диких Людей Друадана. Несколько этих людей, как рассказывают, даже переселились в Бретил. Остальные Люди жили далеко на востоке и на юге в Руне и Хараде. Люди даже прошли в ледяные земли возле Железных Гор. Это были Фородвейты, «северный народ». Их потомки, лоссоты, остались в том холодном регионе даже после затопления западных земель.

Вторая Эпоха

На Нуменор переселенные эдаины распространились по новой земле, и их число росло все время до конца Эпохи. Наиболее густо населенные территории были Арандор, «Земля Королей», которая вмещала города Арменелос и Роменна. Порт Андунэ был также огромным в начале Эпохи, но понемногу его покидали, так как аданы становились отчужденным от эльфов.

Были и другие порты на западном берегу, и также рыболовные деревни на юге, но основная масса населения острова занималась сельским хозяйством, с солидным населением фермеров, пастухов, и лусорубов. Лишь Менельтарма, открытые северные холмы и болота юга были полностью пусты.

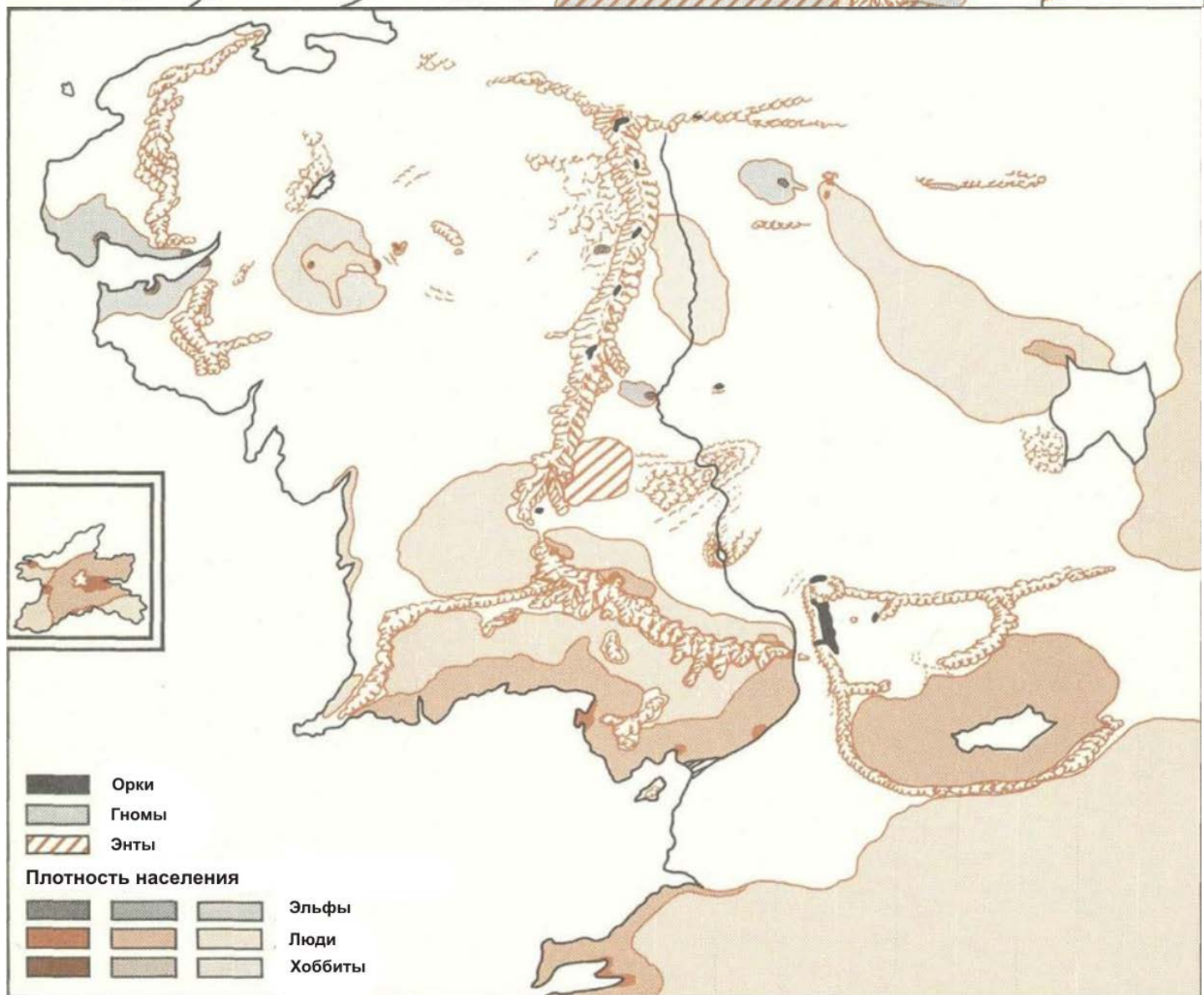
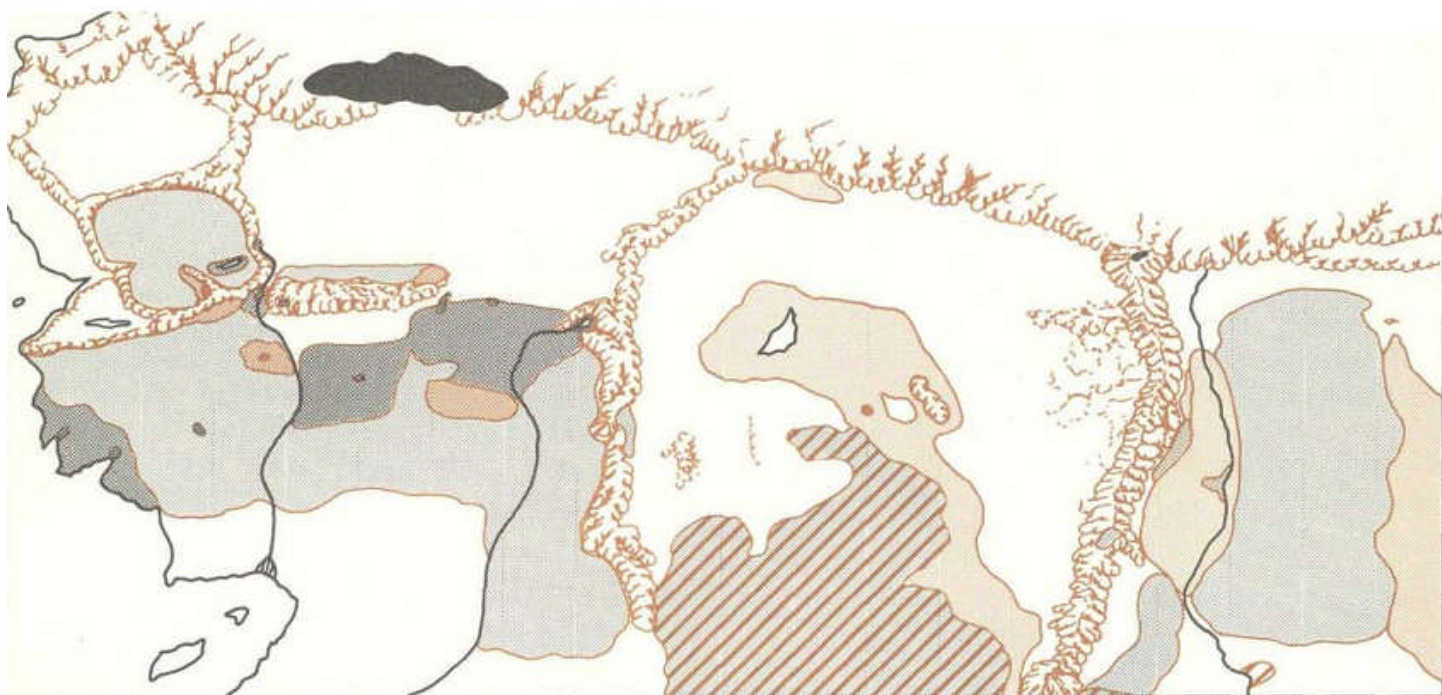
Третья Эпоха

Население Средиземья в конце Третьей Эпохи было чрезвычайно разбросанным. Эльфы продолжали уплывать на запад, пока остались только те на северо-востоке в Темнолесье, Лориене, Ривенделле, и в Серых Гаванях. Гномы были гонимы со своих домов в Мглистых и Серых Горах, и их можно было найти главным образом в Голубых Горах, Железном кряже, также возле Одинокой Горы. Королевства Арнора фактически обезлюднело вследствие войны и бедствий. На всех обширных землях Эриадора, единственные очевидные поселения были поселения в Шире и в Бри – территория за, так называемыми Дикими землями. На самом севере жили ламмоты, народ западного Изенгарда все еще обитал на юге Дунланда, и также вдоль побережья.

Гондор жил лучше, с множеством людей, которые жили в городах на просторах земель к югу от Белых Гор, вдоль побережья, и даже в долинах гор. Север гор заняли Рохирримы. Их самая большая плотность была возле Эдораса и в долине Западного Вестфолда. Всхолмье в основном использовалась как пастбище. Люди медленно заселялись вдоль долин Андуйна и возле Одинокой Горы, и очевидно

были также жили на востоке Темнолесья. За морем Рун, и на юг от Мордора в Канде, Хараде, и особенно в Умбаре, жили истерлинги и южане, которые были союзниками Саурона.

После Битвы Пяти Воинств Орки были «малочисленными и запуганными», только спустя 77 лет их число снова возросло. Саруман множил армию, Дол Голдур был снова занят, и северо-западный Мордор снова заполнился огромными, кипящими массами.



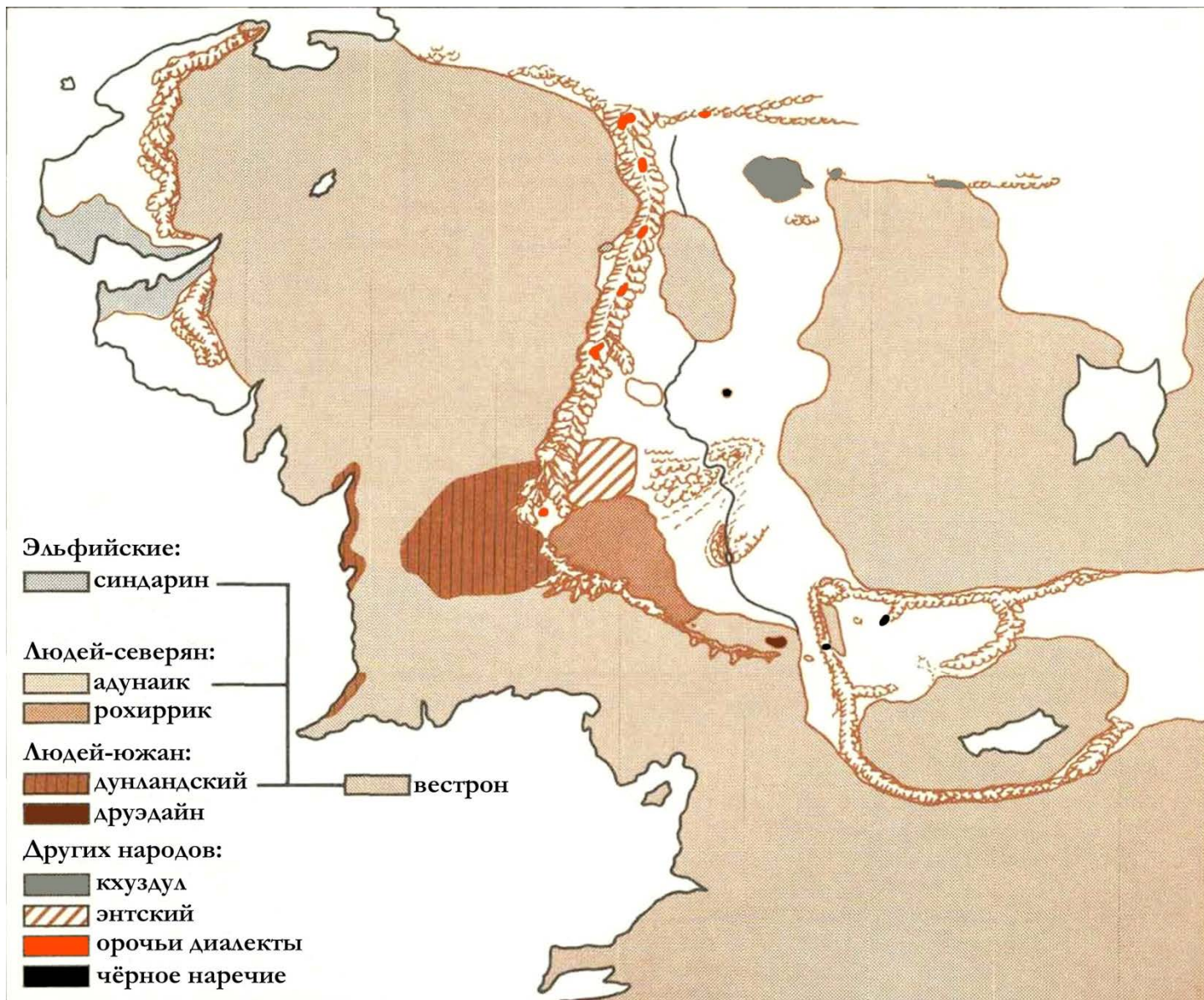
ЯЗЫКИ

Очень логичным будет затронуть языки в самом конце этого атласа, потому, как филология была основной сферой деятельности Толкиена. Более того, идея создания целой мифологии «имела свои корни в создания языков... Он понял, что должен создать 'историю' для языков, в которой они и будут развиваться».

Толкиен, будучи верен своему весьма креативному уму, придумал не один новый язык, а несколько. Наиболее полными считаются две формы эльфийского: Квениа, язык Высоких эльфов; и Синдарин, язык Серых эльфов. Также имелись проблески еще нескольких языков, которые были слабо развиты: Силвийский эльфийский, энтский, Казад, ассоциировались с мужеподобными языками, Черная Речь. Все эльфийские языки были связаны, так же как и те из рода аданов и схожие с ними северяне. Полностью чужими для эльфийского были языки выше упямянутые. Отличия и сходства возникали в ходе миграции. К концу Первой Эпохи присутствовали все первоначальные языки и диалекты. Времена Второй и Третьей эпохи характеризовались уменьшением изоляции, с сопутствующим смешиванием языков, которые в конечном итоге стали Всеобщим Языком Третьей Эпохи. Отображение языков требовало больше чем только знание локации, где эти языки использовались. Также было важным оценить историческую связь между языками, чтобы цвета на карте могли говорить о связи народностей Мира Толкиена.

Эльфы начали свою великую западную миграцию, но некоторые так и не пересекли Голубые Горы; некоторые остались в Белерианде; были и такие, которые остались в Валиноре и позже вернулись. Эльфийские языки отображали эти три главных различия. Темные эльфы говорили на разных диалектах Силвана. Серые эльфы использовали Синдарин. Нордоры говорил на Квениа, что считался Благородной Речью Запада; но после их возвращения в Белерианд, Квениа использовали очень редко, как исключение это были традиции народа эльфов и песни, возможно, кроме Гондолина.

Люди, кажется не имели своего языка, некоторые языки для них были совершенно чужими. Возникло, как минимум, четыре группы: род аданов, род Дунланда, Друэданы, также классифицировались Северяни и Восточные народности. Люди с юга проложили свой путь в Белые Горы и далеко за Бри. Люди Севера остались на востоке и западе Темнолесья и были окружены теми, которые остались западнее Белерианда, которые стали эдаинами. В то время, как эдаины были в Белерианде, они говорили на Синдарине. Когда они поселились в Нуменоре на протяжении Второй Эпохи, то понемногу стали забывать эльфийский, и вместо него использовать Адунаик — язык третьего дома (Люди Дор Ломина), обогащенный Эльфийскими словами, хотя использование Синдарина продолжилось в Эльдалонде и Андуниз, правда только пока их наведовали эльфы. В колониях Нуменора вокруг залива Белфалас, их язык Адунаик стал все больше и больше смешан с Северными мужеподобными наречиями Людей Гор. Потому, когда Королевство в Изгнании упрочилось и росло в силе, скопление Синдарина и Северного и Южных наречий стало Вестроном, «Всеобщим Языком». В конце концов на нем говорили на древних границах Арнора и Гондора, даже враги говорили на нем; хотя некоторые народности сохранили свои языки. Кроме Всеобщего Наречия, к концу третьей эпохи говорили на синдарине, силване, энтском, рохирримском, на языках дунландцев, друэда, истерлингском и также южном, на множествах диалектов орков (которые были взяты и переключены из языков других народностей), и также на Черном Наречии, которое придумал Саурон.



ПРИЛОЖЕНИЕ

Последующие таблицы составлены на основе карт.

Горные цепи

Цепь	Длина в милях
Железные горы	не известно
Пелори	не известно
Горы Мордора	1282
Пепельные горы	498
Южный Эфель Дуат	501
Западный Эфель Дуат	283
Белые горы	852
Мглистые горы (включая горы Ангрмара)	702
Серые горы	580
Голубые горы (П.Э.)	928
Голубые горы (Т.Э.)	559
Северные	389
Южные	170

Внутренние водоемы

Озеро/море	Площадь в кв.милях
Хэлкар	1025000
Рун	17898
Нурнен	5718
Ненуиал	639
Линаэвен	407
Митрим	256
Нен Хитоэль	244
Хелеворн	105
Долгое озеро	93

Реки

Название	Длина в милях
Андуин	1388
Лесная/Текучая	835
Гелион	780
Хоаруелл/Сизолея	689
Брендивина	573
Изен	395
Сирион	390
Лефнуи	382
Лун	307

Политические образования

Страна	Площадь в кв.милях
Объединенное Королевств (Ч.Э.)	909510
Гондор (наибольшее влияние)	716426
Южное королевство (вкл.Харондор)	471158
Восточные территории	206511
Умбар	38757
Харад	486776
Арнор	245847
Артедайн	113857
Кардолан	83299

Рудаур
Нуменор
Рохан
Шир

48880
167961
52763
21400