

№4

Мы и Толкин INIAS EA



Ролевые игры

Здравствуйтесь, дорогие читатели!

Главной темой номера стали ролевые игры и всё, что с ними связано. Джек Картер расскажет вам о прошедших Хоббитских игрищах — 2009. Вы можете прочитать его статью о ролевой игре «Тень Нуменора», которая прошла... Стоп. Не стану забегать вперёд. Вы и так всё узнаете, прочитав журнал. Настоящим ролевикам понадобится плащи. Наш автор Лис рассказала о том, как изготовить плащ. Любителям настольных карточных игр предлагаю прочитать статью «Настольная игра «The Lords of the Rings».

Финрод расскажет о двух героях, о них в книге «Властелин Колец» написано не так уж много. Вы узнаете и о том, чем и как завершилась история Древнего Арнора. Din Volt написал статью о древних и могущих драконах, с которыми могли поспорить только владыки Валинор, да великий и ужасный Моргот...

А на десерт — интересный и весёлый рассказ «Уси» от Аурелин.

Приятного чтения! Не забывайте нам писать.

Александр Залесов, главный редактор

Содержание:

Новости

Хоббитские Игрища–2010

Права на экранизацию книги “Хоббит” осталось у студии MGM

Вышел новый сборник с произведениями Дж.Р.Р. Толкина

Событие

ХИ-2009

Тень Нуменора

Играем...

Настольная игра “The Lords of the Rings”

Бестиарий

Древние и могучие, мудрые и коварные...

Сделай сам

Мастерим плащ

Наши любимые герои

Элладан и Элрохир – эти таинственные герои...

Из истории Арды

Забывтое королевство Арнор

Юмор

Уси. Рассказ из жизни Феанорингов

Конкурс

Литературный конкурс

Над номером работали:

Александр Залесов, главный редактор, дизайнер, автор
Иван Дмитриев, редактор, верстальщик, автор
Niendil Oiralomion, редактор
Аурелин, автор
Джек Картер, автор
Финрод, автор
Лис, автор



ХОББИТСКИЕ ИГРИЦА – 2010.

В 2010 году «Хоббитским игрищам» исполнится 21 год. Мастера решили отметить эту дату грандиозно.

Во-первых, они обещали нам простую боевую и денежную систему: будет 4 хита, денежным эталоном станет 1 монета.

Будет заявлено 16 поселений: четыре в Мордоре, четыре в землях расположенных восточнее Мордора, четыре в Гондоре и столько же в землях поддерживающих силы Света.

Во-вторых, мастера хотят сделать игру разнообразной, чтобы она подходила и для бойцов, и для политиков, и для магов и т.д.

Название ХИ – «Две Башни»,

передаёт ту концепцию, которая ляжет в основу игры. Будет две крепости: Мордор и Гондор, которые будут противостоять друг другу. Между ними будет располагаться круглосуточно боевая площадка «Осгилиат». Та сторона, которая владеет ей, имеет право на перемещение своих войск на территорию противника. В конце игры одна из твердынь падет и наступит закат Третьей эпохи.

Игроки и мастера уже начали претворять свои планы в жизнь. Открыт форум, сообщество Вконтакте и в LiveJournal. Состоялась презентация ролевой игры на «Зилантконе», в дальнейшем ролевою игру

Права на экранизацию книги «Хоббит» остались у студии MGM

Студия MGM не утратила прав на «Хоббита» и поможет Warner Bros. в производстве проекта Питера Джексона и Гильермо дель Торо.

Сэр Йен Маккелен сообщил о том, что получил сценарий двух частей «Хоббита». По его словам, на съёмки фильма отведено 383 дня.

Материал взят с сайта: www.mirf.ru и chronarda.ru

будут представлять на «Мастере Клинка» (Тюмень), «Сибконе» (Томск), «Молодецкая Удаль-Урал» (Екатеринбург).

Ждите дополнительную информацию о ХИ-2010 «Две Башни» в следующих номерах журнала.

Контакты:

<http://hi2010.ru/> - форум «Хоббитских игрищ»

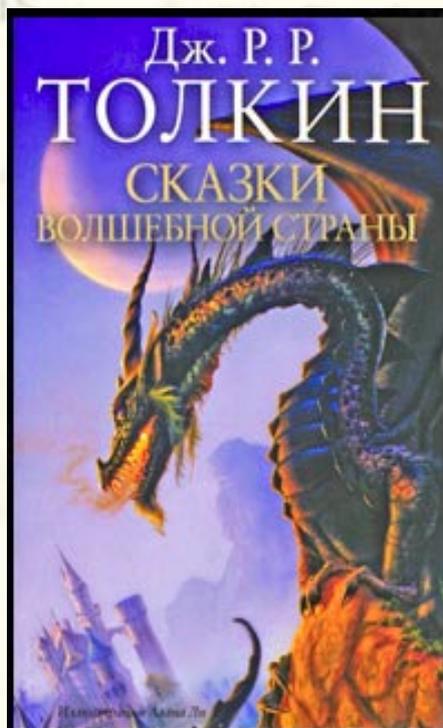
<http://community.livejournal.com/hi010/> - сообщество в LiveJournal

Вышел сборник «Сказки волшебной страны» Дж. Р. Р. Толкина

В октябре на прилавках магазинов появилась новая книга с произведениями Толкина выпущенная издательством «АСТ». Правда сама книга датируется уже 2010 годом.

Книга издана весьма качественно. Радуют чёрно-белые иллюстрации Алана Ли. Рисунок на лицевой стороне обложки, который совершенно не сочетается со стилем Алана Ли. В целом – приятное впечатление.

Издательство «АСТ» продолжают переиздавать книги Толкина. Жаль, что этим только и ограничивается.



Роверандом (переводчик: Наталья Шантырь)

Фермер Джайлс из Хэма (переводчик: Галина Усова)

Приключения Тома Бомбадила и другие стихи из Алой Книги (переводчик: Владимир Тихомиров)

Кузнец из Большого Вуттона (переводчик: В. Маторина)

Лист Ниггла (переводчик: Ю. Соколов)

О волшебных сказках (переводчик: Светлана Лихачёва)

ХИ-2009



Всегда тяжело писать о чём-то дорогом твоему сердцу, о чём-то великом и значимом. Наверное, македонским патриотам было также тяжело говорить об Александре, независимо от того, плохи эти слова или хороши. Хоббитские Игрища – это не просто полевая ролевая игра и даже не просто удачный цикл игр или воплощение мира созданного Профессором. Это тот первый камень, первая капля дождя, давшая жизнь ролевым играм живого действия в России. Это игра, которая сменила несколько мастерских групп и полигонов, пропустила через себя сотни и сотни игроков, росла, крепла и развивалась. Да, были и откровенно провальные Хоббитские Игрища, были и ХИ, которые навсегда останутся в наших сердцах, были ХИ, игнорирующие канон, и ХИ, свято его чтящие. Да, всё это было. В этом году ХИшкам исполнилось 20 лет. Дата, прямо скажем, круглая – юбилей, как-никак. Так что это был за зверь – ХИ-2009. Теперь, когда прошел почти месяц с момента окончания игры, можно подвести некоторые итоги и сделать выводы.

Рассказ о любой полевой игре начинается с заезда. Тут ХИшкам не повезло. То ли тому причиной явился пресловутый экономический кризис, то ли недостаток рекламы (в чём я лично сильно сомневаюсь), но народу в игровых локациях явно не хватало. Собственно, это существенно и повлияло на игру.

Скажем, Мордор – государство заведомо агрессивное

– располагал всего 35 штыками. Таких сил было явно недостаточно для ведения наступательной войны. Мордорцы не могли одновременно наступать и оборонять свои пределы – банально не хватало людей. Конечно, Назгулат предпринял ряд шагов, стараясь найти союзников среди слабых волей людей. План этот также не принёс Мордору ожидаемой пользы. Но, несмотря

на эти внешнеполитические неудачи, команда Мордора играла на славу. Правда, от шаманских бубнов ночью спать было невозможно. Но это, так сказать, издержки хорошего отыгрыша.

Стоит отметить, что тёмным откровенно не везло с магией и «геройскими плюшками». Мастера забыли объяснить, орки потребовать – словом, когда враг оказался у ворот,

ХИ-2009

Саурон располагал одной лишь «огненной стеной», что, прямо скажем, не солидно для Тёмного Владыки. Назгулам повезло ещё меньше – блок правил для «окольцованных» был изменён через час после начала игры. Кстати сказать, подобные накладки имели место на игре, но и мастера, и игроки проявили максимум терпения, чтобы сгладить неприятное впечатление от «багов» и «провисов». Наиболее негативными в этом плане были штурм Лориена и Минас-Итиля (если не ошибаюсь – очень много споров вокруг этих событий). Минас-Итиль был вырезан мордорцами утром первого дня. Но позже сами мастера признали, что Мордор – «читер», таким образом, Минас-Итиль восстановился полностью и до конца игры был хранителем света. То же с атакой Лориена – штурм был проведён без мастера локации и мастера по магии. Эльфы утверждают, что во время штурма было использована масса «читерских заморочек». Словом: «Были бы мастера на месте – Лориен устоял бы». Но если говорить о читах, баловались этим делом и светлые. Было здесь и Белое Дерево, чудом «восстановленное» после сожжения, и некоторые другие не слишком честные моменты.

Вызвала немало споров система магии. С одной стороны, она была весьма удобная и гибкая, с другой – отсутствие визуального сопровождения заклинания (петард) значительно портило дело, превращая поединки магов в эдакий базар, где все вопят «контрспелл». Кроме того, магия была совершенно не канонической. Это было типичное ДнДшное волшебство, не имеющие нечего общего с



творчеством Профессора.

Конечно, многие могут подумать, что ХИ-2009 – это сплошь негатив и игра не по правилам, но это не так. Например, прекрасно показал себя Умбар. Вынесенный и светлыми, и тёмными, он отчаянно боролся за свою политическую независимость, при этом в самом городе властители менялись каждый час. Словом, бурлила политическая жизнь.

Отдельно хотелось бы отметить волколаков и Лихолесье. Волколаки были просто очаровательны, великолепно играли, а некоторые утверждают, что эти создания были лучше Назгулов в плане создания атмосферы. Лихолесье же как-будто сошло со страниц «Хоббита» – чудесный тихий уголок на задворках бурлящего мира, где на сторожевой башне всегда горит фонарь, ожидая уставших путников.

Конечно, много чего ещё было на ХИ-2009 – и плохого, и хорошего. Были и войны, и приключения. Была эльфийская воительница, проникшая в Мордор и едва не убившая назгула. Были умбарские пленники на орочьих алтарях

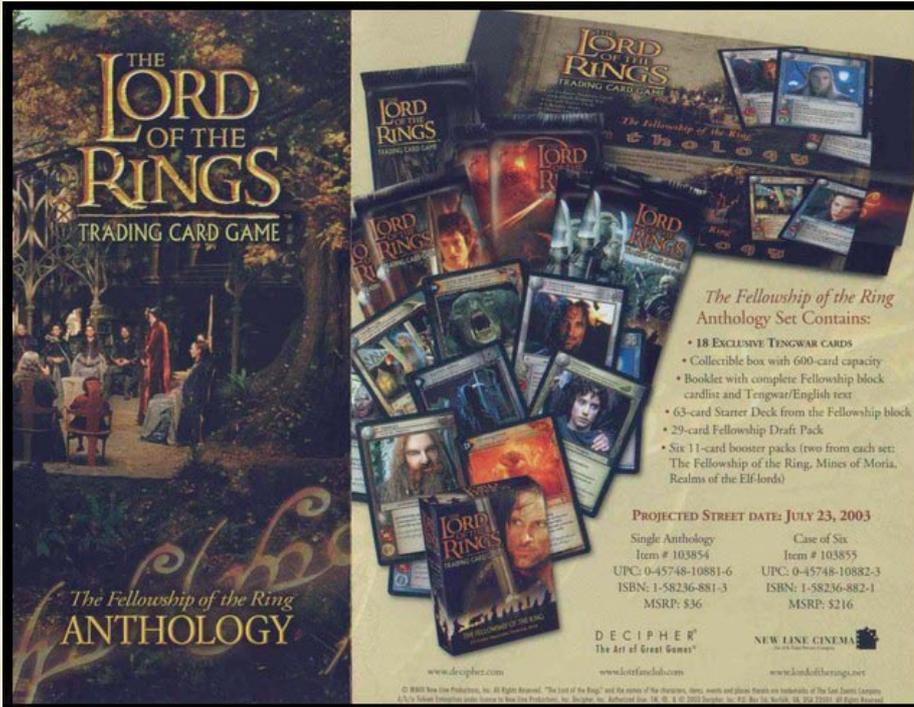
и чарующие своей ритуальной красотой эльфийские свадьбы. Был и Гундабар – эдакая «тёмная лошадка» на политическом поле. Много чего ещё было. ХИ-2009 не самые хорошие ХИшки, но и не самые плохие. Они оставили после себя массу хороших впечатлений, и я надеюсь, что в следующем году снова будет любимая сказка – Хоббитские Игрища 2010.

Играйте в игры, будьте счастливы.

Джек Картер
Фото: Алёна Канищева



Настольная игра «The Lord of the Rings»



Знаете, чем действительно стоящая вещь отличается от сиюминутного кумира? Будда по этому поводу говорил: «Если ты не пользуешься вещью год, то она тебе не нужна». Вот в этом и соль проблемы. Книги Толкина будут читать первые колонисты на Марсе, а фильм Питера Джексона смотреть, затаив дыхание, наши правнуки. В начале двадцать первого века, когда Фродо впервые посмотрел на нас с большого экрана своими голубыми глазами, в дополнение к «хитовому» фильму появилось множество сопутствующей продукции. Здесь вам и майки, и значки, и меч Арагорна со встроенными в эфес фонариком с радио. Не были обойдены стороной и настольные игры. В частности, компания DECIPHER выпустила коллекционную карточную игру «Властелин колец», в простонародье и далее по тексту – «Лотра». Именно о ней я и хочу вам рассказать – благо, играл в это творение целых четыре долгих года.

Хочу сразу сказать, что Лотра собрала безмерное количество призов, но все же канула в лету. Дело в том, что картинки на картах были не рисованные, как это обычно бывает в подобных играх, а изготовленные на компьютере. То есть, дизайнеры DECIPHER нарезали «фильм о Хоббитах», обрабатывали вырезанные кадры в фотошопе и печатали их на картах, снабжая игровым текстом. С одной стороны, это сэкономило компании массу денег, не

пришлось нанимать орду художников, чтобы те рисовали Гэндальфа и прочих; с другой – компания сама себя поставила в неудобное положение. Фильмов было всего три, DECIPHER ухитрилась нарезать их на девять сетов, всего около двух тысяч карт. Когда резать стало нечего, игра благополучно «сдохла». Новых сетов нет, соответственно, турниров и рекламной поддержки – тоже. Да и старые карты с каждым днём становятся всё сложнее

достать – склады не бездонные.

Ну, хватит о грустном. У Лотры есть масса достоинств, за которые она, собственно, и получила немало наград на международных выставках и хвалебных статей у старых «матыжников» (игроков «Magic: The Gathering» - прим. ред.), уставших от однообразия «кречей за ману». Да, в плане борьбы со стереотипами Лотра даст фору кому угодно. А новаторских идей хватит на семь игр рангом поменьше. Я постараюсь сейчас объяснить, в чём же прелесть карточного «Властелина колец». Конечно, чтобы полностью понять, нужно играть, но я надеюсь, у вас всё впереди.

В большинстве карточных игр вам приходится сражаться с оппонентом, ваши колоды это армии, а стол – поле боя, где умирают орки и эльфы, рвутся огненные шары, обдавая брызгами напалма хмурого дракона. Лотра совсем не такая. Это действительно история путешествия маленького хоббита и его спутников от Шира до жерла Роковой горы. В игре есть девять карт-земель, и вашему братству кольца нужно пройти от первой до девятой, сохранив Фродо жизнь. Да, вы не ослышались! Именно вашему братству. Братство кольца можно сформировать самому, по своему усмотрению. Моего Фродо сопровождали восемь храбрых гномов во главе с Гимли – вооруженные до зубов, в мифрильских доспехах и с понюшкой табака за пазухой. К тому же, в начале игры, в Шире, Фродо оберегает всего один спутник, остальных вы можете вывести в игру после, когда они придут из колоды в

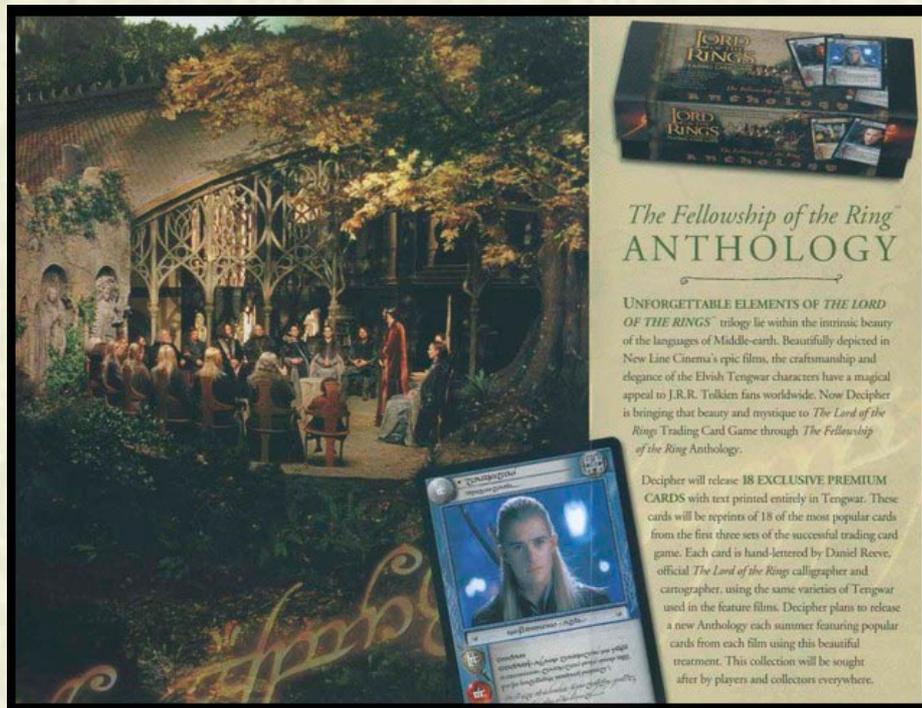
руку. Да-да, Гэндальф вполне может присоединиться к братству в Барад-Дуре, а Арвэн – сопровождать любимого Арагорна. Кроме того, членов братства кольца нужно вооружать и снаряжать – именно поэтому большинство колод состоит большей частью из карт оружия, брони и боевых приёмов. Есть в Лотре и враги. Собственно, «тёмные карты». Все эти слуги Саурона составляют половину игровой колоды. К примеру, у вас есть колода из 60 карт: 30 из них – карты братства, другие 30 – «тёмные». Такое же положение вещей и у вашего противника. Каждый ход разделён на две фазы – «светлую» и «тёмную». В светлую фазу вы играете за своё братство и ведёте его к цели. В «тёмную» фазу вам предстоит атаковать своими «тёмными» картами братство кольца вашего противника. Таким образом, обоим игрокам приходится играть как за Свободные народы, так и за Тьму восточную. И это при том, что карты обоих «цветов» перемешаны в каждой колоде, а следовательно, приходится, набирая колоду, учитывать цену карт и «скорость игры» каждой части колоды, чтобы на руке всегда были карты обоих типов. Выигрывает тот из игроков, чьё братство первым доберётся до девятой земли и «простоит» там один ход.

Теперь следует сказать о главной находке DECIPHER – системе оплаты ввода карт в игру. Говоря более приземлённо – о мане, этом хлебе насущном во всех коллекционных карточных играх. В отличие от «Матыги» (игра «Magic: The Gathering» - прим. ред.), здесь, вместо специальных карт, для отображения ресурсов используются жетоны. Я обычно использовал монетки номиналом в одну копейку. Так вот, когда

ходит «светлый» игрок, он отсчитывает количество жетонов, равное цене вводимых в игру карт. Его противник, который в этот момент играет за «тёмных», на то же количество жетонов может вывести своих миньонов. Таким образом, соблюдается баланс между Светом и Тьмой. Чем сильнее Добро, тем сильнее будет удар зла. И наоборот: на одинокого хоббита – и двух орков не наберётся. Мне кажется, это гениальное решение. Низко кланяюсь ребятам из DECIPHER, они заслужили свое место в индустрии карточных игр.

Конечно, есть у игры и минусы. Лотра – игра медленная и неторопливая, здесь противника на третьем ходу не уничтожишь. Игра очень похожа на книгу-первоисточник – она степенна и интересна. Фродо здесь могут убить или он может попасть под влияние кольца. В обоих случаях ваш оппонент выигрывает. Впрочем, это происходит постепенно, так что вы всегда можете успеть предпринять контрмеры.

Словом, если вам нравятся размеренные игры, если вы давно мечтали возглавить братство кольца, а заодно и



покомандовать назгулами, если вас не остановит английский текст на картах – карточный «Властелин колец» это то, что вам нужно. Игра просто великолепна. Она будет хорошим способом скрасить досуг – как любителям карточных игр, так и тем, кто чтит творчество Профессора. А уж сколько рассказов и фанфиков на тему Средиземья и братства кольца можно написать по мотивам сыгранных партий!

Играйте в игры, будьте счастливы.

Джек Картер

Драконы в мире Толкина.

Несомненно, драконы – одни из самых загадочных созданий в мире Средиземья. Что про них известно? Совсем немного. Из множества драконов, обитающих в Средиземье, известны только имена Глаурунга, Анкалагона, Смауга и Скаты.

Образ дракона появился в произведениях Профессора ещё в детские годы. «Мне было около восьми лет, когда я попытался написать несколько стихотворений о драконе. Сегодня я ни одного из них не помню, за исключением того, что в каждом из них было выражение «большой зелёный дракон».

Однако, ставший привычным для миллионов поклонников образ сформировался далеко не сразу. В ранних черновиках Толкина «дракон» употребляется в привычном понимании этого слова, обозначавшего мифологическое существо. В частности, Профессор описывает украшения в виде головы драконов. А в «Падении Гондолина» упоминаются металлические драконы: «Надоумил он его сделать из своих великих запасов металла тварей, подобных змеям и драконам, мощи неодолимой, и оживить их своими огнями, и эти твари должны были переползти через Окружные Горы и затопить долину и дивный тот град пламенем и смертью». Внутри таких созданий перевозились орки. Кроме того, упоминаются «огненные драконы», на которых ездили балроги. Огненные драконы постепенно теряли свой жар, а «пополнить его можно было лишь из огненных источников, что устроил Мелькор в своей стране». Позже Толкин отказался от механических существ в мире



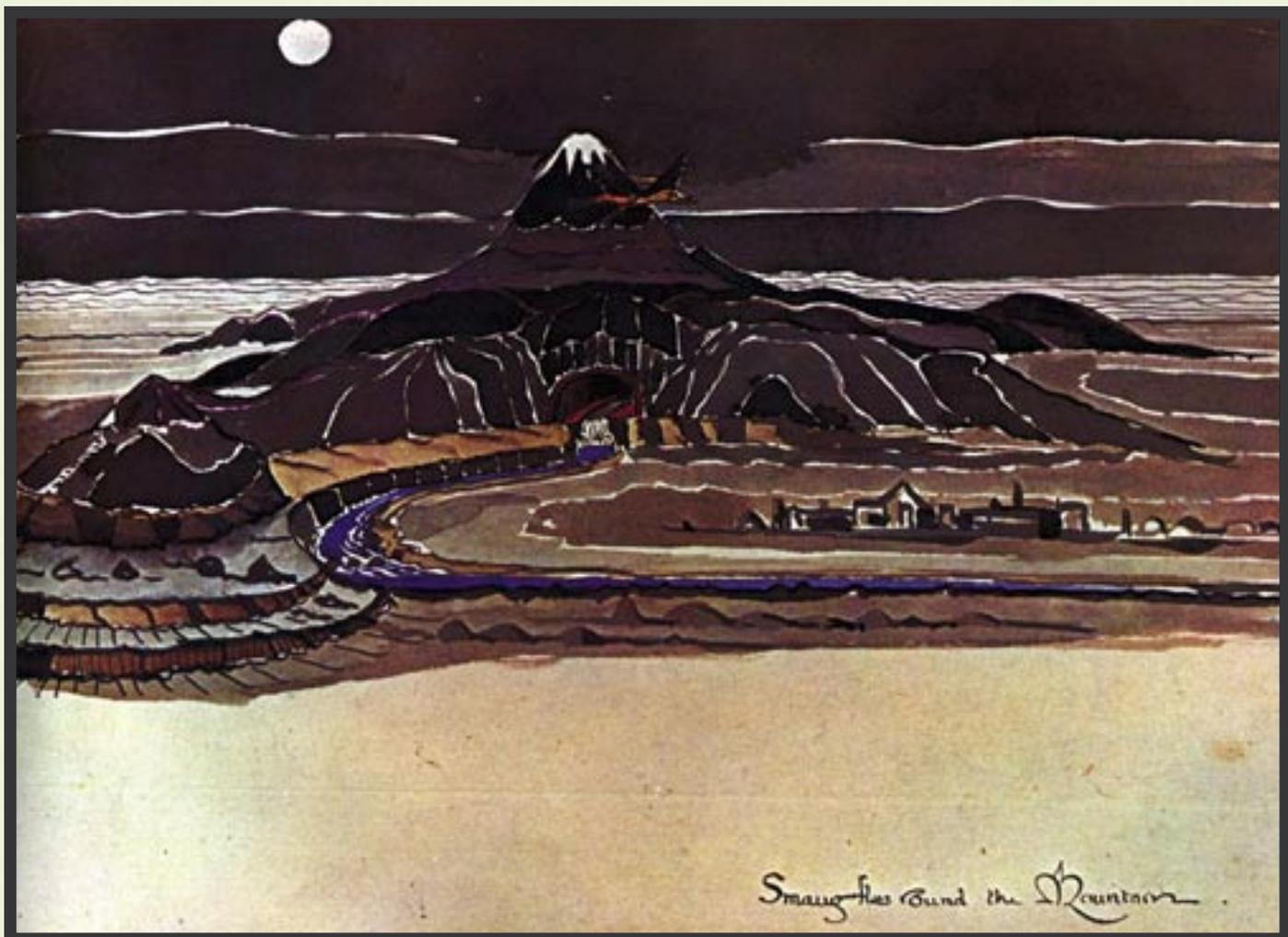
Я страстно желал видеть драконов. Конечно, я отнюдь не был богатырем и не хотел, чтобы они появились по соседству и вторглись в мой сравнительно безопасный мирок, где можно было спокойно, никого не боясь, читать сказки. Но мир, в котором существовал хотя бы воображаемый дракон Фафнир, убитый Сигурдом, становился богаче и красивее, несмотря на грозную опасность.

Дж. Р. Р. Толкин

Арды.

Происхождение драконов до сих пор является тайной. Известно, что они были созданы Мелькором в Первую Эпоху. Однако, Толкин однозначно говорит о том, что после падения Мелькор утратил возможность творить. Таким образом, драконы также являются искажением каких-то существ. По одной из

наиболее распространённых версий – искажением орлов Манвэ. Впрочем, однозначного подтверждения или опровержения этой версии пока нет. Ещё одна загадка – разумность драконов. Они могли быть просто животными, которые обладали разумом, но не обладали фэа, а могли быть майар, помещёнными в тело животных. Вполне



возможно, что существовали и те, и другие.

Первым драконом в Арде был Глаурунг. Внешность Отца драконов описана довольно подробно – змееобразное тело, спина и бока, покрытые бронёй. Вполне возможно, что отсутствие брони на животе является характерным «слабым местом» всего драконьего рода. Глаурунг был бескрылым, но обладал более острым зрением, чем эльфы, и мог передвигаться со скоростью бегущего человека на протяжении сотен лиг. Кроме того, в «Хоббите» упоминаются хорошие обоняние и слух драконов.

Впервые эльфы столкнулись с Глаурунгом в 260 году Первой Эпохи. Он принимал участие в Дагор Браголлах. В Нирнаэт Арнодиад он появляется в сопровождении других драконов. Через 23 года после Нирнаэт Арнодиад Глаурунг вместе с

армией орков принял участие в походе на Нарготронд. В ходе этих сражений Глаурунг впервые повстречал Турина и сумел зачаровать того своим взглядом и словами (ещё один плюс к версии про майар – владение магией).

Через несколько лет Турин и Глаурунг снова встретились. Турину удалось смертельно ранить Глаурунга, когда дракон переправлялся через реку. Кровь из раны Глаурунга обожгла руку Турина, отчего тот потерял сознание (что даёт основания предполагать, что кровь драконов крайне ядовита).

В это время к умирающему дракону подошла Низнор, и Глаурунг снял с неё заклятие, вернув ей память. Низнор поняла, что стала женой собственного брата, и, прыгнув с обрыва в реку, нашла свою смерть в её бурных потоках. Турин же, узнав о её участи, покончил с собой, бросившись грудью на острие

собственного меча.

Во время Войны Гнева появились новые драконы – крылатые. Крупнейшим из них был Анкалагон Чёрный, принимавший активное участие в сокрушении Гондолина и впоследствии убитый Эарендиллом.

Во время Войны Гнева почти все драконы были уничтожены. Но несколькими из них (по некоторым данным – двоим) всё же удалось бежать на восток.

В последующих записях фигурируют имена лишь двух драконов – Скаты и Смауга.

Ската принадлежал к роду так называемых «холодных драконов»: «слабейшие из них были холодны, как подобает змеям». Возможно, под этой фразой подразумевалась невозможность испускания огня. Все «холодные драконы» не имели крыльев.

Ската, как и прочие драконы этого вида, обитал в Эред-



Митрима (Серых Горах). Он и другие, более слабые драконы (их было довольно много) наводили страх на все поселения гномов в том районе. Поэтому силы людей и эльфов практически не получали подмоги от жителей Серых Гор. Сам Ската за свою жизнь наградил множество сокровищ гномов.

Ската был убит королём Роххиримов Фрамом (подробностей этого боя не приводится).

Ската смог причинить много неприятностей уже после своей смерти. Фрама забрал все сокровища, награбленные Скатой, в казну Рохана, и когда гномы потребовали вернуть

всё назад, послал им в ответ ожерелье из драконьих зубов. После этого дружбы между Роханом и гномами никогда не возникало (что заметно по изначальному отношению Эомера к Гимли).

Деяния Смауга подробно описаны в «Хоббите» – Смауг поселился в глубине Одинокой горы и практически уничтожил города Эсгарот и Дейл, располагавшиеся близ Эребора. Из разговора Бильбо и дракона ясно, что Смауг обладал магией, но в значительно меньшей степени, нежели, например, Глаурунг. В частности, можно вспомнить слова Смауга: «Ни в коем случае нельзя говорить

драконам своё имя». Наиболее логичной кажется версия, что драконы, зная имя, могут наслать сильное проклятие на незадачливого собеседника. Смауг был сражён Бардом-лучником.

Весьма интересна психология драконов. Известно, что все драконы собирают сокровища, но «никогда ими не пользуются». Зачем? Может быть, это часть замысла Мелькора? Ответ неизвестен.

Деяствия Смауга в разговоре с Бильбо приоткрывают исследователям доступ к образу мышления драконов (в тексте часто говорится не конкретно о Смауге, а обо всех драконах в целом). Ясно, что Бильбо остался в живых только потому, что смог заинтересовать Смауга разговором. Проблема одиночества или «приедание» процесса жизни? Оставим этот вопрос компетентным психологам.

Кроме того, в этом же разговоре упоминается, что драконы равнодушны к лести. Об этом же факте писал и сам Толкин в одном из писем. Он же является доказательством того, что все драконы разумны.

Вот какие они – драконы Арды, прекрасные и грозные слуги Мелькора.

Краткое послесловие от автора:

Эта статья ни в коей мере не претендует на звание серьёзного научного труда. Но если из неё Вы почерпнули новые знания или задумались над каким-то вопросом, а может быть даже захотели провести своё исследование, то цель, поставленная автором, достигнута. Конечно, многие вопросы здесь освещены не в полной мере, но «Не стоит вычислять, как летает дракон» (Дж.Р.Р.Толкин).

dinVolt



Название: Тень Нуменора.

Жанр: живая ролевая игра.

Количество участников: 37 человек.

Место: лес западной г. Климовска, Подольского района московской области.

Тень Нуменора

Чёрт меня дернул поехать на игру. Нет, это оказался не чёрт. Я мечтал сыграть эльфа или хотя бы нуменорца в какой-нибудь ролевой игре. На худой конец мне хотелось сыграть любую роль «по Толкину». Помимо этого я не хотел переживать лишения в виде тех же холодных ночей, как это бывает на «Хишке», которая длится не один день. Поэтому я решил участвовать в однодневном проекте, который проходил недалеко от дома. Что делать? Сейчас ролевые игры по мотивам произведений Профессора ставят редко. Новое поколение ролевиков участвует в играх по мотивам «Варкрафта» или играют по правилам «Днд сетинга». Старые и добрые хоббиты их не особо интересуют. Но, как говорят, на безрыбье и рак рыба.

Позади пыльный город и поездка в тесной электричке. Впереди зелёная гуща леса. Казалось, всё хорошо: сейчас я окажусь в лагере эльфов... Но только я в числе прочих игроков добрался до пункта назначения, как сразу меня стали терзать смутные сомнения: окружающие внешне не походили на эльфов или светлых людей. Но меня успокаивал тот факт, что я тоже больше похож на гнома, а не

Элронда.

Август выдался не по-летнему холодным, накрапывал дождик. Девушки жаловались на жизнь. Молодые люди храбрились и демонстративно сжимали рукояти пластиковых мечей. Нет, вы только не думайте, что мы играли роль нолдор, совершающих переход через земли Вечных льдов! Шла чиповка. Как метко заметил один из «эльфов»: «Господа,

куда нам спешить? Ведь смерть над нами не властна!» Шутка несколько разрядила обстановку, а вскоре и дождик прекратился. На мой топор прилепили маркер и жизнь стала налаживаться.

До этого мне не приходилось «играть за эльфов», зато доводилось уничтожать команды «ушастых». Так сложилось, что эльфов играют чаще всего девушки и некоторые юноши, которые предпочитают вести войны партизанскими методами и любят выполнять задания тайком. Оказавшись в лагере эльфов, я и мой товарищ решили сломать существующих стереотипы: отправили девушек на подготовку обряда по «умиротворению духов упокоища» и расставили вокруг лагеря часовых, после чего мы с Глофендейлом отправились в лес. Дважды нас атаковали. Первый раз нашу пару приняли за ангарцев, а второй раз обозвали обидным словом «Кардоланцы». Но численность противника оказалось незначительной и, избежав смерти, мы вернулись в Ривенделл. После мы провели ритуал на упокоище: запускали в воздух стрелы с красными лентами и распевали магические песни. Мне, как владыке, пришлось принять одного посла. Но, увы, всё это пустяки: в тихой заводи ничего не происходило. Зато остальной мир бурлил и бредил войной.

Князь Артадейна напал на Ангар, учинив там страшную резню. Затем на пиру,



Тень Нуменора

который прошёл в Кардалане, его благополучно отравил «гостеприимный» хозяин. Наследник Артедайна скрылся от коварных кардоланцев в родной цитадели. Тогда князь Кардалана заключил союз с выжившими ангарцами, и после чего он осадил крепость Артедайна. Кстати, в подвале цитадели гнил Саурон. Он явился соблазнять князей кольцами. Им оказалось не до его посулов. Они бросили «опасного старика» в каталажку. Бедняга... Он остался без назгулов. Наконец, после третьего штурма крепость пала. Князь Кардалайна провозгласил себя королем.

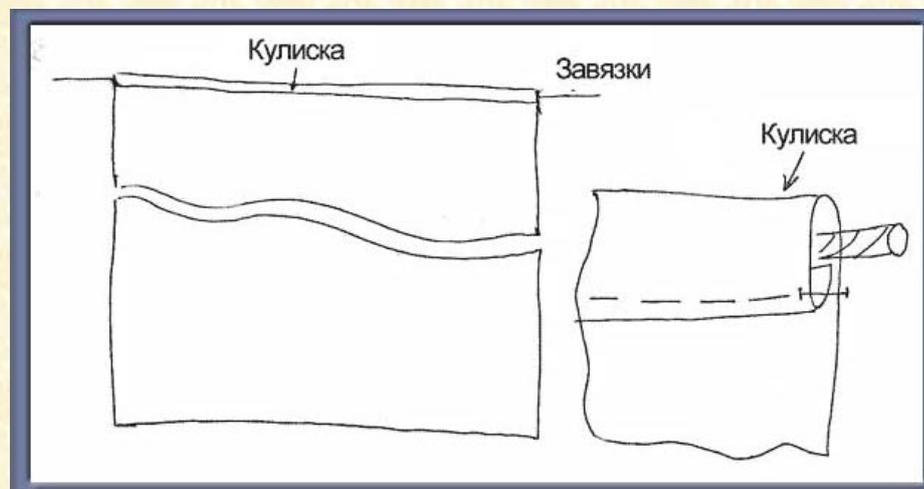
Так закончилась игра. Усталый народ побросал костюмы в рюкзаки и поплелся к железнодорожной станции. Кто-то жаловался на судьбу, а кто-то вспоминал о том, «как мы их». Словом, ещё одна ролевая игра завершилась. Хорошая она или плохая — покажет время. Если ролевую игру «Тень Нуменора» будут вспоминать через год другой и весело смеяться, то значит она удалась. Но пока судить об этом рано. Играйте и будьте счастливы.

Джек Картер

Мастерим плащ

Ри часто затягиваются на несколько дней, и часто игроки забывают, что сколь бы тёплым ни был день, ночью будет холодно... Я расскажу о том, как сшить одну из простейших и полезнейших вещей — плащ.

Берём занавеску, вырезаем прямоугольник с длиной стороны чуть меньше вашего роста (желаемая длина плаща) и с шириной 1,5 метра (такая ширина почти у всех тканей). На одной из сторон делаем трубочку (см. рисунок 1: два раза подворачиваем ткань и прострачиваем), в неё вставляем шнурок.



Теперь поговорим о том, как сшить более respectable вариант плаща. Сшить его сложнее, но овчинка выделки стоит.

Краткая инструкция (справа) для профессионалов.

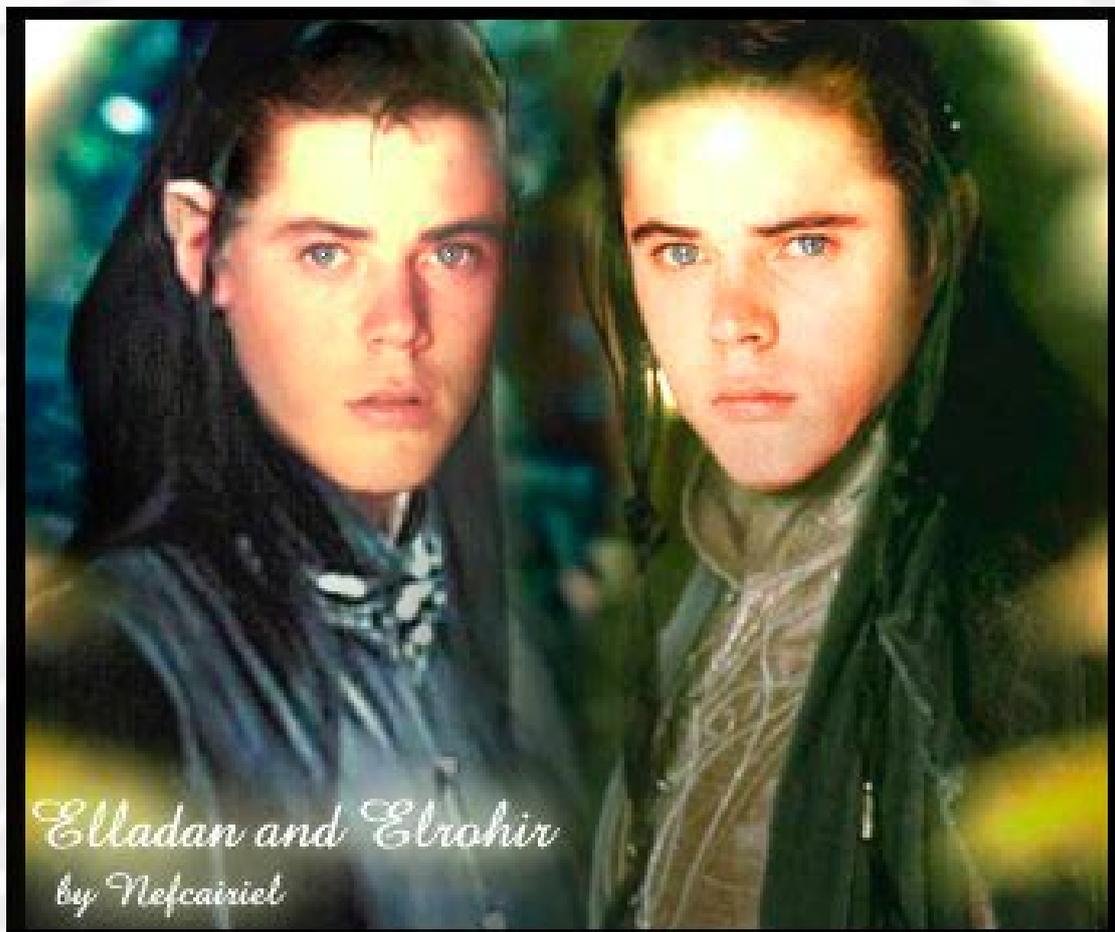
Основа — полукруг (длина 1,3 м или меньше). Количество ткани — длина плаща умноженная на два. Длина плаща равна ширине ткани. Стандартная ширина почти всех тканей — 1,5 м. Подрезаем полукруг $R=1,5$ м. Вырезаем горловину $R=15$ см.

А теперь для тех, кто ничего не понял, точнее, для наших мальчиков. Берём прямоугольник длиной 3 метра и шириной 1,5 метра. Делаем из него полукруг, отрезая углы по дугам. Вырезаем маленький полукруг радиусом 15 см сверху (для горла). Вам может показаться, что человеческое горло обычно меньше, но нужен именно такой вырез, чтобы плащ можно было присобрать и он красиво лежал бы на плечах.



Вот и всё. Вы только что изготовили стандартный плащ ролевика. Он послужит базой для апгрейда, теперь из него можно делать жутко антуражные вещи — об этом читайте в следующем номере.

Лис



Элладан и Элрохир – эти таинственные герои...

Казалось бы, что только дотошный читатель заинтересуется двумя персонажами романа «Властелин Колец, чьи имена упоминается в книги несколько раз. Но вопреки всему читатели не только обратили на этих героев внимание, но и полюбили их. Возможно, вы уже догадались, что речь идёт об Элладане и Элрохире.

Чем объяснить этот удивительный факт? Трудно ответить на этот вопрос. Возможно, это объясняется мастерством Толкина, который несколькими штрихами смог создать неповторимые и запоминающиеся образы братьев. А может это объясняется тем, что о близнецах почти ничего неизвестно и любознательный читатель пытается узнать больше о жизни Элладана и Элрохира...

Братья родились в 130 году Третьей Эпохи. О том, почему близнецы родились именно в эти годы – можно написать небольшую историю. Если вкратце, то их

родители – Элронд и Келебриан, познакомились во времена Последнего Союза. В те годы свободные народы Срединных земель воевали с Сауроном. По эльфийским законам и обычаям эльфы не могли в годы войн и несчастий вступать в брак и рожать детей. Элронд и Келебриан не решились признаться в любви. Позже, когда Саурона повергли на склонах Роковой горы, Элронд и Келебриан поженились, а спустя три десятка лет на свет появились близнецы.

Родители нарекли детей Элладаном и Элрохиром. С эльфийского языка имя «Элладан»

можно перевести как «эльфийский рыцарь» или «эльфийский всадник», а имя «Элрохир» – «эльфийский воитель» или «эльфийский мастер».

О жизни близнецов известно немного. Первое упоминание о братьях можно встретить в летописях за 2509 год. Келебриан попадает в плен к оркам. Узнав об этом, Элладан и Элрохир бросаются вызволять мать из плена. Им это удаётся. Элронд исцеляет телесные раны Келебриан, но тень от пережитого не оставила её. Вскоре она покинула Срединные земли, уплыв на корабле в Валинор.



Тогда братья объявили войну северным оркам. Они стали устраивать на орков засады, помогать людям в битвах против слуг Саурона. Так, в одном из сражений близнецы присоединились к роххиримами (в те годы Рохана не существовала, королевство будет основано роххиримами вскоре после этой битвы). Толкин так описал эту встречу: «...На острие атаки они увидели двух могучих всадников в сером, отличных от других воинов, и орки бежали в страхе от двух воителей прочь. Когда битва была выиграна, то их не нашли, и никто не знал, откуда они пришли и куда ушли. Но в летописях Ривенделла записано, что это были сыновья Элронда».

Во время скитаний Элладан и Элрохир встречают потомков Нуменорцев – Дунаданов, именуемых ещё Следопытами севера. Вместе с ними братья продолжают сражаться с прислужниками Саурона. В одном из таких сражений пал Араторн, отец Арагорна. Это случилось в 2933 году, когда Арагорну было два года.

Вскоре после этого мать с Арагорном переехала по приглашению владыки Элронда в

Ривендел. Воспитанием Арагорна занялись близнецы. Они стали обучать его воинскому делу. Когда мальчик стал мужчиной, они стали охотиться на орков и других прислужников Саурона уже вместе. Их вылазки продолжались вплоть до 3018 года Третьей эпохи.

В книге «Властелин колец» можно найти первое упоминание о братьях в главе «Встреча»: «А сыновья Элронда – Элладан и Элроир, странствовали где-то далеко на севере, потому что поклялись отомстить мучителям матери – северным оркам». В этой же главе есть упоминание о том, что Арагорн не разделил радость от выздоровления Фродо на пиру, потому что неожиданно в Ривенделл возвратились Элладан и Элрохир, принеся некие важные известия.

На Совете близнецов не было, но сразу после него они покидают Ривенделл и направляются в Лориен, чтобы предупредить его владыку о Братстве Кольца, разведать предполагаемый путь, по которому Хранителям лучше всего стоит двигаться, чтобы не попасть в засады.

Их возвращения братство ждет в течение двух месяцев (ноябрь-

декабрь). Это говорит о важности возложенной на братьев миссии. «Сыновья Элронда, Элладан и Элрохир вернулись среди прочих последними; они зашли далеко в чужие земли вниз по течению Серебрани, но о своем поручении не говорили ни с кем, кроме Элронда».

В следующий раз в книге о братьях упоминается, когда они вместе с отрядом дунадан присоединяются к Арагорну в Рохане. Вот что о появлении братьев говорит Леголас: «А братья-то – ну, Элладан и Элрохир? Эти и одеты поярче, и держатся по-другому: шутка сказать, сыновья Элронда, не откуда-нибудь, из Раздола!». Там же Хельбаррад рассказывает о близнецах, когда встречается с Арагорном и Теоденом: «Нас тридцать. Все наши, кого удалось скликнуть, да еще братья Элладан и Элрохир: они едут на брань вместе с нами. А мы собрались в путь сразу же, едва получили твой вызов».

До конца войны Элладан и Элрохир сражаются бок о бок с Арагорном. Сразу после прибытия Серой Дружины и при первой встрече Элрохир передает Арагорну слова Элронда: «Отец мой велел передать тебе: «Каждый час на счету». Если ты рискуешь опоздать, то вспомни о Стезе Мертвецов». И когда Арагорн последовал совету, то братья присоединились к нему.

Братья прошли вместе с Арагорном и его дружиной Путиами Мертвых. Элладан замыкал шествие отряда и нёс факел: «Арагорн запасся в Дунхерге факелами и нес огонь впереди; Элладан, вознося факел, замыкал шествие, а за ним, спотыкаясь, брел Гимли».

В сцене, где Арагорн обнаруживает скелет павшего воина, Элладан стоит рядом с ним: «И все же он подошел – и увидел, что Арагорн стоит на

коленях, а Элладан держит оба факела. Перед ними простерся скелет богатыря».

В отличие от эльфа Леголаса братья испытывают как и остальные воины страх перед воротами в царство мертвых: «Дружина оцепенела; лишь у царевича эльфов Леголаса не дрогнуло сердце – он не страшился человеческих призраков», это эпизод показывает их «человеческую» часть.

Когда Арагорну удалось призвать армии мертвых, то её почувствовал не только Леголас, но и близнецы. Элладан говорит о том, что мертвые следуют за ними и откликнулись на зов Арагорна. В конце пути он, замыкая шествие, отвечает на вопрос Гимли о том, где они находятся:

«За ними ехал Элладан, замыкающий, но не последний на этой наклонной дороге.

– Мертвые следуют за нами, – сказал Леголас. – Я вижу тени всадников, тусклые стяги, как ключья тумана, копья, точно заиндевелый кустарник. Они следуют за нами.

– Да, мертвецы не отстают. Они откликнулись на зов, – сказал Элладан.

– Куда это нас занесло? – спросил Гимли, и Элладан отвечал ему:

– Пониже истоков длинной студеной реки, которая впадает в морской залив, омывающий стены Дол-Амрота. Мортхонд зовется она – Черноводная; теперь ты, наверно, не спросишь почему».

У Эрекского камня Элрохир дает Арагорну серебряный рог. С его помощью Арагорн собирает призвать армию отступников.

В битве на Пелленорских полях есть упоминание о близнецах, которые сражаются на пристанях с орками и харадримами: «Был среди них Леголас, был Гимли, крутивший секирой, и Гальбарад-знаменосец, и Элладан с Элроиром, и суровые витязи,



северные Следопыты, а следом – тысячи ратников из Лебеннина, Ламедона и с гондорского приморья».

Элладан и Элрохир присутствуют и на совете военных вождей после битвы на Пелленорских полях. На этом совете Элрохир поддерживает замысел Гэндальфа дать бой полчищам Саурона у Черных Врат: «Для этого мы и явились с севера, и наш отец Элронд советует то же, что Гэндальф. Мы не отступим». Затем они присоединяются к небольшой армии Арагорна, участвуют в битве у Черных Врат Мордора, где сражаются плечом к плечу с Дунаданами против вражеских армий.

После гибели Саурона братья вернулись в Гондор. Побыв на празднике в честь хранителей, близнецы, Зомер и Эовин отбыли в Рохан. В землях Рохана братья ненадолго задержались, гостя в Эдорасе, а затем отправились в Минас-Тирит.

По дороге в столицу Гондора они встретились с отцом Элроном и его приближенным, сестрой Арвен и эльфийской дружиной Лориена. Вместе с ними братья прибыли в Минас-Тирит накануне солнцеворота (1 июля).

«Впереди ехали Элроир и Элладан с серебряным стягом, затем – Глорфиндел, Эрестор и все домочадцы Элронда, и следом – владыки Кветлориэна, Галадриэль и Келеборн на белых конях, во главе эльфийской свиты, облаченной в серые плащи, с самоцветами в волосах; шествие замыкал властительный Элронд, равно прославленный между людей и эльфов, и в руке у него был скипетр Ануминаса, древней столицы Арнора. А рядом с ним на сером иноходце ехала дочь его Арвен, эльфийская Вечерняя Звезда».

Отпраздновав свадьбу Арагорна и Арвен, братья вместе с отцом возвращаются в Ривенделл.

О дальнейшей судьбе братьев почти ничего неизвестно. Так, они долго жили в Ривенделле даже после того, как многие из эльфов, в том числе Элронд и Галадриэль, покинули Срединные земли. После того, как их отец уплыл на Запад, каждому из братьев надо было выбрать либо удел смертного, либо судьбу эльфа. Но в отличие от Арвен братья могли повременить со своим выбором.

Забытое королевство Арнор



В 861 году Арнор распался на три королевства: Архедан, Кардолан и Рудаур. Каждый из трёх королей стал претендовать на трон Северного королевства, хотя законным наследником являлся Амлайт (861 – 946), король Архедана.

География Архедана

Королевство Архедан занимало выгодное географическое положение. На севере границы королевства простирались до земель Форохеля. Ни один из слуг Саурана не решался пересечь покрытые льдом земли и ударить с севера по Архедану. На юге естественной преградой для возможных врагов, кардоланцев, служила извилистая река Баранудин. На западе Архедан граничил с эльфийским королевством Линдон, их разделяла река Лун. Восточная

граница проходила вначале вдоль западного Тракта, а затем уходила на север, пересекая Грозовые Холмы, где сходились границы трёх королевств.

Столица и население Архедана
Столицей королевства стала крепость Форност. Здесь процветала торговля – через город проходил Северный тракт, который соединял крупный торговый центр Бри и королевство гномов, расположенное в Мглистых горах.

Архедан превосходил по численности населения как

Кардолан, так и Радуар. Вначале первые колонисты из Нуменора осваивали западные земли, а затем уже колонизировали те, что были расположены в глубине материка – на юге-востоке (Кардолан) и на северо-востоке (Рудаур).

История королевства

На церемонии коронации Амлайт взял эльфийское имя на синдарине, а не на квенья, в отличие от предшествовавших ему королей Арнора. По его примеру, все последующие короли Архедана также выбирали имена на синдарине. Столицей королевства Амлайт избрал крепость Форност, а не город Аннуминас, бывшую столицу Северного королевства.

Действия Амлайта неоднозначны: с одной стороны, он, отказом от прежних традиций, упрекал младших братьев за их отказ признать его законным королем. С другой стороны, он не дал им повода развязать войну против него. Ведь братья могли увидеть в его стремлении следовать традициям, которые существовали при королях Арнора, угрозу для своей власти и пойти на него войной.

На границах Архедана нередко случались стычки между армиями трёх королевств. Но, в целом, при первом короле Архедана царил мир. Это объяснялось несколькими причинами: во-первых, внутреннее положение каждого из королевств оказалось нестабильным; во-вторых, королевства были примерно равны по военной мощи; в-третьих, кровные узы, которые связывали братьев, играли ещё какую-то роль, и ни один из них не

решался идти войной на братьев.

При Белеге (946 – 1029) в летописях того периода упоминаются хоббиты из рода Мохноногие, которые поселились к западу от Туманных гор. Они пересекли горы и с разрешения короля Архедана поселились на его землях. Далее правил Моллор (1029 – 1110). В годы правления Силебрандора (1101 – 1272) хоббиты из рода Лесовиков и Хватов просили у короля разрешения поселиться в землях Архедана. Силебрандор согласился. Хоббиты поселились в тех же землях, что полурослики из рода Мохноногие.

За годы правления четырёх королей Архедана на границах трёх королевств не прекращались мелкие стычки, и только Силебрандору удалось заключить с королями Рудаура и Кардолана ненадёжный мир.

В годы правления Мальвегиля (1272 – 1349) в летописях впервые упоминается о королевстве Ангмар, которое образовалось к северу от Рудаура. Правителем Ангмара стал чёрный король-чародей. Это королевство было создано по замыслу Саурона с единственной целью – уничтожить арнорцев всех трёх королевств.

В 1349 году на трон взошёл Аргелеб I (1349 – 1356+). К этому времени династии Кардолана и Рудаура пресеклись. Тогда Аргелеб I объявил себя королем Арнора. Кардолан вошёл в состав Северного королевства. Правители Рудаура, по наущению их тайного союзника, короля-чародея Ангмарского, отвергли законные требования Аргелеба I. Это послужило поводом к началу войны.

Противостояние

Архедан не был готов воевать сразу с двумя противниками – Рудауром и Ангмаром. Укрепив оборону в Грозовых холмах, археданцы держали оборону против превосходящих сил



рударцев и ангмарцев. В 1356 году рудаурцы убили Аргелеба I. Власть унаследовал Арвелег (1356 – 1409+).

Арвелег мстил убийцам отца. При поддержке кардоланцев и эльфийских сил Линдона, археданцы выбили со своих земель врагов, после чего восстановили и укрепили границу вдоль Рудаура. Но этого оказалось недостаточно: в 1409 году войска Ангмара прорвали линию обороны и разорили земли Кардолана. Была уничтожена сторожевая башня Амон Сул. Защищая её, Арвелег пал.

Молодой и неопытный король Арафор (1409 – 1590) не смог, даже при поддержке Кирдана, отбить захваченные Ангмаром земли. Враг подступил к Форносту. К тому времени жители земель Кардолан и немногие из выживших рудаурцев, потомков нуменорцев, бежали с разоряемых ангмарцами земель. Казалось, Архедан обречен... Но армии Лориена и Ривенделла пришли на помощь археданцам и разгромили армии короля-чародея.

Итоги войны оказались для людей неутешительными: Архедан был ослаблен, земли Кардолана – опустошены, королевство Рудаур – уничтожено. Но и ангмарцы понесли немалые потери – их армии были уничтожены эльфами.

Королю-чародею потребовалось немало лет, чтобы восстановить былую мощь Ангмара.

Великая чума...

В 1590 году королём Архедана стал Аргелеб II, названный так в честь деда. Годы его правления запомнились Великой чумой, которая достигла земель Эриадора. Возможно, чуму вызвал с помощью магии Саурон или король-чародей. Они сделали выводы из поражения 1409 года и решили пустить в бой не меч, а магию. Эта гипотеза подтверждается тем, что король-чародей стал чаще использовать магию против арнорцев. Так, он заточил злых духов в Грозовые Холмы – появились первые могильники, в которых поселились умертвия.

Из-за чумы погибло большинство кардоланцев. Археданцы пострадали в меньшей мере. И всё же ситуация была отчаянной – не хватало рабочих рук, чтобы обрабатывать и возделывать земли. Тогда Аргелеб разрешил поселиться большому отряду хоббитов в своих охотничьих угодьях. Эти земли хоббиты впоследствии стали называть Широм.

В 1670 году на трон взошёл Арвегил. В наследство ему досталось опустошённое чумой королевство. Границы охранялись

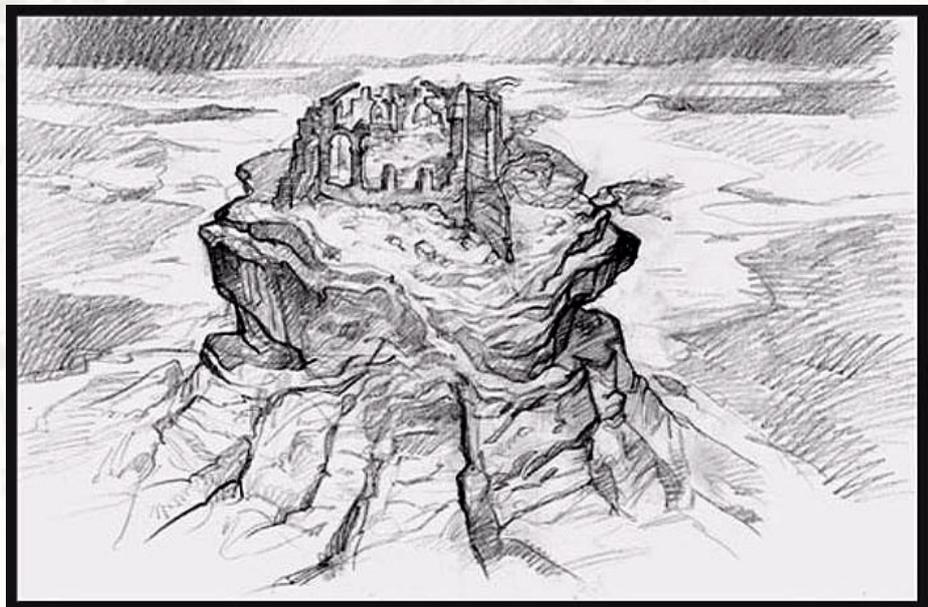
плохо. Небольшие отряды ангмарцев часто совершали мелкие набеги на Архедан.

При Арвелеге II (1743 – 1813) численность населения королевства медленно росла, хотя людей по-прежнему не хватало, а земли Кардолана находились в запустении. В то же время, Ангмар набирал силу – его армии пополнялись жителями востока и орками Туманных гор.

Война продолжается

Король-чародей пошёл войной на Арвелега II. Для археданцев это не стало неожиданностью – они запомнили урок, который Ангмар преподал им в 1409 году. Однако, ангмарцы не смогли одним ударом разгромить армию Архедана, и война приняла затяжной характер.

В 1813 году Арвелег II умер. Власть принял Аравал (1813 – 1891). Он был талантливым дипломатом и полководцем. Аравал заключил новые союзы с эльфами Линдона и Имладриса, возобновил связь с Гондором. В решающем сражении, благодаря полководческому таланту Аравала, археданцы вчистую разгромили полчища Ангмара. После этого король планировал начать освоение опустошённых земель Кардолана, но ему не удалось реализовать план – умертвив Грозных Холмов помешали колонизации Кардолана.



В 1891 году на трон взошёл Арафант (1891–1964). Продолжая политику отца, он заключил новый союз с Гондором. Его сын Арведуи женился на Фирил, дочери Ондохера – короля Гондора. Спустя четыре года гондорский король и его сыновья погибли. Арведуи требовал трон Гондора. Гондорцы отказали ему и избрали королём одного из своих генералов.

Последний король Архедана

В 1964 году власть перешла к Арведуи – последнему из королей Архедана. Ему досталось ослабленное войнами королевство. В 1973 году Арведуи увидел зловещее предзнаменование, сулящее

гибель ему и его королевству. Обеспокоенный этим знамением, он обратился за помощью к правителю Гондора Эарнилу II (1495 – 2043) и Кирдану Корабелу.

В 1974 году ангмарцы захватили Форност. Сыновья Арведуи и большинство дунадэйн бежали в Линдон, а сам король с небольшим отрядом – на север. В заливе его ожидал корабль, присланный ему на помощь Кирданом Корабелом. Арведуи удалось добраться до залива. Он взошёл на борт судна. Казалось, ему удалось избежать смерти, но когда корабль вышел в море, разыгрался шторм (предположительно, его вызвал король-чародей), судно затонуло, а вместе с ним и последний король Архедана.

...Эарнил II откликнулся на призыв Арведуи. Он послал ему на помощь огромный флот. Из-за долгих сборов и времени, проведённого в пути, армия Гондора опоздала к решающему сражению. Тогда силы Гондора, Линдона и Ривенделла объединились и пошли войной на Ангмар. В решающем сражении под Форностом светлые силы разгромили ангмарцев. Король-чародей бежал, и многие столетия о нём ничего известно не было.

Иван Дмитриев





Уси. Рассказ из жизни Феанорингов

Ягодное искушение

Всем сладкоежкам посвящается...

Наступила самая благодатная пора в Валиноре – лето, а значит, и самая благодатная пора для Усей. Ну как же – можно бегать сколько хочешь в рубашонках и коротких штанишках босиком, и носочки теплые с башмачками надевать не заставляют (колются, противные), и в саду все самое вкусное созрело, таскай - не хочу! Благо много всего. Ну, Уси и таскали – малину щипали докуда дотягивались, клубнику (правда, с оглядкой,

с зеленым бочком), ныряли в густую листву, где соблазнительно желтели сквозь листву персики, наливались столь любимые Усями яблоки..... Все бы хорошо, да вот как-то застал Усей за столь сладким времяпровождением папа. Феанор, вообще-то, в саду появлялся редко – когда наработается в кузнице, вылезет оттуда весь черный и злющий, начнет бегать сначала по двору (как ехидно заметил Каря после очередной отцовской оплеухи – мозги проветривает), затем (ох, на беду Усям!) выскакивал в сад. Только они тоже неглупые были! Знали, что папе в это

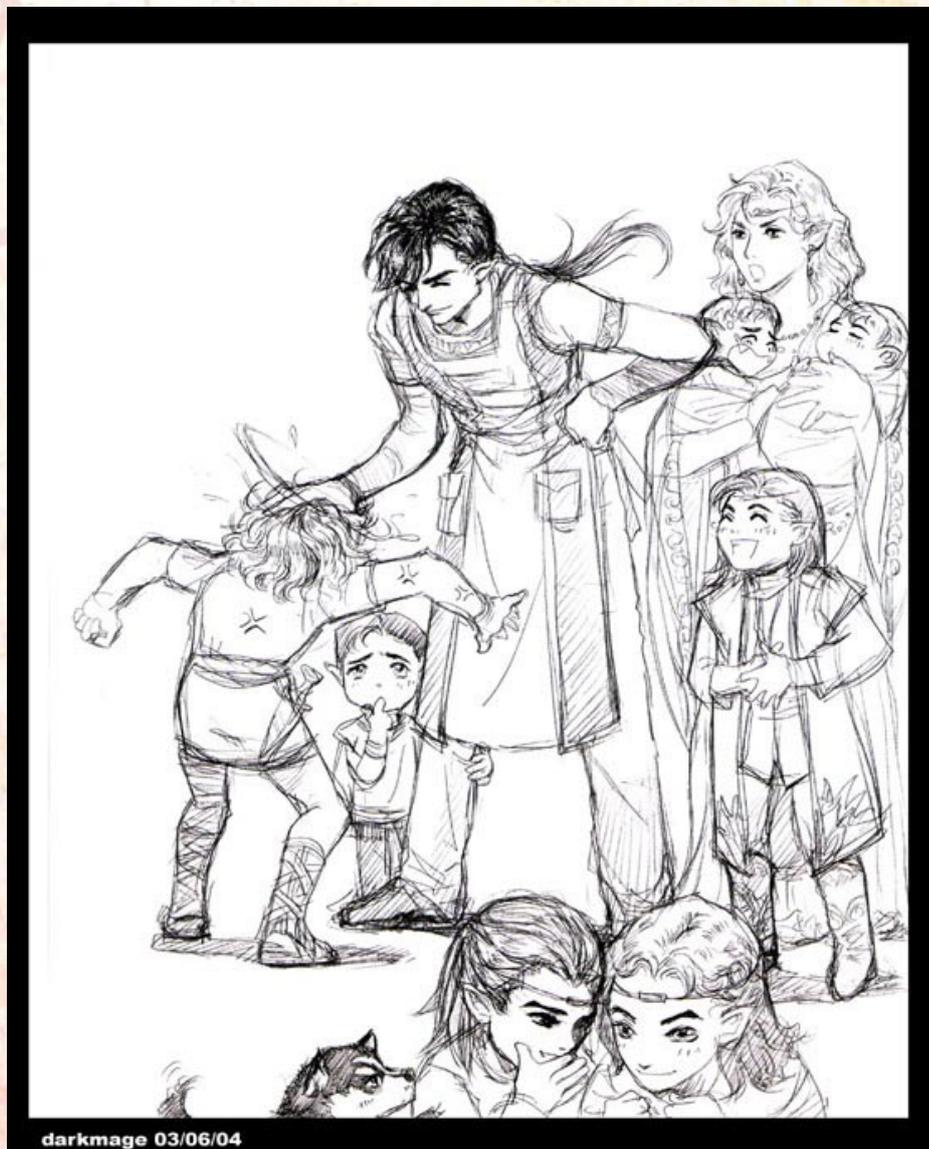
время на пути попадаться опасно – а посему быстро-быстро прятались в свое секретное убежище в зарослях лопухов в дальнем углу сада. Правда, оно было почти секретным – иногда там прятались Макия с Сильмэрисс, только Усеньки никак не могли взять в толк, зачем – ведь подудеть в дудочку и повздыхать и во дворе на скамеечке можно! Ну а в этот вечер мама уже почти всю клубнику на варенье собрала, а Усям дала всего пару ягодок – до чего ж обидно! Только они не очень расстроились – крайняя грядка осталась почти нетронутой. Нерданель

спешила скорее поставить вариться варенье и готовить ужин, ибо страшнее голодных нолдор бывал только Вала Мелькор, когда Феанор, с перекошенным лицом, в очередной раз спроваживал его со двора. Усенки так обрадовались сладкому подарку судьбы, что позабыли обо всем на свете, потому как любили клубнику почти так же, как и посидеть у деда Финвэ на коленях и послушать рассказы про страшных и неведомых аварей. Зарылись Уси мордочками в ягодные кусты, шуршат, причмокивают от удовольствия:

- Хорошо, Уся?
- Вкусно, Усь!

И лишь штанишки юных принцев нолдор виднеются в зеленых листьях. Вот эти самые попки в извасюканных травой штанишках и увидел Феанор, ворвавшись в сад после неудачно закончившегося опыта по фокусировке лучей Лаурелина на сложную призму из пластинок горного хрусталя. Всего этого Уси, конечно, не знали, да и знать не хотели. Зачем, когда дяденька Намо Мандос послал тебе такой подарок! Всего несколько секунд понадобилось славящемуся остротой ума мастеру, чтобы понять, что происходит наглое хищение драгоценной культуры в разгар сбора урожая и варки варенья. Уж этого-то Пламенный, который, помимо всего прочего, слыл большим любителем сладкого, потерпеть никак не мог!

- Что ж вы творите, спиногрызы! – крик души был подкреплен двумя энергичными шлепками по наиболее выступающим частям тела Усей.



Догадавшись, что попали отцу под горячую руку, и дружно завопив, близняшки кинулись наутек. Феанор – за ними. Но Уси мчались как буря, как вихрь! Папа отстал на самую чуточку, что не помешало ему дать еще пару весомых шлепков. Отчаянно вереща, Уси обогнули угол мастерской и, не видя ничего перед собой, выбежали на задний двор. А в это время Келя, пользуясь отцовским затворничеством в мастерской, долго и тщательно готовился к очередной самоволке. Тайком пробравшись в мамину спальню, он уже битые полчаса вертелся перед большим – в полный рост – зеркалом. А как же: волосы аккуратно расчесаны и

расправлены по плечам, сбрызнуты Макиным лаком для волос с блестками, тонкая туника из белого шелка с золотой вышивкой, обтягивающие штаны из оленьей кожи, и новые сапоги валмарской выделки. Келя даже вздохнул от восхищения, но тут же испугался, что разбудит Маэдроса, спящего в соседней комнате (а вдруг спалит?). Это запросто, ведь у Нельо слух охотничий, тренированный – не хуже, чем у самого Кели! Тем более, что тот еще не простил его за новый пояс, расшитый гранатами и жемчугом. А ведь он вовсе не виноват был. Не мог же Келегорм Прекрасный взять Хуана на свидание с Мирэлиндэ! А пес у ее отца

злющий, и зубищи не меньше чем у Хуана. Вот и пришлось высокорожденному нолдо в быстром темпе удирать через двухметровый забор, оставив пояс брата в пасти у сторожевого пса. В последний раз повернувшись перед зеркалом и полюбовавшись, как красиво его волосы отражают смешанный свет Древ, Келя выскользнул из комнаты и, аки тать в ночи, прокрался по полутемной лестнице в холл и осторожно приоткрыл боковую дверь. Убедившись, что во дворе пусто, а окна мастерской наглухо закрыты, Турко победно улыбнулся, но... не успел он сделать и пяти шагов, как в него врезалось нечто отчаянно вопящее, перемазанное землей, травой и чем-то красным в количестве двух штук! Не успев сгруппироваться, Келегорм Прекрасный очутился на земле, исполнив пару изящных переворотов. Спинай просчитав каждый камешек по траектории падения, Турко горестно взвыл, только представив, во что превратилась его туника. Но не менее горестно плакали на его груди Усеньки, размазывая по щекам слезы, а по чудесной шелковой тунике – клубничные пятна вперемешку с грязью.

- Ой, Келя-Келинька, спаси нас, за нами папа дикий гонится! – ревели они.

- Да за что... – начал он, но закончить не успел. Потому что тут на сцене показался Феанаро во всей своей красе: волосы дыбом, лицо красное-красное, как уголья в печи, сажей замаран, как последний орк-трубочист, глаза сверкают, как те камешки, что он маме в изголовье кровати приделал.

- Турко, паразит, ты куда лыжи навострил? Я же тебе запретил со двора уходить, пока не сделаешь заготовку, как я показал! – с этими словами Пламенный начал неуклонно наступать на своих вконец растерявшихся от прысков. И неизвестно, чем бы закончился этот эпизод в истории Первого Дома, если бы не Кись! Не иначе как сам Ороме на пару с Намо направил его на помощь своему любимому ученику. Победно взяв Кись сорвался с крыши кухонной пристройки и, распластавшись в боевом броске, угодил в и без того вздыбленную шевелюру хозяина дома. На крыше Кись оказался не случайно – уже третий день он охотился за нахальной сорокой, что повадилась воровать стразики с занавесей в гостиной.

- Бегите, Кись силен, он папу задержит! - изо всех сил вцепившись когтями в затылок и роскошные волосы цвета воронова крыла, он как мог оттягивал час заслуженного возмездия для своих хозяев. На крики мужа из кухни выбежала Нерданель с пучком зеленого лука в одной руке и со знаменитым половником в другой. Мгновенно оценив ситуацию, она испуганно вскрикнула, присоединившись к общему звуковому диссонансу:

- Феанор, нет! Назад, прошу тебя! – закричала Нерданель, глядя, как нолдо, ошалев от боли и злости на сыновей и Кися, неуклонно отступал назад, прямо туда, где на высоких железных треножниках стыло свежесваренное варенье в тазиках... Но, как изрек однажды Намо на пиру Валар,

– чему суждено пролиться, то прольется. Словно в страшном сне, семейство наблюдало, как покачулся один из тазиков и как он мееедленно опрокидывается, заливая папу с ног до головы уже остывшим, но все еще горячим вареньем. Взвыв от новой пакости судьбы, Феанор стряхнул с себя Кися, размазал варенье по лицу, очистив глаза, и, с новыми силами, кинулся в погоню за непутевыми сыновьями. За ним неслись: Нерданель, не расстававшаяся с половником, Хуан, оборвавший крепкий ременной поводок и примчавшийся на крики хозяина, липкий комок шерсти, в котором с трудом можно было узнать Кися, а также Куря, наконец оторвавшийся от необычайно важного вытачивания ручки для ванной и прибежавший на шум. Как только папа прочистил гляделки, Келя, не мешкая, подхватил Усей подмышки и дал деру вокруг дома, втайне молясь о чуде, которое бы отвлекло разъяренного Феанора. И чудо не замедлило явиться, но не совсем так, как об этом мечтал Келя. Пыхтя и обливаясь потом под тяжестью Усей, он ворвался на главный двор, прервав уединение сладкой парочки, прощавшейся у главных ворот, – Макия стоял с Сильмэрисс, томно положившей голову ему на плечо и загадочно вздыхавшей. Тот факт, что Макия непринужденно обнимал ее за талию, казалось, совсем ее не смущал. Узрев сию картину, Феанаро завопил так, что спугнул стаю птиц, устроившуюся на ночлег в кронах старых дубов, окружавших поместье:

-Кано, балрог тебя подери на мелкие кусочки, опять по бабам шляешься, стервец? Неделю у меня из кузницы не выйдешь, так и знай! Немая сцена, навеки запечатлевшаяся в памяти у впечатлительных Усей. Маля как открыл рот, чтобы нежно попрощаться, так и застыл, а Сильмэрисс живо изображала статую, что украшали парадную лестницу Тириона. Келя плюхнулся на колени, выпустив близняшек и решив, что пускай на все воля Валар, а далеко он с такой ношей все равно не убежит.

- Что, во имя Эру, у вас тут происходит? – раздавшийся властный голос возымел действие ушата холодной воды, мгновенно окатившего всех присутствующих. В проеме врат стоял сам Финвэ в сопровождении Нолофинвэ, Финарфина, парочки советников и отряда стражников, изумленно глазееющих на столь невиданную картину. Зато Усенки быстро поняли, что к ним пришло долгожданное спасение, и стремглав бросились к королю:

- Дедаааа! Мы ничего не сделали! Уси хорошие! А папа разозлился, что мы ягодки к у ш а л и !

Подхватив одного Уся на руки, а другого прижимая к себе, не обращая внимания на слезы, сопли и грязные пятна на серебристой мантии, Финвэ обратился к старшему сыну:

- Так, Феанаро, остынь. Видишь, до чего ты своих младших довел? Ай-ай, как не стыдно! А ведь должен подавать пример. Нерданель, потрудись привести своего мужа в порядок, а после мы во всем разберемся. Вскоре Уси, уже отмытые и успокоившиеся, сидели у деда



на коленях в гостиной и жевали сладкую тянучку, что всегда была у того в карманах. Еще бы! Ведь тетя Индис всегда ее варит. Уж они то всегда бы носили ее в карманах! Рядом сидели пытающийся сдержать смех Нолофинвэ и качающий головой Финарфин. В углу гостиной Кано, нервно пощипывая арфу, напевал дрожащим голосом: Огней так много золотых Под Валинора кронами..... А тем временем, Феанора и Кися дружно мыли в семи водах

проснувшийся Нельо и Куря. Келя же наверху оплакивал безвременно погибшую тунику и пропавшее свидание. Позже, когда все разъяснилось, и старшие закончили свои нудные разговоры, Финвэ велел стражникам принести лучшей валмарской клубники, взамен утраченной. Уплетая любимую ягоду, политую сливками, за обе щеки, Уси сказали себе, что папы бояться не надо, главное убежать вовремя! А бегать теперь они точно умеют!

Аурелин
Художник: Лаикалассэ

Литературный конкурс!



Присылайте свои работы
на weandtolkien@mail.ru

