

# ИСТОРИЯ И ЭТНОЛОГИЯ

## НАРТ БАТРАДЗ И ЕГО АНАЛОГИ В ИНДОЕВРОПЕЙСКОМ МИФО-ЭПИЧЕСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ (сюжетные параллели и образные ассоциации)

Л.А. ЧИБИРОВ

Сторонники принадлежности первоначального ядра нартского эпоса народам кавказской языковой семьи (преимущественно адыго-абхазам) не отрицают существенного вклада ираноязычных предков осетин в формирование нартиады. Однако только циклы Сатаны и Сосрыко считаются ими древними, исконно кавказскими, на которые при дальнейшем развитии эпоса оказали влияние циклы позднего образования, и в качестве примера приводится цикл Батрадза. Ш. Салакая пишет: «В сравнительно поздние времена могло иметь и, по-видимому, действительно имело место значительное влияние сармато-алано-осетинской этнической среды на материальный и особенно на духовный быт абхазо-адыгских племен. Влияние это нашло отражение и в отдельных нартских циклах *позднего образования* (курсив мой. – Л. Ч.), как например, в цикле Батрадза (Батраз, Патразе), который особенно популярен у осетин, хорошо известен, но менее значителен в адыгском эпосе и еще меньше известен в абхазском» [1, 89]. Разделяя это мнение, А. А. Ашба делает вывод: «Учитывая древность циклов Сатаны (Сатаней Гуаша) и Сосрыко (Сасрыква), неправильно искать генезис эпоса не только в аланской, но и в скифо-сарматской среде» [2, 92].

Материал, которым мы располагаем, не стыкуется с положением, будто в нартском эпосе наиболее древними и к тому же сформировавшимися на Кавказе являются два отмеченных выше цикла. Но это

предмет особого разговора. Коснемся лишь вопроса – насколько научно обосновано утверждение, что цикл Батрадза сформировался позднее, т.е. является более новым образованием. С такой постановкой вопроса трудно согласиться. Не вводит ли в заблуждение коллег то обстоятельство, что если имена *Батрадз*, *Хамыц* монгольского происхождения, то и сказания о них – продукт завершающей стадии формирования эпоса? Ниже попробуем не согласиться с утверждением уважаемых коллег. Считаю, что для этого сюжетных параллелей в эпико-мифологическом пространстве индоевропейских народов (с географическим охватом от Индии до Скандинавии) и образных ассоциаций вполне достаточно.

Сравнительное изучение осетинской нартиады и мифо-эпического пространства индоевропейского мира все более решительно уводит истоки эпоса за географические пределы Кавказа. При этом параллели не только не единичные, но и нередко столь поразительные, что случайный характер их никак не укладывается в голову.

Наибольшие заслуги в сравнительно-историческом исследовании древнеиндийского эпоса «Махабхарата» и осетинских нартских сказаний принадлежит Ж. Дюмезилю. Через исследования религиозно-мифических и эпических переживаний древних индийцев ученый пришел к заключению об историческом и типологическом сходстве эпических памятников осетин и индийцев (см.: [3]).

Батрадз – далекий собрат грозовых богов индоиранского пантеона и в первую очередь Индры – древнеарийского грозового божества, властелина молнии. К образу Индры восходят истоки культа скифского Ареса, о котором речь пойдет ниже.

Установлено много общих черт между Индрой и Батрадзом. Батрадз – идеальный прототип Индры. Мать Индры хотела, чтобы ее сын появился из чрева обычным путем, тем же, каким вышли все боги, но ребенок отказался: «Нет, я не стану выходить таким путем: я выйду из твоего бока!» [4]. И Батрадз рождается не естественным путем, не от матери: та передает его своим дыханием на плечо или спину отцу, и через определенное время он выходит на свет из этой спины или плеча, как из опухоли. Мотив побочного рождения героя из тела отца и матери неоднократно встречается в индоевропейском фольклоре, в том числе у индоариев, ираноязычных, а затем тюркоязычных народов [5, 85-86]. Индра находится в материнском чреве «тысячи месяцев и много осеней». Батрадза мать не доносила, передав зародыш на спину отца, Хамыцу.

С самого своего рождения Батрадз связан с молнией. Вот история его рождения. По истечении срока Сатана вскрывает опухоль. Красное пламя взрывается перед ее глазами: это маленький мальчик с раскаленным стальным телом взлетает ввысь и падает в море, и целую неделю вода в море не приходила, сухим оно оставалось. Тут Батрадз сделался стальным, и, как вышел оттуда, так и море снова начало заполняться [6, I, 19].

Подобно Индре, Батрадз – герой-меч, тесно связан с образами грома и молнии. Живет в небесах вместе с другими богами. Словно молния спускается с небес, втыкаясь в землю. Батрадз – бог меча. Как пишет Г. Шанаев, меч Батрадза был заброшен в Черное море, которое от этого получило название Красного, потому что меч Батрадза, впитавший в себя нартовскую кровь, отмыл ее в море и находится там «до сего времени» [7, 21].

Индра – бог всех одухотворяющих природу мифологий, усматривал в грозе битву.

Индра – тип небесного воина, победителя злых духов и одновременно земного бойца. Батрадз также мифологический персонаж, покровитель грозы, свободно перемещается по небу, истребляет злые духи, олицетворяя образ бога войны до принятия осетинами православия.

Индра завоевывает и хранит сосуд с амрой (амброзией). Батрадз завоевывает и держит у себя чашу Уацамонга, которая до этого принадлежала нартам. Подчеркивая поразительную схожесть сюжетов Ригведы и Нартиады, Ж. Дюмезиль писал: «Возможно... в разных концах арийского мира мы столкнулись с двумя вариантами одного и того же мифа о неестественном рождении бога-громовержца, вариантами, отдаленными друг от друга интервалом в 2500 лет» [8, 65].

В ведической мифологии бог ветра Вайю реет высоко, выше всех сотворенных существ – повествует Авеста. Имя Вайю многократно упоминается в Авесте как грозное божество, посредник между небом и землей, добром и злом, как индоарийское божество северного ветра и смерти. Как видно, Вайю относился к культам воздушной сферы. Он же, как одно из главных божеств в Авесте, выступает в ипостасях божеств войны и неба. Ученые (С. Викиндер, В. Абаев) установили его принадлежность не только к индоиранской (занимал господствующее положение в течение всего арийского периода), но и индоевропейской мифологии.

В скифском мире прототипом Вайю являлся Арес, который первоначально принадлежал к божествам воздушной сферы и был разновидностью древнего индоарийского божества северного ветра и смерти (Вайю). По Лукиану, скифы давали клятву Ветром и Мечом [9, 138].

В нартовском эпосе двойником Вайю выступает Батрадз, который обладал даром перевоплощения; он ассоциируется с образами ветра и вихря. Батрадз мог превратиться в ураганный ветер такой силы, что своим дуновением мог уносить тяжелые предметы [7, 17]. Его дыхание было подобно буре, его кашель и чихание вызыва-

ли смертный ураган. Из пушки, куда нарты заложили Батрадза по его велению, выходил сильнейший ветер, который разносил нартов по краям земли [7, 19].

Следы Вайю обнаружены в мифологии древних иранцев, балтийцев и древних славян [10, 305-307].

Воспоминания о Вайю сохранились в осетинской мифологии (великан Уаиг). Благодаря исследованиям Миллера, Абаева, Дюмезиля иронское *уаиг* и дигорское *уауэ* толкуются как производные от имени индоиранского бога *Vayu* [8, 149-152].

Одной из разновидностей великанов (уаигов) у осетин были *гумиритæ*. Ученые проводят параллель между названием предшественников скифов – киммерийцев и *гумиритæ*. Известно, что скифы вытеснили киммерийцев из мест их проживания, потому между ними существовали враждебные отношения. Как считает Миллер, «имена древних народов, прикрепленных к могилам, развалинам и вообще к древним остаткам человеческих сооружений в известной местности, получают значение «великанов, исполинов, богатырей»» [11, 429]. Основываясь на подобных примерах, нетрудно допустить, что и наименование киммерийцев, прикрепленное к занимаемым ими местностям, могло перейти в народное сознание, обретая при этом новое значение – «великан». Действительно, в нартовских сказаниях осетин нередко упоминаются какие-то великаны – *гумиритæ* (ед. ч. *гумир*) и *уойгута* (ед. ч. *уоуг*), которые враждебны осетинским богатырям. Ссылаясь на одно сказание о происхождении нартов, Дюмезиль писал: «Бог сотворил великанов раньше нартов. Едва ли слишком смело предположить, что в осетинских гумирах-великанах сохранилось имя киммерийцев (*Cimmerai*), которых, заметим кстати, скифы преследовали через Кавказ в Азии» [11, 430].

По мнению специалистов, Батрадза с героем «Шахнаме» Рустамом сближает их необычное рождение. Рустама извлекли из утробы матери при помощи ножа. Младенец оказался великаном, могучим как слон, его едва могли прокормить десять кор-

милиц [12, 20, 55]. О чудесном рождении Батрадза и его необыкновенной силе уже было сказано выше.

Многие из героев «Шахнаме» до возмужания воспитываются в семьях своих матерей, в чем прослеживаются следы матриархата. Детство свое Батрадз проводит в море, у своих родичей по матери. Сходство носит генетический характер.

Рустам в момент опасности покидает родной Систан и выступает в защиту иранцев. Батрадз пребывает в небе у Курдалагона и опускается на землю, когда нарты нуждаются в защите, помощи.

Сходство прослеживается и в сюжетах о том, как Батрадз овладел крепостью Гори и как Рустам захватил обитель людоедов (оба проявили немало усилий и находчивости).

Фардун борется с чужеземным царем, тираном Заххаком и освобождает двух сестер-красавиц. Выполняя наказ Акулы, Батрадз вызволил из лап Кæндзæргæса своего деда и двух девушек-красавиц – дочерей Солнца и Луны. Поразительное сходство, восходящее ко временам иранского единства [12, 65]. Зухраб угрожает матери и узнает от нее о своем происхождении. Рустам клянется отомстить врагам за смерть Сиавуша. Подобно им, Батрадз мстит за кровь отца, угрозой заставляет Сатану сказать ему правду. Следов закалки Рустама в «Шахнаме» нет. Видимо, закалка Батрадза – отражение времен индоевропейской общности – восходит к более отдаленным временам.

И что еще характерно: и Рустам, и Батрадз мстят и тем, кто косвенно был виновен в смерти Сиавуша и Хамыца. Рустам, истекая кровью, умудряется убить своего врага Шагада. Батрадзу и после смерти удается погубить немало число небожителей и нартов. Сходен и мотив богоборчества у двух сравниваемых эпических героев.

Скифо-осетинские параллели убедительно иллюстрирует сравнительный анализ известного персонажа пантеона скифов Ареса и нартовского богатыря Батрадза, также наделенного божественными чертами. За нартовским Батрадзом закрепилось

имя – «эпическая ипостась скифского Ареса», и вовсе не случайно. Во многих своих чертах деяния Батрадза идентичны деяниям Ареса.

Под Аресом подразумевались боги типа Индры, бог кшатриев, который считался властелином грозы, самым грозным богом войны и повелителем молнии. Его гнев и ярость столь же безграничны, как и чувства подобных ему божественных сил, олицетворяя бури и смерть.

Арес (Арей) – в греческой мифологии бог кровавой и жестокой войны (в отличие от богини Афины – богини справедливой войны и победы). Почитался Арес в виде меча, и он не был связан с его антропоморфным образом; перед нами чисто фетишистское поклонение мечу. Сам меч наделялся элементами воли и сознания [13, 77]. Как богу войны мечу приносили жертвы во всех частях скифской земли [14, 62].

Батрадз – один из самых популярных героев нартовского эпоса, наделенный чертами непобедимого витязя. Он обладает божественными функциями, уходящими корнями в скифский и, как свидетельствуют сравнительные материалы, в индоиранский мир. Вот что пишет об Аресе Геродот: «В каждой скифской области, по округам воздвигнуты такие святилища Аресу: горы хвороста нагромождены одна на другую на пространстве длиной и шириной почти в три стадии, в высоту же меньше. Наверху устроена четырехугольная площадка; три стороны ее отвесны, а с четвертой есть доступ. От непогоды сооружение постоянно оседает, и потому приходится ежегодно наваливать сюда по полтора воза хвороста. На каждом таком холме водружен древний железный меч. Это и ест кумир Ареса. Этому-то мечу ежегодно приносят в жертву коней и рогатый скот, и даже еще больше, чем прочим богам» [14, 62]. И далее: «Из каждой сотни пленников обрекают в жертву одного человека... Затем несут кровь на верх кучи хвороста и окропляют ею меч... а внизу у святилища у заколотых жертв отрубают правые плечи с руками и бросают их в воздух» [14, 62]. Сооружавшиеся из хвороста гигантские огненные

окружения – алтари Ареса, очень напоминают культовые сооружения современных народов Сибири, предназначавшиеся для почитания духов-охранителей местности и для шаманских камланий [15, 314]. В. И. Гуляев считает это следствием того, что в течение тысячелетий скифы поддерживали непосредственные контакты с тюркоязычным миром.

А теперь обратимся к сравнительным параллелям.

В скифских курганах встречаются большие бронзовые котлы с двумя ручками [16, 162-163]. Как писал Геродот, скифский царь Ариант пожелал узнать численность скифов. С этой целью он приказал всем скифам принести по одному наконечнику стрелы. Скифы принесли такое множество наконечников, что царь решил воздвигнуть из них себе памятник; он повелел изготовить из наконечников медный сосуд и выставить в Эксампее [14, 81]. Пивоваренные котлы обнаружены археологами и в сарматских могильниках [16, 163].

Батрадз приказывает нартам то сложить ему громадный стог хвороста, то собрать и сжечь все шелковые ткани, которые у них найдутся. Огромный бронзовый сосуд скифов – это прототип огромного размера чудесного котла нартов – пива, варившегося в нем, хватало на семь лет.

Арес – кровожадное божество, в его честь проливается много крови. Батрадз ему под стать. Он обрушивается на всех нартов, убивает их налево и направо, не щадит даже ангелов.

Батрадз собирается истребить нартов – изрубить мечом и затоптать конем. «Чтобы погубить нартов более жестоким образом, однажды Батрадз потребовал от них заготовить ему сто возов выжженных древесных углей, достать 24 пары кузнечных мехов (по шесть в каждом углу) и устроить огромную кузницу с горном. Навезли нарты сто возов выжженных, древесных углей, сложили их в груды, принесли 24 пары мехов, расставили их по четырем сторонам горна, стали раздувать. После того, как разгорелся огонь, Батрадз бросился в костер, накалился, приказал

нартам бросить его в море. Нарты бросили его, и море сильно забурлило. Когда Батрадз вышел из воды, его тело было уже булатным, и он снова начал истреблять несчастных нартов (см.: [17, 21-22]). Вариант, приводимый Дж. Шанаевым, отличается лишь немногим: «Отправляйте с каждого дома по арбе и по одному мужу к берегу моря, свезите туда известь и колючку, постройте из них башню, к четырем углам которой направьте по двенадцати мехов и, подложивши под нее огонь, раздуйте его. Когда пламя поднимется высоко, я брошусь в него» [18, 34].

Разумеется, хворост, нагроможденный для Ареса, был подвержен лишь воздействию непогоды и ежегодно укреплялся, а костер Батрадза прогорает. Однако разница эта объяснима различием уровней, на которых разыгрываются эти сцены: одна из них – культовая, поставленная с учетом климатических условий, другая – волнообразное описание [17, 22].

Когда костер разгорелся, стальной герой Батрадз вскочил наверх и раскалил себя добела. Потом выскочил он и бросился в море (вариант – приказал нартам бросить его в море), чтобы закалиться.

Подобно Аресу, Индре, Батрадз – тип небесного воина-победителя всех злых духов и одновременно земного бойца. Во времена, предшествующие христианству, древние осетины молились богу войны, которым мог быть персонаж, подобный Батрадзу [8, 63].

Как видно, сцена, разыгранная Батрадзом, и ритуал, посвященный скифскому Аресу во многом идентичны, поддаются сравнительному анализу. Огненное окружение скифского Ареса-меча прямо сопоставимо с образом Батрадза, закалявшегося в огне огромного костра. «Затем они бросили Батрадза в море, и оно сильно забурлило...»

И наконец, в литературе имеется еще один вариант закалки Батрадза: огонь разводится на углях из сожженных драконов (*залиаг кэлмытæ*). И этот способ закалки встречается в устных традициях родственных народов. Подобно Батрадзу, в крови

дракона закалялся герой скандинавских саг Зигфрид (Сигурд) [19, 34]. В унисон сказанному и обычай алан закалять свое оружие в крови пресмыкающихся [20, 263].

Церемония почитания Ареса и ссора Батрадза с нартами сопровождалась массовыми жертвоприношениями. После сооружения пьедестала для Ареса и водружения меча скифы приносили в жертву коней, рогатый скот и каждого из сотого пленных [14, 62]. Выйдя из моря после закалки, Батрадз начал истреблять нартов. Он стал истреблять их, когда по его велению нарты сложили из сожженных деревьев исполинский костер, и он восходит на него и раскаляется добела. В причудливой пляске, вращая своим мечом, он отсекает головы и запястья у бедняг, раздувающих кузнечные меха.

Огненная гора из ста возов обуглившихся деревьев, «на которую поднимается стальной герой осетин и близ которой он уничтожает Нартов, очень напоминает ежегодное нагромождение из ста пятидесяти вязанок хвороста, привозимого скифами одной округи к пьедесталу богу-мечу, вокруг которого приносились в жертву целые отряды пленных... Станный жертвенник скифского Ареса в точности был похож на костер Батрадза», – отмечает Дюмезиль [8, 64].

Центральное место в сходных сюжетах эпосов об Аресе и Батрадзе занимает меч. Он роднит, объединяет, связывает скифское божество с эпическим героем неразрывной жизненной канвой, поражает идентичностью.

Поклонялись Аресу во всей Скифии. Кровь всех принесенных в жертву коней, людей, скота собирали и выливали на древний меч, водруженный на колоссальном кургане из хвороста [14, 62]. До нас не дошли курганные алтари, которые описал Геродот. Археологи обнаружили в скифских курганах могилы с воткнутым в них мечом как святилище Ареса. В Добрудже было найдено отлитое из бронзы воспроизведение скифского акинака, в котором М.И. Артамонов также видел скифского Ареса [13, 61]. Имеются основания считать

рассматриваемый меч Ареса как олицетворение божества со своим оружием, как живое воплощение божества (своеобразное устройство жертвенника, ежегодное повторение праздника и т.д.).

В культивировании бога Ареса, его меча скифы не были исключением. От них нити идут как к древности, так и последующим поколениям. Ссылаясь на Страбона, Гуляев пишет о гигантских жертвенниках из дерева, которые сооружали персы, сжигаемых во время жертвоприношений [15, 314]. Скифские обрядовые процедуры с мечом унаследовали сарматы. Среди находок, обнаруженных в сарматских могильниках на территории Украины, – знаки на поясах для мечей, обмен мечами в ножнах, открытый меч, присланный врагу или же посвященный богу. Один из таких могильников принадлежал сарматскому царю Инисмею (рубеж I в. до н.э.) [21]. Сарматы вонзали мечи в землю и вынимали их оттуда после завершения жертвоприношения и омоления кровью. Изготовление прекрасных мечей – вершина кузнечного мастерства сармат: они прославились как величайшие умельцы в изготовлении мечей [22, 303].

Аланы почитали воткнутый в землю меч. Как писал Марцеллин, в качестве бога войны «они по варварскому обычаю втыкают в землю обнаженный меч и с благоговением поклоняются ему, как Марсу, покровителю стран, по которым они кочуют» [9, 163].

Меч Батраджа неразрывно связан с хозяином. Уставший от постоянной борьбы, и, наконец, смиловившись над соплеменниками, Батрадж решил прервать жизнь земную, будучи живым воплощением божества. Меч был наделен душой, что означает, что такое оружие равнозначно своему хозяину. По воле небес он гибнет тогда, когда меч его потонет в волнах...

По верованиям осетин, молнии возникают от движения меча Батраджа. Без своего хозяина меч летит из моря к небу, истребляет злых духов, меч порой заменяет самого героя. Хозяин вступает в бой, когда меч сверкает пламенем, когда он начинает звенеть.

С мечом связана жизнь и смерть героя, добровольный уход из жизни героя связан с его мечом, обладавшим душой. Батрадж и его меч – одно и то же. В одном из сказаний говорится, что волею судьбы Батрадж мог умереть в этом мире только тогда, когда меч его будет брошен в море и потонет в волнах. Потому он заставляет уцелевших нартов тащить свой чудесный меч *дзус-кар* к берегу и бросить его в море, иначе нет ему смерти [7, 21]. Из-за колоссальной тяжести меча нартам не под силу исполнять очередное веление Батраджа – оттащить меч к берегу моря и забросить его туда. Поэтому нарты решили прибегнуть к обману, будто исполнили распоряжение Батраджа. Когда же на вопрос, какие чудеса при этом они видели, Батрадж получил ответ «никакие», обман раскрывается. Тогда нарты «собрались с силами, запрягли несколько тысяч тягловых животных, дотащили меч до берега и бросили его в море. Тут же начались волны, начался ураган, море вскипело, затем стало красным от крови. Нарты были бесконечно удивлены и обрадованы. Они прибежали рассказать Батраджу о том, что видели. Убежденный, он испустил дух» [7, 20-21].

Существует и другой вариант сказания. Обвиняя нартов в убийстве своего отца, Батрадж не желал больше жить среди них, велел им собрать побольше колючек, развести костер и сжечь его на этом костре. Ни одного колючего кустарника не осталось во всей нартовской стране. Громадную гору собрали нарты. Батрадж взобрался на эту гору, на самый верх, и сел там [23, 293]. (Отметим здесь же: в отличие от Ареса, Батрадж не всадил свой меч в центре костра.)

«Как бы ни было – ядро ли он, меч ли, стрела ли – стальной герой постоянно изображается как оружие», – подчеркивает Дюмезиль [8, 62-63]. Со смертью Батраджа существо его воплощается в меч. Это обстоятельство убедительно иллюстрирует следующий сюжет из нартиады. После ухода из жизни своего хозяина меч выбросился из моря, устремился на небо и стал истреблять Уациллата, Уастырджита и других духов, как это делал сам Батрадж при жизни.

Таким образом, меч – не только оружие, но и религиозно-магическая ценность, – выступает в эпосе как самовыражение личности. Из возможных параллелей всего одна: рыцари не в состоянии вынуть меч из руки умершего героя Роланда; с задачей справляется лишь Карл Великий – как только он бросил клинок в поток реки, тогда лишь извлекли меч Роланда из каменной плиты. Не свидетельствует ли этот эпизод об общеиндоевропейских истоках этого мифологического мотива?

Скифы – детища железного века. Поэтому скифы высоко чтили железные (предпочтительно из метеорита) изделия, особенно меч. Им они клялись. Геродот использовал собственно скифское название меча.

Встретились в Афинах два знаменитых скифа. Анахарсис говорит Токсарису: «Ради Меча и Замолксис (божество фракийцев. – Л. Ч.) наших отеческих богов, возьми меня, Токсарис, будь моим руководителем» [24, 429]. В другом месте в беседе с Мнесипп Токсарис говорит: «Клянусь Ветром и Мечом» [9, 138]. Меч олицетворял у них Ареса и символизировал мировую ось, будучи связан с образом металла как грозного небесного явления.

О метеоритном мече Ареса существует легенда. Один пастух, увидев, как хромает телка, пошел по кровавому следу и обнаружил меч, на который наступила телка. Меч с радостью отнесли к Атилле. Последний, будучи очень честолюбив, расценил эту находку так, будто избран властелином мира, а поскольку меч был марсовым, то ему суждено и превосходство в войнах [25, 105]. Интерпретируя легенду, Дюмезиль писал, что находка оборачивается коварным подвохом. Подвох заключается в самом мече, заставившем себя обнаружить. Меч взял на себя непосильное для людей возмездие. Атилла был обманут скифским божеством, не понял, что для врагов скифов в скифском мече заключалась угроза: «Меч скифского Ареса под видом царского талисмана навязал себе Атилла и обрек себя на поражение» [17, 63].

Самые лучшие мечи делаются из обломков небесных тел. В нартовском сказании «Меч Ахсара» читаем: «Небо раскрыло свои ворота, и оттуда упал обломок небесной руды. Из него Курдалагон сделал обоюдоострый меч. От удара его любой камень, любой металл пополам распадались, а сам меч не тупился» [23, 30]. Верования, связанные со священными мечами, пережиточно сохранились и среди осетин. С ударом грома была убита корова упавшим с неба круглым предметом величиною с гусиное яйцо. Местный старожил-мудрец по имени Ако увидел в нем орудие пророка Ильи, который управляет громами, молниями и облаками. По его совету из этого овального предмета сделали серп, который затем переделали в косу, а потом – в меч. Меч оказался чудесным; одним махом рассекал надвое быка, уходил в землю на целую сажень. После приобретения меча Ако разбогател, а перед смертью велел хранить его в роду, никому не показывая [25, 103]. Фамилия Акотæ в честь священного меча устраивала ежегодные празднества.

Меч Дзатти – реликвия фамилии Джаттиатæ. Согласно легенде, упавший с неба камень пастух бросил на корову и пробил ее насквозь; после этого кузнец выковал из камня меч, который долгое время хранился в фамильном святилище Дзаттиатæ – Сызгъæрин дзуар. Лицезреть меч имели право только старшие, и то один раз в году после приношения ему кровавой жертвы [26, 157]. Обломок сабли из метеоритного камня с рукоятью долго хранился в святилище Ходзы Уастырджи [27, 149-150]. Мотив изготовления чудесного клинка из небесного металла наличествует также в преданиях и песнях о Дзадже Цаликати, участнике делегации куртатинцев «к русскому царю». А вот жители с. Саниба справляли праздник в честь Уастырджи на месте падения метеорита. В Осетии (сс. Ерман, Ольгинское) есть святилища Цыргъы дзуар (букв. «святилище остря»). Клятва острием меча тоже увязывается с культом Ареса [28, 6, 8, 32]. Поиски параллелей уводят к абхазским и балкарским нартовским сказаниям.

Самыми высококачественными считались мечи, выкованные небесными Курдалагоном и Сафа. Чтобы победить Елынаты Елой, сыну нарта Бзара посоветовали заказать Курдалагону меч из небесного железа, спрятанного в яме; только им можно убить врага. Бзар выхватил меч из ножен, и меч засвистал, и на лезвии его заиграли звезды, ударил мечом по наковальне, и на две равные части она раскололась [23, 377]. Чудесным был меч Сайнаг-Алдара, изготовленный Сафа; на одной стороне меча сияет солнце, на другой – луна [7, 14].

Как и у скифов, меч у нартов наделялся волей и сознанием. Задумав расправиться с убийцей отца Сайнаг-Алдаром, Батрадз выслушал и исполнил конкретные советы своего коня и достиг цели: Сайнаг-Алдару суждено было умереть только от собственного меча, и никакое другое оружие не могло принести ему смерти [7, 12-14, 21].

Известные персонажи эпоса Ахсар и его брат Ахсартаг первоначально имели божественное происхождение. Ахсар был прежде всего известен как владелец чудесного меча, выкованного из упавшего с неба куска небесной руды и унесенного представителями рода Быцентæ под воду. Ахсар со своим мечом первый встречал врага. За непобедимую твердость меч Ахсара получил имя; его и по сей день называют Ахсаргард, что значит «меч Ахсара» [23, 28-31]. Поэтому осетинское название меча может заключать в себе и идею огненности, проявляющуюся в культе скифского Ареса.

По мнению исследователей, скифский акинак функционировал в скифской и аланской среде. Меч у нартов обладает чудодейственными свойствами. Волшебный меч Батрадза – не исключение. «Стоит только мне свой меч вынести за дверь, как от него потянется полоса света до самой крепости», – говорит великан Бибыц [23, 117]. Меч Тотрадза испускает синее пламя в жажде боя [23, 157], нередко сам выскакивает из ножен, услышав о тревоге, о грядущей битве [23, 57]. Юный Саууай взял верного коня Кандза из подземной конюшни и спросил отца: «Оружие для меня ты припас?» Отец отвечает: «Стальной клинок

меча в жажде боя изогнулся, острием вонзился в рукоять и синее пламя испускает; лук мой железными цепями к железным столбам прикован, и в жажде боя испускает он красное пламя. Возьми, сын мой...» [23, 313]. Блеск меча Сайнаг-Алдара привел в бешенство Батрадза [7, 13].

Наказы Ареса и Батрадза трудны или невозможны для выполнения. Арес – придирчивое божество. Собрать полтора десятка возов хвороста и соорудить святилище из кустарника была весьма трудной задачей, если учесть, что скифские земли были безлесными [14, 61]. Что касается нартов, то нехватка хвороста вынуждала их прибегать к исключительным, даже удивительным приемам: использованию костей животных в качестве топливного материала.

Невыполнимые задачи ставил Батрадз перед нартами. Издеваясь над соплеменниками, он велит им: вырубите четыре ступицы из *залгъад* (кустарник. – Л. Ч.), зубья к ним из волжанки, а ободья из пальмы (вариант – построить дом из кустарниковых прутьев, в котором бы опорные столбы были из азалии, а потолочные балки из можжевельника). Одним словом, Батрадз требовал изготовить детали для дома из такой породы дерева, которая в природе существует в виде кустарника, и потому было делом невыполнимым [18, 33; 29, 329]. В другой раз Батрадз потребовал, чтобы нарты наполнили сапоги его отца пеплом от сожженных дорожных тканей своих жен. Когда жертва принесена и ему доставляют полные сапоги пепла, он дует на них, и от дуновения его, подобно урагану, пепел развеивается. Затем он приказал, чтобы вдовы шили ему шубу из скальпов (вариант – ушей) его жертв, и т.д. На священном холме для молитв Батрадз велит сжечь свои одежды так, чтобы пепел покрыл воткнутый в землю меч. Если в случае с Аресом в жертву мечу приносят людей, то в нартовском эпосе Батрадз велит нартам сжечь свою одежду, т.е. происходит символическое сжигание их одежды [30, 430].

Продолжая издеваться над нартами, Батрадз объявляет нартам, что он будет дово-

лен, если получит от них еще и залог твердого и верного примирения: четыре перекладины и четыре столба для здания толщиной каждый не менее чем в четыре ряда; если поставят по четырем углам костра меха для раздувания огня. Все это напоминает древнюю строительную конструкцию (четыреугольные площадки) и технологию, по которой возводились реальные погребальные камеры скифских царей. Какими были эти помещения? В кургане близ ст. Костромской в конце XIX в. была раскопана конструкция, состоящая из вертикально врытых в землю по углам четырех толстых бревен и шести столбов вдоль каждой стены. Промежутки между столбами были закреплены прутьями и обмазаны глиной. Сверху вдоль стенок лежали четыре балки, на которые опирались скаты пирамидальной крыши. Деревянное сооружение уцелело потому, что перед засыпкой землей оно было подожжено, и бревна успели обгореть и обуглиться. Второй пример. На севере Причерноморья раскопано несколько десятков скифских курганов. Размеры одного из них – Александрийского – были следующими: окружность основания – 320 м, высота – 21 м. На сооружение насыпи кургана пошли тонны кубометров земли, а святилище строилось из легких вязанок хвороста. При размере стороны (возможного диаметра) в 400 м высота святилища составляла не ниже 30-40 м. Встречаются однако и более грандиозные сооружения [31, 213].

Батрадза роднит со скифской культурой не только культ Ареса; с культом скифского божества войны и с мечом связано множество других сюжетов из нартиады. Скифы не делали статуи своим богам; нет его и у Ареса. Люди, побывавшие в Скифии, кроме голых степей никаких достопримечательностей не видели. И нарты также относились с пренебрежением ко всякого рода храмам, статуям как объектам поклонения. У осетин же их заменяли естественные бугорки, нагромождение камней, одинокие деревья. Большинство церквей, построенных христианскими миссионерами в Южной и Северной Осетии, так и не были использованы по назначению.

Кроме вышеприведенных параллелей, эпос и мифология сохранили и ряд других. Для Ареса хворост – атрибут его божественной сущности. И в нартовских сказаниях подходящим подношением Батрадзу является связка хвороста [17, 22]. С Аресом, точнее – с возводимой в его честь кучей хвороста, связан и следующий обычай. Прорицателей, делавших ложные обвинения, скифы подвергали страшной смерти: «Их сажали в наполненную хворостом и запряженную волами телегу; хворост поджигали: обезумевшие от страха и боли волы влекли эту горящую повозку со связанными и с затычкой во рту преступными прорицателями» [32, 82]. Этот скифский обычай во многом напоминает сюжет из осетинской жизни. Тело убитого молнией, после совершения соответствующих магико-религиозных процедур, клали в новую арбу (деревянные детали которой были заготовлены в дни Тутыр), запряженную бычками, рожденными также в дни празднования Тутыр. Бычки двигались свободно, и там, где самовольно останавливались, и хоронили покойника. Этот этнографический сюжет нашел мастерское отражение в картине М. Туганова «Цоппай». Близость нартовского героя Батрадза к скифскому Аресу (соответствовавшего в скифском пантеоне богу войны) подчеркивает и известный скифолог С. С. Бессонова [33, 47].

Французскому исследователю Ж. Грисвару удалось выявить значительное соответствие героя кельтского эпоса Артура и нарта Батрадза.

Имя Артур (Артур) произошло от римского Арторий и связано с именем исторической личности Луция Артория Каста – римского полководца, служившего в верхней Паннонии; он был близко знаком с военными навыками своих новобранцев – языгов. Ряд ученых доказывают кельтское происхождение этого имени от *арс-* (медведь) и *утр-* (ужасный). В. И. Абаев опровергает эту версию и допускает непротиворечивую этимологизацию на аланский лад: Артур – Артхурон. В осетинском Артхурон – это божество огня и солнца (огонь солнечный, огонь – дитя солнца, букв. «огонь»

солнце»), а также особый пирог, приготовленный в честь этого патрона. Напрашивается вопрос: почему легендарный кельтский король носит аланское имя? Присутствие алан на территории Британии в составе римской кавалерии зафиксировано документально. Артур же, хотя и сражался вместе с королем бриттов, сам не был королем, а военным вождем. Следовательно, исторически Артур мог быть аланом по происхождению, участвовавшим в борьбе бриттов против саксов в качестве предводителя самостоятельного отряда военных стрелков [34, 7-8].

Артур и рыцари Круглого Стола проводят целые периоды своей жизни у озер или даже воспитываются там. Точно также для многих нартов подводное царство Донбетра рассматриваются как родной дом.

Во многих отношениях Батрадз – это Артур в своем максимальном проявлении, будучи с самого начала почти человеком-мечом или, по крайней мере, героем с телом из булатной стали. Он не только воспитан божественной женщиной под водой, но она также дает ему меч, как это происходит и с Ланселотом [22, 302]. Закалка Артура и Батрадза – один к одному.

Король Артура велел сэру Грифлету взять его меч Эскалибор, принести его на берег озера и бросить в воду; по исполнению вернуться и доложить ему. Грифлет взял меч, но когда пришел на берег, меч показался ему столь прекрасным, что он не смог бросить его в воду и спрятал. Вернувшись к королю, Грифлет соврал, что исполнил его желание. Король, владевший тайным знанием, не дает себя обвести. На вопрос Артура, что увидел после того как бросил меч в озеро, Грифлет ответил: «Ничего кроме волн и ветра». Артур не поверил ему и вновь отправил выполнить указание. Когда и второй раз не выполнил Грифлет его поручение, Артур обратился к нему с упреком, что он дважды предал его. «И все ради моего меча, недостойный! Смотри же, сделай, как я велю, да поспеши, ибо мне осталось жить недолго». На сей раз Грифлет швырнул меч в воду – так далеко, как только мог. В тот же миг из волн появилась

рука, схватила Эскалибор, потрясла им три или четыре раза и исчезла с ним под водой [19, 6 и др.].

Так описывается финал жизни Артура. Мистическую связь меча со своим хозяином также иллюстрирует описанный выше сюжет из нартовского эпоса, в котором Батрадз приказывает нартам бросить его меч в море.

Как видно из изложенного, параллель Артур – Батрадз уникальна. Поражают удивительные совпадения: необходимость бросить оружие в воду; и того и другого обманывают; оба героя наделены сверхъестественной силой; оба узнают об обмане; состояние моря (озера) после того, как туда когда был брошен меч; мечи обоих по существу проделывают одинаково чудесные движения; смерть обоих наступает лишь после бросания мечей в море... Если ставить вопрос, кто у кого воспринял сюжет, то напрашивается единственный логично обоснованный ответ. Бритты (кельты) с Кавказом никогда не соприкасались, потому данный сюжет от них никак не мог попасть в нартовский эпос. Истории не известны и контакты кавказских аборигенов с западноевропейскими племенами. С другой стороны, в истории известно, что творцы нартиады сами оказались в Западной Европе, и их влияние могло отразиться на эпосе британцев. В этой связи гипотеза о восточном происхождении легенд о Короле Артуре и рыцарях Круглого Стола вновь притягивает к себе внимание, особенно если вспомнить о пребывании сарматов и алан в Британии и Галлии в период формирования артуровской традиции [35, 118].

Сенсационное сопоставление, сделанное Грисваром, – повторение в деталях структур мифических схем – опровергает его случайный характер и дает пищу для аргументированной постановки вопроса о генетических истоках обоих эпосов и, соответственно, об их родстве. Первая эпическая встреча двух колоритных эпических героев позволяет не только ставить вопрос – в действительности ли это общее наследие или же заимствование, но и проследить другие осетино-кельтские эпические

параллели. По существу перед нами – одна и та же мифическая схема.

Первоначально эти детальные параллели ученые связывали с прибытием в Британию в 175 г. сарматских катафрактариев и их контактами с местными кельтами. Однако когда Жоелем Грисваром были выявлены и другие параллели: Батрадз – Ланселот, Батрадз – Кухулин, Махти – Быценон, – исследователь уже не стал сомневаться, что перед ним явление, свидетельствующее об их общеиндоевропейской общности. Так или иначе, ввиду уникальности обнаруженных соответствий, другие варианты причин совпадений исключаются.

Сопоставительной характеристике главных персонажей артуровского цикла легенд и нартовского эпоса (Артур – Батрадз) Грисвар посвятил специальную работу. Автор находит точные и поразительные соответствия между эпосом осетин и эпосом островных кельтов. Глубокий сравнительный анализ образа Артура с отважным Батрадзом дал основание Грисвару (кстати, первым обратившим внимание на эти параллели) основание для утверждения об общей мифологической схеме нартовских сказаний и кельтских легенд.

И, наконец, слово Эскалибор (от *калибурн*) – производное от латинского в значении *сталь*. Оно произошло от греческого слова, производного от названия известного племени кузнецов халибов – так называли часть сарматов, живших на Кавказе. «Таким образом, – подчеркивает Г. Рид, – название волшебного меча Артура напрямую связано с величайшими умельцами в изготовлении мечей – сарматами» [22, 303].

Артур не достиг подобного торжества над мечом, но не вызывает сомнений, что король и его Эскалибор в некоторой степени связаны между собой. Эскалибор дает ему жизнь и забирает ее у него. Эскалибор его создает и убивает. Он не смог бы жить после утраты меча [19, 19].

Артур стал известен благодаря своему мечу; с самого начала его знали как человека с мечом. Он был обладателем трех чудодейственных мечей. Первый, калибур, был сломан в битве с анонимным рыцарем,

охранявшим некий источник. По совету Мерлина, Артур бросает обломки клинка в воду и получает Эскалибор из рук Владычицы Озера. Второй меч получился в результате перековки сломанного калибуруса.

Мечи были в великом почете у осетин и их предков. Как писал ритор из Марсея Клавдий Марии Виктор, в религии древних алан мечи играли весьма важную роль. Известно также, что «аланы поклонялись символу войны – обнаженному мечу, воткнутому в землю» [36, 125]. Их приносили аланы в жертву духам своих предков [36, 158]. Ученые склонны считать, что культ меча был принесен в Западную Европу аланами, так как они были единственными кочевниками, поселившимися в этом регионе [36, 125].

Скифы клялись мечом и ветром. В одном варианте легенды Артур владел двумя мечами. В этом просматривается не только культ оружия и меча, но также идеи жизни и смерти. Что касается нартов, то у них обе функции соединены в образе Батрадза. Согласно одному из сказаний, некий Хьола из племени чынта имел сразу два меча: первый, звонкоголосый, звучащий колокольчиком – меч для большого дела, а второй, безмолвный – для малого дела [37, 350].

Артур сам подал идею изготовления меча для себя. И Батрадз сам иницирует и проходит свою закалку. Он постоянно проводит время в кузне Курдалагона, совершает какие-то магические действия, играет при закалке на фандыре, познает волшебные секреты кузнечного дела.

Батрадз – герой стальной от рождении (вариант – закалился после рождения. – Л. Ч.). Он одновременно и герой, и оружие. Батрадз – бог-меч, сможет умереть только после, как его меч будет брошен в море.

Герои обоих циклов легенд и артуровский, и нартовский тесно связаны с водной стихией. Рыцари Круглого Стола проводят в глубинах озер целые периоды своей жизни или даже воспитываются там. Родным, едва ли не вторым домом для Батрадза является подводное царство Донбеттыра – ведь он его племянник. Такие же связи с подво-

дным царством и у многих других персонажей эпоса: Сатана, Ахсар, Сырдон...

В легендах о рыцарях Круглого Стола Артур одерживал не одну победу над превосходящими силами противника исключительно благодаря своему мечу. В известном сказании «Как сразились Батрадз и великан Мукара» Батрадз выходит победителем, освободив плененный великаном нартowski народ, благодаря своему чудесному мечу, который в ожидании боя сам накалялся [38, 162, 166]. В осетинской мифологии состояние меча, давно не применявшегося в бою, обычно характеризуют так: *хæстмондагай цъæх арт уадзы – от страстного желания битвы (меч) испускает языки синего пламени*.

Весьма интересен мотив о мече в камне. Артур родился для героической жизни в день, когда он извлек меч из каменной плиты; в этом смысле он существует только через свой меч. Впервые этот мотив возникает на той территории Франции (Бретань), где компактно поселились аланы. На мече Артура вырезаны две змеи, чьи пасти, казалось, изрыгали два языка пламени, когда его вынимали из ножен. На запад этот культ занесли аланы, которые в V-VI вв. расселились там. Меч в камне отсутствует в британских хрониках; языги, давно отошедшие от соплеменников, видимо забыли о нем.

Ученые-медиевисты, в сравнительном срезе исследующие эпическое творчество народов Западной Европы в начале I тысячелетия, нисколько не сомневаются в сармато-аланской основе кельтских рыцарских сказаний. В частности, Рид в своей книге «Артур – король драконов», подробно характеризуя выдающегося аланского воина и полководца из Арморика (Орлеан) Гоара (Ув), находит так много стыковочных моментов в жизни исторического Гоара и легендарного Артура, что делает заключение: «Именно Гоар/Эотар был реальным прототипом того непокорного короля-тирана Артура из сказаний раннего периода» [22, 291]. Аланское влияние в Арморике было значительным в раннем средневековье, в особенности, когда Артур стал наи-

более влиятельным [36, 123]. Эта версия ученого близка к истине. Аланский царь Гоар был великим воином, провел свой народ через труднейшие четыре десятилетия на чужой земле, сохранив и закрепив его на новой территории. О высокой славе Гоара свидетельствует и то, что он причислен к лику святых католической церкви. Его имя до сих пор носят два небольших города на территории нынешних Франции и Германии. По всей вероятности, чуть приукрашены благородные деяния Гоара в сказаниях, но автор не сомневается в том, что именно из этого образа выросла фигура кельтского Артура [36, 292].

Исследователи находят много общего, перекликающегося в сюжетах, связанных с убийством Батрадзом великана с пестрой бородой и с сюжетом о путешествии Артура по Мон Сан-Мишель.

Ближайшим сподвижником Артура в Артуриане был народный герой континентальных алан Ланселот. И он имел близкие связи как с Аресом, так и с Батрадзом.

Оба героя связаны со сказочной покровительницей. Отцом Ланселота был король Бан из Бенсика (Бенвика), а мать звали Элейн. Когда Бан погибает, Владычица Озера похищает младенца Ланселота у скорбящей Элейн. Эта таинственная женщина воспитывает Ланселота как собственного сына. Необычным путем рождается и нарт Батрадз. Рос и воспитывался он на дне моря в доме Донбеттра – отца своей матери. Как и Ланселота, его воспитала не родная мать, а Сатана.

Владычица Озера покровительствует Ланселоту. Батрадзу также всю жизнь покровительствует Сатана, которая стала для него матерью, хоть и не родной.

Ланселот проходит воспитание у Озерного народа и каждую ночь предстает перед владычицей Озера. Будучи еще младенцем, Батрадз так напугал своим озорством нартов, что последние заставили Хамыца избавить общество от своего сына. Он отнес его далеко-далеко и бросил в озеро у расщелины большого ледника. Здесь, в озере коротал Батрадз свое детство, а голод утолял тем, что сосал лед и облизывал ледники

[38, 144-145]. Днем Батрадз воспитывается у родичей матери – Донбеттров, ночью его приводили к Сатане.

Образ меча, помещенного в камень, связан с циклом Артура, но наибольшую известность получил в сюжетах с рыцарями клана Ланселота. Они чаще всего вонзают свое оружие в камень и вынимают его, дабы подтвердить свое право на совершение того или иного поступка. Этому сюжету в нартовском эпосе нет прямой параллели. Но Батрадз связан с неким магическим мечом, которым завладел с помощью своей мачехи. Именно этот меч нарты потом с такой неохотой бросили в море.

Воспитав Ланселота как собственного сына, Владычица Озера вручает ему, наряду с другими предметами (конем, оружием), еще и зеркало. Зеркала числятся среди находок и в кельтских погребениях Британии [35, 103].

Первый меч Батрадз получил из рук Сатаны. Когда юный Батрадз узнал о бедствиях, причиненных нартам великаном Мукара, Сатана дала ему возможность выбрать из отцовских лошадей и мечей наиболее подходящие [38, 160-161]. Второй раз это случилось, когда он шел против убийцы своего отца. Судя по находкам в Страсбурге, в могилу многих сарматов, особенно женщин-воительниц, клали зеркало [35, 110]. Бронзовые зеркала найдены и в погребениях алан [39, 249, 250, 269].

Дяди и двоюродный брат Ланселота – Борс, Борт, Боорц, Боэрте, Бохорт. Есть и г. Борт к северу от графства Лот. Батрадз родом из Бората. Имена близкой родни Ланселота могут быть вариантами осетинского *Бората*.

Первоначально Ланселот выступает как ребенок, обитающий на берегу Озера, а его отец Бан погибает. Батрадз родился неподалеку от Черного моря и вскоре после этого его отец Хамыц был убит.

В сказании о Граале имеется сюжет, согласно которому семья Ланселота возвращает воду на пустоши, а за ним самим прочно закрепляется прозвище «Озерный». Батрадз связан с водной стихией,

конкретно – с Черным морем, и носит прозвище «Морской». Ланселота похитила морская фея. В осетинских сказаниях также фигурируют морские волшебницы, которые выступают воспитательницами юных героев [40, 20-24]. Таким образом, водная стихия ассоциируется с Батрадзом и Ланселотом на протяжении всей их жизни, являясь неотъемлемой частью их сущности [35, 114].

И Ланселот и Батрадз мстят за смерть своих отцов.

Ланселот получает меч из рук родственниц, ассоциирующихся с водой. И Батрадз воспитан божественной женщиной под водой, и она удостоила его чудесного меча [22, 297].

В отличие от Артура Ланселот – неудачный правитель: то нападает сам, то подвергается нападению со стороны прочих рыцарей Круглого Стола. Батрадз также постоянно пребывает в состоянии конфликта: то с Сосланом, то с другими нартами.

Ланселот вступил в борьбу с враждебными карликами. Затем встречается с Королем Ста Рыцарей и, облеченный в трехцветные доспехи, сражается инкогнито на трехдневном турнире. Он получает магическую защиту от волос мудрой старой женщины [22, 251].

В качестве параллелей можно привести два фольклорных сюжета. Игравшие на берегу нартовские дети поймали Батрадза и сбрили ему волосы на голове. После этого, будучи брошенный в море, он уже не мог уйти в подводное царство [41, 307]. После рождения Батрадз жил под водой, затем начал выходить на берег. Дети хотели, чтобы он насовсем вышел на берег. Сатана им советует уговорить самого старшего мужчину в деревне отправиться к кромке воды, чтобы он там срезал Батрадзу все волосы на голове. Плывущие по воде волосы привлекают внимание Батрадза. Дети должны поймать его и сбрить голову, и тогда он больше не нырнет.

Первоначальной эмблемой Ланселота был золотой орел. Известны и римский орел (символ легионов), и сарматский орел

со скрещенными молниями.

В стране нартов живут огромные птицы – орлы. Их почитали отдельные общества. В орла перевоплотился святой Никкола. И первые исследователи быта осетин отмечали: «Когда жители Донифарса замечают орла до сражения, они рассматривают это явление как верный признак выигранной схватки» [42, 220].

В числе наиболее привлекательных качеств Ланселота – особая щедрость. И Батрадз известен своей щедростью: захваченное в походах добро он до последнего раздает нартам, а сам удаляется, сменив доспехи на лохмотья. При этом он особое внимание уделяет нуждающимся, многодетным вдовам и старикам. Нарты считали его лучшим среди них. Когда Батрадз скончался, то по нему устроили пышные поминки, положили в золоченой одежде в склеп и выстроили вокруг склепа курган [38, 33].

К Ланселоту приклеивается любопытный эпитет: «дважды мертвый». Батрадз не ведает страха перед смертью. Смерть не страшна человеку, возвращенному в Стране Мертвых. Он остается бессмертным до тех пор, пока боги не решают наказать его смертью за избиение задов и дауагов.

Дед Ланселота был обезглавлен во время романтического свидания с женой ирландского герцога. Злосчастный герцог не мог поднять отсеченную голову из колодца (вода обжигала как огонь). Тогда по его приказу тело положили в могилу, но на могиле каждый день проступали три целебных капли крови, и в результате ее вскоре стали охранять два льва. Сам герцог по возвращении домой был убит камнем, упавшим со стены его замка, когда он въезжал в ворота. Много лет спустя Ланселот оказывается в тех местах и убивает львов [35, 92-93].

Батрадз мстит за своего деда, которого вынудили пасти скот в чужой стране. Правитель той земли убит, а две женщины из его семьи захвачены Батрадзом и отданы им отцу и деду.

Хранителем Грааля не становятся ни Ланселот, ни Артур, хотя к Ланселоту чаша

является неоднократно. Хранителем священной чаши нартов *Нартамонга* никогда не выступает род Батрадза, хотя Нартамонга кроме как к губам Батрадза ни к кому не поднимается.

Ланселот – один из самых выдающихся рыцарей Круглого Стола. Его ставят четвертым после Галахара, Персеваля и Борса – рыцарей, не имеющих изъянов, принадлежавших небесам, воинов не от мира сего. Батрадз был единственным из нартов, не имевшим недостатков, настоящим рыцарем.

В преданиях о Ланселоте некая женщина рассказывает герою о замке; герой преодолевает крепостной ров, хитроумно использует свое оружие и убивает обитателей крепости [35, 100]. Когда собрались нарты, чтобы взять крепость Хыза, Батрадз велел им привязать его крепко-накрепко к стреле. Затем вложили его в его же лук, и по его же указу оттянули тетиву насколько хватило сил и пустили стрелу в крепость Хыз. Растопырив руки и ноги, полетел Батрадз, ударился о стену крепости, проломил ее и прошел насквозь через всю крепость [29, 288-289].

Соперничество Гавейна и Ланселота во многом напоминает соперничество Сослана и Батрадза. Рыцари клана Ланселота спасают Гвиневеру не без помощи Гавейна. В другом цикле сталкиваются Гавейн и Ланселот в смертельной схватке. В итоге гибнут многие из окружения Ланселота, после чего последовала мучительная смерть Гавейна; большинство рыцарей Круглого Стола погибло от рук клана Ланселота [35, 123].

Батрадз уничтожает большое количество нартов в отместку за гибель своего отца. Свирепость и упорство Батрадза в его стремлении перебить всех нартов оскорбила Бога, который вскоре насылет на него мучительную смерть. Но и после этого нарты еще долго борются с его трупом, не желая угомониться и отправиться в склеп [23, 296].

В литературе имеются параллели между Ланселотом и героем кельтского эпоса Лугом. Однако Литтлтон и Малкор пришли

к заключению о том, что: а) Ланселот имеет больше общего (параллелей) с образом осетинского Батрадза, чем с кельтским Лугом, и б) у сэра Ланселота ярко выраженные аланские черты [35, 83, 94, 101, 117]. В пользу сказанного свидетельствует и расшифровка его имени: Ланселот (Аланселот) – алан из Лота (Лот – приток р. Гарронна, что в Аквитании). Отца его именовали Бан де Ланселот, что значит «алан с реки Лот», «вождь аланов из Лота» [35, 83, 97].

Высказано мнение и об иранском происхождении имени еще одного героя артуриады – Персеваля [35, 117]. Пройдя испытания, оба героя – Персеваль и Батрадз – обретают волшебную чашу. В юном возрасте лохматых, в рваной одежде Персеваля и Батрадза не воспринимали, считали их умственно отсталыми [41, 218].

Греки часто искали в божествах других народов черты, присущие своим богам, и называли их привычными именами. Так Геродот, описывая поклонение скифскому богу войны, называет его именем греческого Ареса.

Были предприняты попытки проведения параллелей между Батрадзом и Галахаром. Нартовская Уацамонга, как и Грааль, парят в воздухе и связаны с принципами честности и чистоты. Как самым непорочным, Уацамонга и Грааль достаются Батрадзу и Галахару.

Вышеприведенные параллели Артур – Батрадз, Ланселот – Батрадз и др. исключают, что речь идет о простой трансформации легенд об Артуре. В содержании этих легенд и сказаний можно обнаружить столько общего, что трудно представить, чтобы предания не были связаны между собой [22, 253].

Не меньший научный интерес вызывает сопоставительная характеристика Батрадза и героя исландских саг Кухулина. Первым на родство образов Кухулина и Батрадза обратил внимание Дюмезиль, сравнив эпизоды, связанные с рождением героев. Юный герой Кухулин на колеснице отправляется в столицу Уладов. Жители в тревоге, боясь истребления. Чтобы охладить его гнев, король Кохонобар высылает вперед навстречу маленькому

мальчику множество совершенно нагих женщин-распутниц. Чтобы не видеть наготу и срам женщин и погасить свой гнев, Кухулин сошел с колесницы и заставил принести три бочки холодной воды. Попеременно окунали мальчика в эти бочки, в результате чего он остыл, и гнев его прошел [17, 64-65].

Схожий сюжет известен в цикле о Батрадзе. Когда, спустя девять месяцев, вскрыли опухоль на спине Хамыца, оттуда выскочил ребенок из раскаленной стали, сея пламя на своем пути. Сатаной заранее подготовлены семь чанов холодной воды, в которые попеременно окунулся раскаленный младенец. Поскольку их не хватило для закалки, Сатана доставила из родника еще десять ведер, и лишь после этого ребенок закалился, избрав местом для жительства небо [18, 30-31]. Таким же образом, как и Кухулина, остудили и закалили Батрадза в кузне Курдалагона.

Грисвару удалось провести настолько убедительные параллели между Батрадзом и Кухулином, что они позволили ему называть последнего двойником Батрадза. Эти параллели проявились в сюжетах о рождении Батрадза и Кухулина, детстве героев, подвигах Батрадза и приключениях Кухулина, трюках Кухулина и Батрадза и др. [19, 21-44] Как и Батрадза, Кухулина растили и воспитывали в потустороннем мире; оба они связаны с водной стихией.

К чести Грисвара, он не ограничивается поисками параллелей при сравнении образов Артура и Кухулина с Батрадзом.

Во время состязаний королевских колесниц крестьянин Крунник стал хвалиться, что его жена Маха бежит быстрее королевских лошадей. Раздраженный король, не внимая мольбам беременной женщины отсрочить бега, все же заставил ее бежать наперегонки с его конями. Маха добежит до цели и, испустив неистовый крик, рождает двух близнецов. Маха оказалась феей и наказала всех слышавших ее крик мужчин женской болезнью – испытать родовые муки [17, 170].

Махе из уладов во многом соответствует мать Батрадза Быценон, жившая в коже

лягушки, но ночью сбрасывающая ее из себя. Когда Хамыц однажды тайно взял ее в кармане на нартовский ныхас, Сырдон обличил его. Быценон после этого не может больше жить с Хамыцом и, будучи беременной, вдвует свой плод Хамыцу в спину между лопатками, откуда, спустя положенное время появляется на свет Батрадз [23, 234-235]. И Маха (фея), и Быценон (дочь Владыки подводного царства) – обе представительницы сверхъестественного мира.

Перед нами, по существу, один и тот же мифологический рассказ. Анализируя эти схожие мифологические сюжеты, Дюмезиль задался вопросом: «Что это – общее наследие?» Грисвар же, углубившийся в исследование вопроса, более уверенно утверждает об этих параллельности как свидетельстве общего наследия [17, 69].

Меч Кухулина излучал такой яркий свет, как будто горели в нем две толстые свечи, и это был тот меч, который выдернул из каменной плиты; он сверкал ночью, как факел. Как отмечено выше, и меч Батрадза обладал аналогичными свойствами. Все эти параллели позволили Грисвару заключить: «В ирландских и осетинских сказаниях мы имеем полное соответствие их схем, персонажей и функций» [19, 79-80].

Подведем краткие выводы:

1. Сравнительный анализ образа нарта Батрадза показывает, насколько оправдано подобное мифо-эпическое исследование при изучении памятников устного народного творчества.

2. Утверждение части нартоведов, считающих цикл Батрадза в нартиаде сравнительно поздним формированием (позже влившимся в эпос), недостаточно обосновано и ошибочно.

3. Присущие нарту Батрадзу свойства (стальное тело, особый метод закалки, шуба из скальпов, одушевление меча) свидетельствуют о том, что истоки формирования образа Батрадза восходят к древнейшей эпохе, ко времени не позже сер. II тыс. до н.э., до разделения ушедших на восток индоевропейцев на индоариев и иранцев. Монгольские же имена героев (Хамыц, Батрадз) – продукт более позднего наслоения.

4. Поразительные, порою уникальные, параллели: Батрадз – Арес, Батрадз – Артур и Ланселот, Батрадз – Кухулин, Быценон – Махти и др. никак не могут являться плодом случайных совпадений. Это результат наличия общей мифической схемы, идентичности образов общеиндоевропейской общности и их генетического родства.

1. Салакая Ш.Х. Абхазский народный героический эпос. Тбилиси, 1966.
2. Ашба А.А. К спорам о первоначальном ядре нартовского эпоса // Мацне. Вестник АН ГССР. Отделение языка и литературы. Тбилиси, 1971. № 4.
3. Dumézil G. Mythe et Épopée. Paris, 1968-1974. Vol. I-III.
4. Ригведа. IV. 18. 1-2.
5. Туаллагов А.А. Нартовский Батрадз и история христианства у алан // Проблемы осетинского нартовского общества. Владикавказ, 2003.
6. Миллер В.Ф. Осетинские этюды. Владикавказ, 1992.
7. Шанаев Г. Из осетинских сказаний о нартах // ССКГ. 1876. Вып. IX. Отд. II.
8. Дюмезиль Ж. Осетинский эпос и мифология. М., 1976.
9. Античные писатели о Северном Кавказе. Нальчик, 1990.
10. Абаев В.И. Образ Вия в повести Н.В. Гоголя // Русский фольклор. Материалы и исследования. М.-Л., 1958.
11. Миллер В.Ф. В горах Осетии. Владикавказ, 1998.
12. Сатцаев Э.Б. Нартовский эпос и иранская поэма Шахнаме (сходные сюжетные мотивы). Владикавказ, 2008.

13. Артамонов М.И. Антропоморфные божества в религии скифов // Археологический сборник. Л., 1961. Вып. 2.
14. Геродот. История. В 9 книгах / Пер. и прим. Г.А. Стратановского. Л., 1972. Кн. IV.
15. Гуляев В.И. Скифы: расцвет и падение великого царства. М., 2005.
16. Кузнецов В.А. Алано-осетинские этюды. Владикавказ, 1993.
17. Дюмезиль Ж. Скифы и нарты. М., 1990.
18. Шанаев Дж. Осетинские народные сказания // ССКГ. 1871. Вып. V. Отд. II.
19. Грисвар Ж. Мотив меча, брошенного в озеро: смерть Артура и смерть Батрадза // Эпос и мифология осетин и мировая культура. Владикавказ, 2003.
20. Абемян М. К истории древнеармянской литературы. Ереван, 1948.
21. Симоненко А. Инисмей – царь сарматов // Вокруг света. 1983. № 4.
22. Рид Г. Артур – король драконов. Варварские истоки величайшей легенды Британии. М., 2006.
23. Сказания о нартах. Цхинвал, 1981.
24. Латышев В.В. Известия древних писателей о Скифии и Кавказе // Вестник древней истории. 1948. № 1.
25. Кочиев К.К. Скифский Арес на Кавказе // Скифская Евразия. История, культура, язык древнеиранских кочевников Евразии. Владикавказ, 2006.
26. Чурсин Г.Ф. Осетины // Труды Закавказской научной ассоциации, Тбилиси, 1925.
27. Дзаттиати Р.Г. К вопросу о воинских божествах осетин // ИЮОНИИ. Тбилиси, 1987. Вып. XXXI.
28. Гаглойти Ю.С. Избранные труды. Цхинвал, 2010. Т. I.
29. Осетинские нартские сказания. Дзауджикау, 1948.
30. Абаев В.И. Историко-этимологический словарь осетинского языка. М., 1958. Т. IV.
31. Цагараев В. Золотая яблоня нартов. Владикавказ, 2000.
32. Граков Б.Н. Скифы. Научно-популярный очерк. М., 1971.
33. Бессонова С.С. Религиозные представления скифов. Киев, 1983.
34. Абаев В.И. Скифо-европейские изоглоссы. На стыке востока и Запада. М., 1966.
35. Литтлтон К., Малкор Л. От Скифии до Камелота. Владикавказ, 2007.
36. Бахрах Б. Аланы на Западе. Владикавказ, 1993.
37. Нарты каджытæ. Орджоникидзе, 1989.
38. Нартæ. Ирон адæмон эпос. Цхинвал, 1975.
39. Кузнецов В.А. Очерки истории алан. Владикавказ, 1992.
40. Dumézil G. Légendes sur les Nartes, suivies de cinq notes mythologiques. Paris, 1930.
41. Туаллагов А.А. Меч и фандыр. Артуриана и нартовский эпос осетин, Владикавказ, 2011.
42. Клапрот Ю. Путешествие по Кавказу и Грузии, предпринятое в 1807-1808 гг. // ИСОНИИ. Орджоникидзе, 1948. Вып. XII.