



Историческая справка

*Падает роса,
Исчезает поутру.
Не таков ли я?
Что ни говори, а жизнь —
Это сон, всего лишь сон...*

Предсмертные стихи Тоётоми Хидэёси

История битвы при Сэкигахаре берёт своё начало после смерти Тоётоми Хидэёси, поднявшегося по феодальной лестнице с низов до самой вершины и сделавшего, вероятно, величайшую карьеру в истории Японии. Родившись сыном простого солдата, он сумел в конце концов стать тайко — верховным военачальником и правителем всей Японии.

В 1598 году, в возрасте 62 лет, Хидэёси настигла болезнь. Наследником Тоётоми стал его пятилетний сын, которого спешно объявили совершеннолетним и назвали новым тайко. Незадолго до своей смерти Тоётоми собрал самых влиятельных людей Японии и объединил их в два комитета, призванные уравнивать власть друг друга. Члены этих комитетов поклялись поддерживать притязания мальчика, а также поддерживать баланс сил, от которого зависело его положение. Это было лучшее, что Тоётоми мог сделать в столь сжатые сроки, и он надеялся таким образом обезопасить жизнь мальчика, пока тот не повзрослеет.

Но уже меньше чем через два года напряжённость, возникшая в этой новой системе, переросла в полномасштабную войну. К лету 1600 года были собраны две армии, бросившиеся навстречу друг другу, а победоносный Токугава Иэясу стал новым хозяином Японии.

Тоётоми и его предшественнику, Оде Нобунаге, потребовались десятилетия войн, чтобы подчинить себе и объединить вотчины воинственных кланов Японии. И всего за семь недель результат их трудов был узурпирован. К власти пришёл сёгунат Токугавы, чьё правление будет продолжаться 15 поколений — 268 лет.

За десять лет до битвы при Сэкигахаре нынешние и будущие правители Японии стояли вместе на вершине холма у восточного

побережья. Тоётоми Хидэёси, бывший на пике своего могущества и способностей, встретился тогда с Токугавой Иэясу, который стал его лейтенантом. Бывшие соратники Оды Нобунаги и будущие противники, они были в тот момент союзниками, которых объединила победа над домом Ходзё. Здесь, на вершине холма, Тоётоми сделал Токугаве судьбоносное предложение. В обмен на 5 центральных провинций, которыми род Токугава владел в прошлом, Тоётоми предложил ему 8 провинций на востоке, в Канто, подальше от столицы. Эти земли были менее развиты и окружены новыми, неизвестными врагами.¹ Однако несмотря на то что предложение выглядело обескураживающим, у Иэясу не было другого выбора, и он согласился.

День, когда Токугава прибыл в свою новую столицу — Эдо, до сих пор отмечается в этом городе, сегодня известном как Токио. В 1590 году это были глухие места, и только одинокий обшарпанный замок стоял среди болот. Но Иэясу Токугава был не просто военачальником — он был гениальным администратором. И всего за одно десятилетие сумел построить целую экономическую империю, начав с одной ветхой деревеньки. Десять лет спустя его годовой доход был равен 2,5 миллиона коку (среднее количество риса, потребляемое человеком за год) и более чем вдвое превышал доход любого другого даймё.

План Тоётоми заключался в том, чтобы держать Токугаву на расстоянии, изолировав его от политической жизни в Киото. Но вместо этого, передав Иэясу большие и плодородные земли, он своими руками невольно сотворил себе естественного преемника, первого среди равных в рядах крупнейших даймё. И после смерти Тоётоми Хидэёси всё внимание сосредоточилось на одном человеке. Несмотря на твёрдую систему верности вассала феодалу, в Японии поднимала голову совершенно новая, могучая сила.

* * *

Тоётоми Хидэёси был одним из самых выдающихся людей в истории Японии. Он совершил головокружительный подъём по социальной лестнице, служа Оде Нобунаге, величайшему военачальнику своего времени. Несмотря на низкое происхождение, и то, что Тоётоми был некрасив, за что недоброжелатели называли

¹ На выбор Токугаве предложили ещё Камакуру и Одавара. Но Камакура окружена горами и там нет никакой возможности для развития (Токугава вынашивал амбициозные планы), а в Одаваре помнили жестокую расправу Токугавы с прежними владельцами Ходзё. Так что пришлось согласиться на Эдо, иначе бы это было рассмотрено как отказ от милости правителя и нелояльность со всеми вытекающими последствиями.



его «обезьяной», ему удалось возвыситься и стать самым доверенным вассалом Нобунаги. Благодаря своему таланту он одержал ряд блестящих военных побед и многократно доказал свою верность. В одном высказывании, дошедшем до наших дней, говорилось, что Тоётоми согревает сандалии Оды, прижимая их к груди. Хидэёси всегда был осторожен, спрашивая совета своего господина в военных вопросах, даже если это было излишним. Ода восхищался мастерством своего вассала. Однажды, увидев великолепную армию Тоётоми, он отметил: «Его лицо по-прежнему осталось обезьяним, но кто теперь посмеет назвать его обезьяной? Удивительно, насколько сильно человек может изменить отношение к себе».

Тоётоми был обладателем прекрасного вкуса и крайне вспыльчивого характера, приходя в ярость от малейшего оскорбления. Его изящное стихотворение о смерти, приведённое в эпитафии, является одним из лучших произведений, написанных в этой традиции. Воистину дерзким был человек, который как-то раз пригласил Хидэёси на чай в вишнёвый сад, предварительно приказав сорвать с деревьев все цветы. Готовый убить за такое оскорбление, Тоётоми ворвался в дом и увидел единственную чашу с водой, в которой плавал один-единственный прекрасный цветок совершенной формы. Вспыхнувшая за секунду ярость столько же внезапно сменилась восхищением.

Однако подобные вспышки гнева у занимающего столь высокое положение человека обычно имеют и геополитические последствия. После военной кампании в Корее Тоётоми принимал китайского посланника. Он ожидал, что эмиссар назовет его императором всех объединённых земель. Когда вместо этого тот обратился к Тоётоми как к властителю одной лишь Японии, Хидэёси пришёл в ярость и тут же развязал новую войну. Именно эти неконтролируемые приступы ярости и общее ухудшение состояния подтолкнули Тоётоми к убийству членов собственной семьи. Когда его любимый младший сын достиг двухлетнего возраста, Хидэёси приказал убить своего пасынка и прошлого наследника, а также 29 членов его семьи.¹ Тем самым он оставил свою династию в руках двухлетнего мальчика, чрезвычайно уязвимого для политических интриг и болезней.

Любовь Тоётоми к чаю положила начало его дружбе с Исидой Мицунари. Несмотря на то что Мицунари не был военным, он смог стать генеральным инспектором в армии Хидэёси. Исида был настоящим мастером чайной церемонии. И Хидэёси считал, что человек, обладающий достаточным вкусом, чтобы провести превосходную церемонию, сможет решить и другие задачи. Для

него положение и происхождение ничего не значили — имел значение один только талант. В Исиде он нашёл этот талант и последовательно продвигал своего друга. Со временем у Мицунари обнаружились и другие способности. Он стал искусным управленцем, а со временем — безжалостным интриганом.

Исида позже возглавил армию для защиты наследника Тоётоми. В корейской кампании он нажил себе множество и друзей, и врагов, и позже те и другие объединились в союзы во время битвы при Сэкигахаре. Однажды Мицунари присутствовал на чайной церемонии у даймё Отани Ёсицугу. Отани, который был болен, оставил каплю гноя в чашке, прежде чем передать её дальше. Остальные участники церемонии были возмущены этим, когда чашка достигла их рук. Чтобы вырвать Ёсицугу в этой крайне скверной ситуации, Исида выхватил чашку и выпил все, что было в ней, извинившись перед присутствующими за свою «жажду». Отани был поражён этим поступком и благодарен. Спустя годы это привело к тому, что он сражался на стороне Исиды при Сэкигахаре. Противоположного результата Исида добился в своих отношениях с Куродой Ёситакой, встретившись с ним в Корее. Курода был занят игрой в го и заставил Исиду ждать. Разгневанный Исида сообщил Тоётоми, что Курода больше заботит го, чем война, и уязвлённый Курода так и не простил ему этой обиды — в 1600 году он станет противником Исиды.

Тоётоми был человеком такого недоюжного таланта и характера, что мог привлечь людей на свою сторону словно по мановению руки. Много раз в своей карьере он обращал смертельного противника в преданного вассала благодаря обезоруживающему мужеству и честности. Когда он призвал своего врага, Датэ Масамунэ, подчиниться, то раскрыл ему свой военный замысел, которому собирался следовать в битве. Во время этой беседы Тоётоми был без охраны и вложил свой меч в руки врага. Датэ был поражён этим поступком и без боя сдал свои земли.

Храбрость Тоётоми воистину не знала границ. Однажды он, абсолютно незащитный, отправился вглубь земель Уэсуги, чтобы лично встретиться со своим врагом Уэсуги Кагэкацу. Ошеломлённый его мужеством, Уэсуги предпочёл скорее стать союзником Хидэёси, чем сражаться с ним.

То, за что другие вынуждены были сражаться, Тоётоми получал благодаря силе своего характера. Чтобы описать героическое впечатление, которое Тоётоми Хидэёси производил на своих современников, историк Уолтер Денинг ссылался на один фрагмент из мифов о Геракле:

«О, Иола, как узнала ты, что Геракл был богом?» «Потому, — отвечала Иола, — что была я довольна в тот момент, когда мой взгляд упал на него. Узрев впервые Тесея, мне захотелось видеть, как он сражается или, по крайней мере, ведёт своих коней в гонке колесниц. Но Гераклу не нужны были состязания. Он побеждал каждый миг, стоял ли он, шёл, сидел — или делал что бы то ни было другое».

Однажды, когда Тоётоми взял в осаду замок своих противников, клана Мори, до него дошла весть о том, что его господин и наставник Ода Нобунага был убит одним из своих сторонников. Тоётоми тут же вознамерился броситься на место происшествия, но отбытие командующего сделало бы войско уязвимым. Тогда Тоётоми решил предстать перед Мори и рассказать ему о случившемся. Его мужество было настолько красноречиво, что Мори предпочёл не сражаться против такого храброго полководца, а его войска покинули поле боя.²

¹ Пасынок, которого Хидэёси приказал убить, приходился ему племянником, но был усыновлен Хидэёси, так как на тот момент своих сыновей у него не было.

² Мори на тот момент не знали о гибели Оды Нобунаги, и Хидэёси эту информацию утаил, заявив, что хочет мира. Мори обрадовались и согласились. Только потом они поняли, что Хидэёси обманул их, утаив истинные причины своего дружелюбия.

Этот эпизод стал величайшим поворотным моментом в карьере Тоётоми. Прибыв на место убийства, он разыскал и разгромил силы изменников, отомстив за предательство. Его недавние успехи сделали Хидэёси наиболее выдающимся военачальником в Японии. В его руках оказалась вся власть его господина — даже сын Оды Нобунаги был счастлив следовать за Тоётоми. Это был пик его возвышения — Тоётоми Хидэёси стал тайко.

Токугава Иэясу, хотя и был знатного происхождения, испытал на своём пути массу лишений. В 2 года его разлучили с матерью, в 6 лет похитили, а в 9 лет взяли в заложники. Вероятно, именно это ожесточило Иэясу, сделав его холодным и расчётливым. Токугава всегда принимал крайне взвешенные и рациональные решения, не зная на эмоции. Когда его жена и первенец оказались замешаны в заговоре против него, то Иэясу без колебаний приказал убить их.

Подобно Тоётоми, он считал необходимым преуменьшать свои заслуги в глазах тогдашних правителей, чтобы не вызывать у них настороженности. Токугава старался не выдавать ни своих талантов, ни своих амбиций, но скрыть это ото всех было невозможно. Старый враг Токугавы, Такэда Сингэн, отмечал: «Иэясу питает большие надежды на будущее... И не торопит события». В отличие от Тоётоми, который использовал собственную незащищённость как добродетель, Иэясу действовал со сверхосторожностью человека, «питающего большие надежды». Даже когда он покинул свою вотчину, то составил тщательно продуманный план побега в случае предательства.

За скромностью и осторожностью Токугавы скрывался незаурядный ум. Он был исключительно талантливым полководцем. Однажды, сражаясь с Такэдой, Иэясу оказался на пороге катастрофы. Проиграв битву, он отступил с уцелевшими войсками в ближайший замок, спасаясь от преследования врагов. Токугава приказал широко распахнуть ворота, зажечь яркие факелы у входа и всю ночь бить в громкий барабан. Так что когда силы Такэды прибыли, то решили, что Иэясу планирует атаку, а не отчаянную оборону, и не решились вступать в бой.

Большую часть своей жизни Токугава служил под началом своих великих предшественников: Оды Нобунаги и Тоётоми Хидэёси. И только когда они оба погибли, объединив нацию, но не оставив после себя наследников, Токугава смог собрать плоды своих трудов. Ходившая в те времена присказка так описывала происхождение: Ода Нобунага делает рисовые лепёшки, Тоётоми Хидэёси готовит их, а Токугава Иэясу — ест.

Так в какой же степени успех Токугавы был обусловлен удачей? Несомненно, обстоятельства сыграли ему на руку. Некоторые из его соперников, например, умерли в крайне удобный момент (не только Ода Нобунага и Тоётоми Хидэёси, но также и Такэда Сингэн, и Маэда Тосииэ). Но пусть его путь и был крайне удачным, смог ли бы кто-нибудь ещё пройти по нему, кроме Токугавы? Иэясу вынужден был стать искусным полководцем и дипломатом, чтобы расширить свою вотчину. А незаурядное самообладание, позволявшее не вступать в конфликты с дворянами, вассалом которых он являлся, и исключительные управленческие способности помогли ему превратить свою вотчину в Канто в сердце торговли региона и опору своей будущей военной кампании. Токугава так тщательно и мастерски разыграл все имеющиеся у него на руках карты, что было бы попросту несправедливо приписать большую часть его заслуг простой удаче.

После смерти Тоётоми Япония постепенно выходила из той стабильности, на которую он рассчитывал. Японские войска всё ещё находились в Корее, сражаясь во второй войне подряд



и проигрывая. Какое-то время государство успешно скрывало смерть Тоётоми Хидэёси. Но когда войска вернулись на родину и правда всплыла наружу, Токугава стал первой угрозой устойчивости нового режима. Он организовал несколько политических браков для членов своей семьи, что некогда запретил ему делать Тоётоми. В комитетах наметились расколы, каждый занял свою сторону. А затем действия сторонника Тоётоми, Исида Мицунари, довели ситуацию до точки кипения.

Во-первых, Исида посеял взаимные подозрения между самыми могущественными даймё, сообщив Токугаве, что Маэда Тосииэ собирается убить его. Вскоре после этого Токугаву попытались убить. Попытка не увенчалась успехом, и выяснилось, что в покушении был замешан Исида. Группа сторонников Токугавы сговорились отомстить, убив Исиду. Загнанный в угол, Мицунари сдался на милость своего злейшего врага, самого Токугавы. Удивительно, но Иэясу отпустил его, сопроводив в безопасное место. Причины этого поступка стали предметом многочисленных споров, и было выдвинуто несколько теорий. Первая заключалась в том, что Токугава был наивен и считал Исиду своим другом, что было крайне маловероятно. Вторая теория утверждала, что Токугава был милосерден и склонен прощать. Одним из его любимых изречений были слова Лао-Цзы: «Отплати за злобу добротой». Однажды он, выжив после покушения, вернул пойманного убийцу его господину, сказав, что любой, кто достаточно смел, чтобы прокрасться к нему в спальню и проткнуть его постель мечом, без сомнения «ценен». Третье же и наиболее вероятное предположение было в том, что Токугава защитил Исиду, поскольку видел в нём провокатора, способного пошатнуть тщательно продуманную систему, установленную Тоётоми. Отсутствие политического равновесия давало Токугаве наилучшие шансы захватить власть, не будучи обвинённым в том, что он сам раскачивает лодку. Как выразился один советник, именно благодаря таким людям, как Исида, Иэясу смог стать правителем всей Японии.

Исида, несмотря на своё чудесное спасение, не оставил интриг. Он спланировал ещё более смелый заговор, чтобы разжечь войну с помощью Уэсуги Кагэкацу. Земли клана Уэсуги располагались на севере Японии, недалеко от вотчины Токугавы, которому и предстояло бы подавлять мятеж. Исида договорился с Уэсуги о том, что тот устроит беспорядки, и, когда Иэясу займётся ими, за его спиной будет собрана армия врагов. Токугава в этом случае будет окружён и окажется в меньшинстве.

Замысел начал осуществляться в 1600 году, когда Уэсуги приступил к строительству нового замка и возведению заметных укреплений. Токугава потребовал от него приехать в столицу

для разъяснения своих действий, на что получил в ответ оскорбительный отказ. «Городские самураи готовят чайные принадлежности, — писал Уэсуги, — а деревенские самураи готовят оружие». Перчатка была брошена, и у Токугавы не было иного выбора, кроме как ответить.

Токугава, тогда бывший одним из регентов при сыне Хидэёси, проживал в Осаке. Иэясу собрал силы и покинул замок. Он направился на северо-восток по Токайдо, одной из двух главных японских дорог. Его войско двигалось медленно, и на то, чтобы добраться до Эдо, у Токугавы ушло сорок дней. Всё это время он получал сообщения от друзей из Осаки. То, что он узнавал из этих сообщений, свидетельствовало о стремительном нарушении политического равновесия, установленного Тоётоми. Японцы, будучи воинственной нацией, требовали войны и славы. Система Тоётоми: мир и разделённая власть стала той пустотой, которая сейчас стремительно заполнялась. Почти инстинктивно вся японская нация была готова сражаться. Будь то война во имя Тоётоми или Токугавы — но у Японии должен был появиться новый правитель.

Это была война, начавшаяся с интриг, и, подобно ловушке, она стремительно сомкнулась, застигнув врасплох даже главных участников событий. То, что по расчёту Исида должно было стать акцией против Токугавы, быстро превратилось в силу, меняющую всю структуру власти в Японии. Возглавит ли страну её самый могущественный даймё, Токугава Иэясу, или это будет хранитель наследия Тоётоми? Вокруг этих противостоящих друг другу фигур начали формироваться коалиции. Силы Токугавы получили название «армия Востока», а войско Исида Мицунари — «армия Запада».

Токугава принялся заваливать письмами всех даймё, приглашая их присоединиться к нему в предстоящей войне. Он написал 180 писем 108 даймё по всей Японии, призывая их присягнуть ему, и 99 из них согласились. Ирония была в том, что Иэясу, бесстрастному и не склонному к светской беседе, суждено было выиграть эту войну именно благодаря этим письмам. Он писал, что покинет Эдо 1-го октября, но, когда этот день наступил, Токугава всё ещё не мог начать свой поход, так как не представлял, кто согласится оказать ему поддержку. Он прождал до 7-го октября, пока не решил, что скорость в данном случае важнее определённости.

Исида Мицунари руководил сбором сил западной коалиции из столичного региона. Он и его сторонники смогли лично обратиться к большинству даймё, поддержку которых желали получить. Мори Тэрумото, один из самых влиятельных людей Японии, будучи верным своему слову и воле бывшего господина, решил охранять сына Хидэёси в замке Осака. Другой могущественный военачальник, Кобаякава Хидэаки, уже собирался присоединиться к силам Токугавы, когда его остановили и убедили примкнуть к противоположному лагерю.

Когда началась война, Исида придерживался двух целей. Во-первых, он стремился установить контроль над замками в столичном регионе. Начался ряд осад, которые бы в случае успеха привели к прочному контролю над регионом. Однако осады протекали медленно. На захват замка Фусими в Киото ушло одиннадцать дней. Замок Танабэ выстоял ещё дольше из-за присутствия там известного поэта и его ценной библиотеки, а также пассивности осаждающих, которые часто «забывали» зарядить свои пушки. Более поздние осады и вовсе затянулись настолько, что участвовавшие в них войска не успели принять участие в битве при Сэкигахаре.

Вторым приоритетом Исида была защита западной части двух ключевых трактов Японии. Для этого он заключил союз с Одой Хидэнобу, внуком военачальника Оды Нобунаги, который контролировал замок Гифу. Теперь дороги к западу от Гифу контролировались войсками западной коалиции.

В то же время Исида вёл переговоры с Мори Тэрумото, сильнейшим даймё своей фракции. Во всей Японии доход Мори уступал только доходу Токугавы, и Мори был верен не Исиде, а наследию Тоётоми. Таким образом, он действовал независимо от замыслов Исида. Он вошёл в замок Осака с 30 000 воинов и объявил себя защитником семьи Тоётоми, проигнорировав тот факт, что Исида нуждался в его армии на поле боя. Исида мог бы уговорить Мори выступить на своей стороне, поступившись частью своего влияния, однако они оба оказались неспособны отыскать компромисс, что сильно повлияло на исход Сэкигахарской кампании.

Исида собрал свою армию в замке Огаки, к западу от Гифу. Он держал под контролем весь столичный регион и знал, что Токугаве теперь не избежать встречи с ним.

Когда Токугава выдвинулся в Эдо в первые дни конфликта, у него ещё не было окончательного стратегического замысла. Сначала он намеревался продолжить северную кампанию против Уэсуги и для подготовки перенёс свою штаб-квартиру в Ояму, к северу от Эдо. Но после передумал, вернувшись обратно. Вместо того чтобы вести локальные сражения по всей Японии, Токугава стремился навязать своим противникам одну решающую битву, которая должна была завершить сразу все конфликты.

Противостоять Уэсуги пришлось Датэ Масамунэ совместно с другим местным даймё. Ещё один союзник Токугавы, Маэда Тосинага, тоже мог принять участие в этом походе, но сражаясь с собственными региональными врагами. В этой ситуации Токугава принял решение повернуть все свои силы на запад.

План западной кампании состоял из трёх этапов. Во-первых, провести захват замка Гифу и создать передовой плацдарм для ведения дальнейших боевых действий. Затем к этому плацдарму из Эдо по двум главным трактам должны были подтянуться ещё две армии. И наконец, собранная таким образом большая армия двинулась бы на запад для решающего сражения.

Захват Гифу позволял Токугаве взять под контроль обе главные японские дороги — Токайдо и Накасэндэ, которые он затем использовал бы для быстрой переброски своих сил на запад. 16-тысячная армия была послана по Токайдо из Эдо под командованием даймё Фукусимы Масанори. Опасаясь, что сил может оказаться недостаточно, Иэясу послал вслед за ними ещё 18 000 человек. Все они добрались до Гифу, где планы Токугавы едва не потерпели крах из-за того что командующие армией не смогли договориться, кому из них выпадет честь возглавить атаку. В ночь перед тем, как они должны были начать штурм, дело едва не дошло до дуэли, но в конце концов был достигнут компромисс: военачальники договорились командовать каждый своей линией наступления и атаковать замок с разных сторон.

В это время кампания против Уэсуги Кагэацу продолжалась. В конце концов, Датэ и союзникам Токугавы удалось одолеть его в сражении, которое, однако, произошло уже после битвы при Сэкигахаре, но раньше, чем весть о победе достигла севера.

Когда дороги оказались под его контролем, Токугава Иэясу перебросил войска и приступил к развёртыванию оставшейся части своей армии. В отличие от его неторопливого отъезда из Осаки, сейчас он действовал стремительно, стремясь заставить своих врагов врасплох. Токугава отправил 38 000 человек под командованием своего сына Хидэтады вдоль Накасэндэ и, взяв с собой ещё 33 000, сам двинулся по Токайдо, намереваясь объединить силы в замке Гифу.

Уже на марше Токугава продолжал получать письма, в которых даймё присягали ему в верности. Некоторые из них переходили

в его стан из западной коалиции, меняя сторону. Иэясу, видя хрупкость старых договорённостей и беспокоясь о надёжности своих людей, решил испытать сплочённость врагов.

Войска Токугавы, идущие по Токайдо, успешно прибыли в Гифу 19 октября. Отряды, идущие по Накасэндэ же, задержались. Частично виновата была погода, но главной причиной стало то, что вопреки указаниям своего отца, Хидэтада предпринял осаду замка Уэдэ. Обороной руководил местный даймё по имени Санада Масаюки, и, благодаря его воинской хитрости, войска Хидэтады удалось сдерживать достаточно долго, чтобы ему пришлось в итоге отказаться от осады. К тому времени он уже безнадежно опоздал, и когда битва при Сэкигахаре началась, он и его 38 000 воинов были всё ещё в 200 километрах от места сражения.

Когда первые известия об армии, движущейся с востока, достигли Исиды, он расположил своё войско лагерем в замке Огаки, к западу от Гифу. Токугава разбил свой лагерь в 5 километрах к северо-востоку от них. Западная армия Исиды насчитывала 82 000 человек, восточная армия Токугавы — 89 000 человек. Хотя силы армий были примерно равны, их боевой дух кардинально различался.

Западная армия располагалась неподалёку от дома, и её силы были не измотаны сражениями и дорогой. Линии снабжения были выстроены лучше, и подкрепления находились совсем рядом. Армия Исиды встала лагерем близ его родового замка в Саваяме. Раннее прибытие восточных войск всех очень обеспокоило. Стало очевидно, что отвлечь Токугаву на севере не удалось. Кроме того, армия восточной коалиции оказалась больше, чем ожидалось — Исида недооценил степень поддержки Токугавы. И близость дома, наконец, также оказалась недостатком: сражаясь здесь, Исиде было что терять. Он был вынужден, помимо всего прочего, думать о защите Осаки, Киото и Саваямы. В то время как Токугава был волен дать бой или повременить, Исида чувствовал, что выбора у него становится всё меньше.

Токугава, уверенный в себе, немедленно воспользовался близким к противнику расположением и попытался спровоцировать дезертирство из рядов западных войск. Ии Наомаса и Хонда Тадакацу — одни из самых лояльных лидеров Токугавы — отправились на переговоры с вассалами западных даймё. Кобаякаве Хидэаки предложили пожаловать две провинции, если тот переметнётся на сторону Токугавы и будет сражаться за него. Предложение было принято, и семена предательства посеяны.

Причины этого крылись в давней обиде Кобаякавы на Исиду Мицунари. Его командование японскими войсками во время корейской кампании многими было сочтено безрассудным, и Тоётоми в наказание лишил Кобаякаву большей части его земель. Поговаривали, что Тоётоми сделал это по совету Исиды, и Кобаякава был склонен верить этим слухам. Хотя позднее он и вернул свои земли назад, Кобаякава затаил обиду.

Находясь в непосредственной близости от сил врага, командование восточной армией рассмотрело несколько вариантов дальнейшего развития событий. Ии Наомаса предлагал напасть на замок Огаки и начать ту решающую битву, ради которой было собрано войско. Хонда Тадакацу же предлагал двинуться на Осаку. Был шанс захватить город почти без сопротивления, что также положило бы конец войне. В итоге Токугава решил оставить под замком Огаки небольшое количество войск и выдвинуться основными силами на запад в сторону Саваямы, а затем направиться в Осаку. В случае успеха этого похода западные силы оказались бы отрезаны от территорий, которые стремились защищать.

Западная армия также не была уверена в своей дальнейшей стратегии. Узнав, что Токугава планирует обойти его позиции, Исида



стал искать варианты упреждающих действий. Была предложена ночная атака, но Исида отверг этот план, как подходящий, по его мнению, только для слабой или отчаявшейся армии. Вместо этого он решил ночью перебросить свои войска, чтобы занять более выгодные позиции и дать бой утром. Местом сражения был выбран перекрёсток близ деревни Сэкигахара.

В ночи, под проливным дождём, войска Исиды покинули лагерь. Они двинулись на запад к развилке дорог на Киото и Саваяму. Чтобы защитить оба города, нужно было остановить противника у Сэкигахары. Холмы окружали дорогу, и между ними находилось подходящее для битвы место. Воины Исиды заняли возвышенности вокруг него и принялись ждать рассвета.

Ночь в лагере Токугавы была почти такой же беспокойной. В два часа, несмотря на шторм, Иэясу решил на лошади разведать местность впереди. Удовлетворённый вылазкой, Токугава объявил подъём и подвёл армию прямо к месту грядущего сражения. Разместив своих людей вдоль дороги (так как холмы уже были заняты), он оставил значительные силы в тылу, чтобы предотвратить окружение и облегчить возможное отступление. Получилось, что оба командира позаботились о том, чтобы обеспечить себе путь к отступлению, — ведь Исида, в свою очередь, расположился неподалёку от дороги, ведущей на Саваяму.

Силы противников рвались в бой, несмотря на существенные трудности. Исида дважды пытался призвать 30-тысячное войско Мори из окрестностей замка Осака, но те пока так и не прибыли. Осада замка Танабэ только закончилась, и ещё 15 000 солдат возвращались, чтобы присоединиться к основным силам. Сын Токугавы, Хидэтада, опаздывал вместе с 38 000 человек и находился на северо-востоке в нескольких днях пути по Накасэндэ. Тем не менее оба полководца чувствовали, что промедление гораздо опаснее неосмотрительных действий. Исида беспокоился о целостности своей коалиции и знал, что в случае отступления ему придётся пожертвовать Саваямой. У Токугавы было преимущество внезапности против Исиды, который должен был беспокоиться о защите всей своей территории.

Армии противников состояли в основном из пехоты, вооружённой копьями и мечами. С обеих сторон присутствовали некоторое количество кавалерии и немногочисленные отряды аркебузирова. За полвека с момента её появления аркебуза произвела революцию в японской войне, сделав луки окончательно устаревшими.

Утро 21 октября 1600 года встретило противников туманом и грязью после ночного дождя. Армия Востока начала битву, когда войска Ии Наомасы, прозванные за устрашающе красные

лакированные доспехи «красными демонами», бросились в атаку. Фукусима Масанори, которому была обещана честь нападать первым, также немедленно подключился к сражению, атаковав центральную и хорошо защищённую позицию Укиты Хидэиэ, преданного сторонника Тоётоми.

Исида отдал приказ о контратаке, но, к своему ужасу, обнаружил, что некоторые из соединений его войска отказываются ему подчиняться. Симадзу просто удерживал свои позиции и отказывался вступать в бой до тех пор, пока сам не будет атакован. На фланге Киккава Хироиэ проигнорировал сигнал к атаке, а 15 000 солдат Мори, располагавшиеся позади него, также просто выжидали. Кобаякаве Хидэаки были отправлены повторные приказы с требованием атаковать, но он продолжал стоять на южном склоне холма, пока в долине бушевала битва.

Токугава в то же время сам предлагал Кобаякаве присоединиться к сражению на своей стороне. И только когда по солдатам Хидэаки был открыт огонь, тот наконец решился. Кобаякава вступил в бой, стремительно ударив с вершины холма по своим бывшим союзникам. Южный фланг войска Исиды оказался окружён. Его армия терпела поражение по всему полю битвы, несмотря на доблесть отдельных сохранивших свою верность соединений.

Восточная армия принялась закреплять успех. Токугава организовал полевой суд, который должен был решить судьбу захваченных командующих вражеского войска. Иэясу восхвалил своих верных друзей и союзников: Фукусиму, Ии и Хонду. Выразил свою благодарность он и перебежчику Кобаякаве, позволив ему возглавить штурм замка Саваяма, что теперь было всего лишь формальностью. Крайнего же презрения и порицания удостоились те, кто отказался вступить в битву, и, в особенности Мори.

Исида бежал после сражения в горы, но спустя несколько дней был пойман и казнён. Укита, молодой даймё, проявивший в сражении свою доблесть, получил прощение, но был отправлен в изгнание, вынужденный отказаться от дальнейшего участия в политической деятельности. Тоётоми Хидэёри был передан на попечение Токугавы и прожил ещё 15 лет, прежде чем был казнён за неверность.¹

Клан Мори лишился большей части своих земель и богатств, затаив обиду и планы мести на долгие века. Их дети спали ногами на восток, оскорбляя победителей битвы при Сэкигахаре. В Тёсю, на вотчине Мори, стало традицией начинать год церемониальной встречей, на которой влиятельные люди задавали даймё один и тот же вопрос: «Пришло ли время начать покорение [Токугава]?» На что он отвечал: «Нет, время ещё не пришло». (Более 250 лет спустя этот момент наконец наступил, и восстание, свергнувшее сёгуна, началось в том числе и в Тёсё.)

Сэкигахарская кампания прошла крайне стремительно, и судьба Японии решилась всего за семь недель. Все события, включая поход Токугавы на север и его переписку с даймё, заняли чуть

более трёх месяцев. За этот короткий срок каждый даймё должен был собрать войска, выдвинуться в бой и решить, на чьей стороне будет сражаться. В этих обстоятельствах неудивительно, что вся военная кампания оказалась такой непредсказуемой, преданность даймё такой переменчивой, а планы и цели так часто пересматривались. Эта война оказалась одной большой импровизацией.

В столь скоротечном и сумбурном конфликте лояльность была так же важна, как и численность войск. Победу одержала не самая многочисленная, а наиболее преданная своему командиру армия.

Токугава вернулся с победой в замок Осака ровно через 100 дней после того, как отправился в поход с целью покарать Уэсуги. Его династия будет править 268 лет. Удивительно, как такое прочное равновесие возникло в результате столь хаотичных событий. Однако случайным такой исход не был — после того как Токугава покорил своих врагов, он предпринял все необходимые меры, чтобы подчинить себе всю остальную нацию.

После битвы при Сэкигахаре Иэясу провёл следующие 15 лет жизни, закладывая основы своего сёгуната. (Титул сёгуна, недоступный Тоётоми по причинам низкого социального происхождения, был присвоен Токугаве.) И этот титул за много лет до своей смерти он передал своему сыну, чтобы обеспечить надёжную преемственность. Токугава ввёл новую социальную иерархию и выступал её гарантом. Разделив общество на сословия, он закрепил за каждым из них строгий кодекс поведения. Самураям надлежало заниматься воинскими церемониями вместо военных действий. Поменяв права и обязанности для всего населения страны, Токугава стремился удержать людей от насилия в будущем.

Токугаве удалось то, что не смог сделать Тоётоми, — обуздать нацию воинов. При Тоётоми вслед за войной за объединение Японии последовало вторжение в Корею. Токугава же вместо этого позволил воинам найти своё место в гражданском обществе, став правителями и гражданами. Период правления Токугавы называли бакуфу, что означает «палаточный лагерь», отсылая к месту размещения полководца (ставка). В строгой классовой иерархии периода Токугава самураи отказались от кровопролития и стали членами правящего класса.

Эта трансформация подчёркивает масштаб достижений Токугавы. Подобно тому как Иэясу контролировал свои собственные эмоции, он сумел совладать с чувствами народа. Будучи великим правителем, он создал институты, благодаря которым сумел обратить страну от войны к миру, положив конец эре хаоса и начав эру спокойствия. Есть такое высказывание Будды: «Победи себя и выиграешь тысячи битв». Токугава Иэясу не был тем, кто объединил Японию, — это сделали его предшественники, а ему посчастливилось унаследовать плоды их трудов. Но именно Токугава при поддержке трёх великих полководцев смог объединить народ, перед этим обретя единение внутри себя.



Японские
аркебузы

¹ На самом деле это произошло не совсем так. Хидэёри совершил самоубийство вместе со своей матерью в результате Осацкой кампании и осаде замка Осака. Поводом к ней послужила якобы имеющаяся нелояльность Хидэёри. На колоколе для храма было написано благожелательное изречение, в котором встречались иероглифы из имени Токугава Иэясу, но не вместе, а отделенные друг от друга. Это было расценено как пожелание смерти и проклятие (имя разорвано, следовательно, и его владельцу тоже скоро придёт конец).

Заметки автора

Сэкигахара — необычная игра. При разработке игры было два приоритета: показать конфликт *в общих механиках*, а не в деталях, и придерживаться некоторых целей дизайна, которые я считаю важными.

Я предпочитаю игру, в которой умение играет более значимую роль, чем эффект случайности. Одним из моих самых ранних и простых решений было исключение кубиков из механик игры. Бросок кубика создаёт сюрприз для обеих сторон: никто не может предсказать результат броска кубика, следовательно, невозможно строить планы. Я предпочитаю одностороннюю неопределённость (скрытые войска и карты), чтобы поощрять планирование и блеф.

Для удобства я хотел сделать игру продолжительностью 2-3 часа. Это естественным образом установило ограничение на уровень сложности правил. К счастью, как я объясню ниже, я отдал предпочтение реализму над сложностью и обнаружил, что могу внести в игру довольно много реализма, несмотря на ограниченную сложность.

В варгеймах есть ряд популярных категорий игр: карточные, блочные, фишечные. Опытный варгеймер легко вспомнит несколько игр для каждой из этих категорий. Более того, внутри этих категорий появились определённые типовые ожидания, например, в играх на карточной механике при розыгрыше карты мы можем ожидать выбора между очками действий или активацией события, а в блочных варгеймах, скорее всего, мы увидим потерю шагов блоков (и их поворотов) и большого количества кубиков. Такие типовые решения делают игры в одной категории похожими, но менее реалистичными. Может ли одна и та же механика точно передать различные конфликты, разделённые столетиями? Некоторые сказали бы, что это возможно, если вы скорректируете случайные элементы в игре: параметры боевых подразделений, события, карту, введёте особые правила, отражающие уникальную историческую ситуацию (такие правила ещё называют «хромом»). Я начал с предположения, что этого будет недостаточно. Вместо того чтобы передавать дух конфликта через детали, я попытался передать его через игровые механики.

Кто-то будет готов поспорить о самом предмете «духа» конфликта и о том, что значит быть «точным» в дизайне игры. Варгеймы обычно достигают точности за счёт сложности. Мы прощаем игре сложность, если она реалистично отражает происходящие события. Но какой вид реализма лучше всего? Могут показаться реалистичными точно переданные боевые характеристики подразделений или исторические события в колоде карт, но командиры никогда не обладали такими знаниями. Сделайте игру слишком «точной» в этом отношении, и вы не сможете передать реалистичный опыт. Верность должна быть атрибутом реализма «деталей» или реализма опыта; я отдал предпочтение последнему.

Я стремился передать ощущения и опыт командования в сражении при Сэкигахаре с помощью механик игры. Поскольку эта война характеризовалась неопределённостью — туман войны настолько близок, что лидеры могли задохнуться в нём, — такими же должны быть механики (скрытые блоки и карты). Поскольку верность оказалась решающим элементом в битве при Сэкигахаре, то для отражения проблем с лояльностью даймё в качестве механики были выбраны карты. Выбор механики был определён не типом игры (блочный варгейм), а отличительными особенностями конфликта.

Сражение при Сэкигахаре было необычным в нескольких отношениях. Во-первых, чрезвычайная важность лояльности и личной легитимности. Во-вторых, поспешность и неопределённость, в условиях которых было организовано и проведено сражение. В-третьих, ультимативно важная роль отдельных личностей и, следовательно, важность их безопасности. Наконец, большая роль чести в детерминации поведения лидеров на протяжении всего конфликта.

Ни один фактор не был более важным в определении исхода этой войны, чем верность. Ни один командир не мог быть уверен в своих сторонниках, как и в численном превосходстве. Сражения выигрывались лояльностью и легитимностью. Некоторые войска сражались героически (как Ии и Укита), некоторые были пассивными (Мори), некоторые оказались предателями (Кобаякава). Последняя битва, да и вся война, была решена предательством и переходом войск на сторону врага. Для моделирования лояльности я создал колоду карт, отражающих поддержку войск. Чем больше карт в руке, тем выше легитимность. Была добавлена вероятность того, что подразделение будет введено в бой, а затем откажется от участия в сражении (типичное явление в этой войне). Чтобы смоделировать предательство, я добавил карты «Испытание верности», которые превращают каждое сражение в тактическое упражнение на блеф и обман. У Токугавы карт «Испытание верности» на одну больше, чем у Исиды, и это может стать критичным в определённый момент игры.

Сэкигахара была импровизированной войной. Это была гражданская война, в которой люди играли более важную роль, чем география, — более 100 даймё, каждый из них по отдельности, принимали решение примкнуть к одной или другой стороне. Боевые действия продолжались всего семь недель, и ещё семь недель были подготовительными. Борьба началась и закончилась разбросанными по всей Японии силами, сражающимися с локальными противниками и захватывающими локальные цели. Несмотря на этот хаос, Сэкигахара была стратегическим конфликтом. Он начался хорошо подготовленной ловушкой и закончился хорошо спланированной стратегической атакой. Хаос пронёсся у ног наших главных героев, но не сокрушил их. Я смоделировал эту неопределённость с помощью такой подготовки начальных сил, чтобы каждую игру они немного отличались, и каждый игрок в начале игры вынужден был импровизировать, несмотря на то, что другие факторы (особые атаки, возможность сохранять карты в руке между ходами, преимущества контроля замков и источников снабжения) побуждали их к определённой стратегии. Чтобы показать напряжение между оппортунизмом и централизацией, игровое поле испещрено доступными целями, но игроки начинают с очень небольшим организационным потенциалом — 5 карт в руке. Несколько факторов известны каждому игроку, остальное — размытое пятно неопределённости. Блоки скрыты, карты неизвестны и быстро сбрасываются из руки, подкрепления достаются из мешочка случайным образом. Каким бы экстремальным это ни казалось, если я и ошибся, то в чрезмерной уверенности. Ни одна механика в игре не может воспроизвести смятение западной армии по прибытии Токугавы в замок Гифу гораздо раньше и с гораздо большим количеством войск, чем ожидалось. Я с радостью жертвую деталями, чтобы вернуть подлинные чувства импровизации и неуверенности, которые испытывали лидеры в этой войне.

Есть три фигуры, чья смерть или пленение изменили бы ход конфликта. Токугава и Исида, а также Тоётоми Хидэёри. Личности лидеров влияли на войну и менее заметным способом. Сильный характер Токугавы позволял лучше координировать

действия его даймё. Заговорщические таланты Исиды помогли ему создать первоначальную ловушку с помощью Уэсуги Кагекацу, но его напряжённые отношения с Мори Терумото, возможно, стоили ему войны. Учитывая важность участвовавших в конфликте личностей, было важно, чтобы игроки представляли протагонистов, а не стороны конфликта. Таким образом, игра заканчивается, если протагонист погибает или попадает в плен. Отношения Исиды и Мори, в которых личные интересы преобладали над их преданностью, требовали дополнительной механики, чтобы отразить компромисс между силой и первенством, на который пошёл Исида.

Честь была самым неинтуитивным из элементов, которые определяли конфликт. Честь заставляла даймё осаждать замки, которые не имели большого стратегического значения. Честь вызвала проблемы в координации действий союзников. Из-за чести в Японии до сих пор восхваляют обречённую оборону замка Фусими войсками Тории Мототады. Честь почти сорвала штурм замка Гифу, когда два даймё Токугавы решили сразиться друг с другом за право первой атаки замка. Честь побудила одного из предыдущих врагов Токугавы перед битвой зажечь благовония в своём шлеме, чтобы его голова стала хорошим трофеем. Токугава был так впечатлён, что рекомендовал эту практику своим сторонникам. Как смоделировать фактор, который мог бы создать — и даже восхвалить — военный провал во имя высшей цели? Я остановился на двух механиках, и обе были основаны на распределении карт. Во-первых, бонусные карты распределяются в соответствии с потерями в бою, а не победой. В то же время дополнительные карты выдаются тем, кто погиб при защите замка. Во-вторых, владелец большего количества замков разыгрывает дополнительную карту в начале каждой недели.

Отряды, участвовавшие в войне, характеризовались прежде всего принадлежностью к клану. Вторичной характеристикой было используемое оружие или наличие лошадей. Кавалерия двигалась не быстрее наземных частей, потому что их сопровождали пешие воины и обслуга. Вторичной целью наличия в игре особых подразделений было вознаграждение за подготовку. Армии, которые потратили время на подготовку, стали более мощными, что отражено в дополнительных специальных бонусах в атаке.

В этой войне сражались многие кланы, но для игры мне пришлось выбрать всего несколько из них. В случае Исиды всё было просто — Мори, Укита, Уэсуги и Кобаякава были самыми сильными и важными даймё в западной коалиции. У Токугавы был более широкий круг сторонников среднего размера, и я выбрал их, основываясь на региональном представительстве и центральной роли в сюжете. Другие достойные имена, выбранные мной,

были объединены в группы: Фукусима был поддержан Икедой Терумасой, Датэ — Могами Ёсиаки. Маэда был включён из-за географического баланса и потому, что это был один из сильнейших домов Японии, хотя его влияние на кампанию Сэкигахара было главным образом региональным.

Япония была усеяна замками, но я включил в игру только несколько из них. Гифу, Уэда и Осака были необходимы для того, чтобы рассказать эту историю; остальные были выбраны среди тех, которые осаждались в войне. Регионы с ресурсами предназначены для отображения контроля над территорией, и поэтому я разбросал их по всей карте. Я также пытался передать важность дорог Токайдо и Накасэндэ. В кампании, в которой вооружённые силы и их цели были расфронтены, хорошие дороги играли важное значение. Конечно же, было невозможно отобразить на игровом поле каждую дорогу, поэтому я написал правила отступления, чтобы предотвратить лёгкие окружения.

Способность создавать более рискованные или безопасные армии и подготавливать карты в руке для управления ими является одним из моих любимых элементов дизайна игры. Самая мощная армия в игре — это армия однородного типа — множество блоков одного клана или множество особых атак одного и того же типа. Но подготовить такую армию довольно сложно, так как требуются тщательная подготовка карт и одновременная атака. Карты двойной атаки являются обязательными элементом для достижения этой цели и на самом деле более ценны, чем кажутся на первый взгляд. Мне также нравится напряжённость во время сражения, когда вы выставляете блоки один за другим по очереди. Некоторые из них потенциально могут перевернуться к противнику, если у вас нет соответствующих карт в руке. Игроки могут быть осторожными или безрассудными в своих решениях на поле боя. Есть некоторое волнение, когда вы вводите в бой потенциального перебежчика, и ещё более сильное волнение, когда вы переманиваете отряд противника на свою сторону.

Простота и наглядность всегда были в приоритете. Одна из причин, почему для блоков была выбрана необычная форма брусков, — возможность ставить их друг на друга и видеть всю армию сразу, не переворачивая и не переставляя отдельные блоки. Я постарался убрать из игры детали конфликта, которые не играли особой роли. Говоря словами Эйнштейна, игра должна быть как можно более простой, но не более этого.

— Мэтт Калкинс

Все доходы автора от первого издания были пожертвованы на восстановление после землетрясения и цунами в Японии в марте 2011 года.



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

© ООО «ГаГа Трейд», 2022

gaga-games.com