



Из серии статей: «Выковывая Королевства»

Архив от 29.10.2013г.

«Фляга Грез»

Автор: Эд Гринвуд;

Перевод: Amethyst Bard;

Слухи о волшебном предмете, называемом Флягой Грез начали распространяться по центральному Фаэруну в конце 1400-х ЛД с помощью словоохотливых торговцев путешествующих по торговым дорогам. О предмете с тех пор появилось много рассказов, которые за десятилетие сходили на нет, но потом опять возникали подогретые новыми событиями и слухами.

Фляга Грез – простая поясная металлическая фляга, вложенная в дорого и крепко выглядящий футляр из кожи, сделанный в традициях Мемнона и Дарроумара. Недавно ее начали неплохо копировать (в противоположность худшего качества ранним копиям) производители рассеянные по всему Сердцеземью. Фляга не имеет отличительных знаков, а внутри вроде как чистая обычная вода (имеющая необычный оттенок или запах) немного горькая (некоторые говорят, что она с «ореховым» привкусом) на вкус, от глотка которой в груди и животе разливается приятное тепло.

Содержимое Фляги Грез заставляет раненных, больных и отравленных погружаться в глубокий сон, полный ярких видений. После пробуждения они полностью здоровы (даже от изменяющих жизненные показатели инфекций, проклятий и заклятий, таких как некоторые виды ликантропии и вампиризма) и чувствуют себя отлично (восстанавливаются все очки жизни).





Хотя видения употребивших содержимое не реальны, они попадают во власть непрерывного сменяющегося потока изображений. В течение долгого времени, перед взором спящего будут проноситься образы знакомых людей и вещей, и если у спящего достаточно стремления, то он может управлять видением, концентрируясь на том или ином предмете. Видение показывает текущее состояние предмета или существа, на котором он концентрировался, будто спящий находится рядом, но не может ничего слышать или сделать, или может просто видеть его или слышать (или будто спящий смотрит немой фильм с участием желаемого объекта). Другими словами, спящий видит, где-то желаемое существо или объект или может рассмотреть желаемое место и посмотреть, что там происходит.

Спящий с сильной волей, который слышал о свойствах фляги, может использовать его силу, чтобы просмотреть примерно шесть (так говорят некоторые отчеты) персон, мест или предметов находящихся в Королевствах, даже если он не знает местоположение искомого. Большинство употребивших жидкость из фляги может проследить за одной-двумя вещами.

После опустошения фляга не работает, вне зависимости от того, что туда налили (по крайней мере, есть два упоминания о наполнении волшебными микстурами) – оно обращается в обычную воду. Никто не знает, как и когда фляга возвращает себе силы, если она это вообще делает. Прилежный и отличный молодой мудрец Такалантус из Аткатлы выдвинул теорию, что каждая фляга действует лишь однажды, после чего магическая сила переходит к другой фляге и так далее. По очевидным причинам никто еще не смог проверить эту теорию.

То, что видит спящий в видениях, пока жидкость излечивает его тело, может вылиться в интересную историю – люди, находившиеся при смерти, находили своих предполагаемых убийц, возлюбленные вновь обретали друг друга, и, по крайней мере, один авантюрист узнала много о драконе, на которого она долго охотилась, включая и то, где его найти. Тех, кто владеет Искусством или интересуется им, начиная от волшебников и мудрецов и заканчивая клиром Мистры, особенно интересуется, кто создал Флягу Снов и зачем.





Предположения о создании фляги, конечно, разномастные - от богов ищущих своего нового Избранного, до астральных существ, которые питаются мыслями, и заставляют людей видеть сны и мечтать, что дает им средства к существованию.

Среди кормирских Боевых Магов возникло такое предположение, что фляга – фактически последовательность заклинаний, прочитанная над множеством фляг и последовательно связанных между собой архимагами, которые ищут кого-то хорошо скрытого (по-видимому, этот кто-то – способный пользователь Искусства, раз смог скрыться так хорошо). И архимаги надеются найти свою цель через «пробужденные умы» других – так считают Боевые маги.

Такое предположение впервые было выдвинуто обычным Боевым магом по имени Датлар Сарсанд, который полагал, что могущественные архимаги древности (Йоллум и его род), все еще живы и ведут свою деятельность в Королевствах – просто решают не показывать свою истинную сущность большинству смертных. Он признался, что понятия не имеет, кто создал флягу и кого они ищут, но думает, что волшебство фляги: «Лишь одно проявление огромной длящейся борьбы за власть, которая кипит вне наших взоров, борьба намного более тонкая, нежели битва армий, замков и ударов огненными шарами. Я рассматриваю эту борьбу как попытку управления жизнью цивилизованных Королевств, наставление их на нужный им путь и получение результатов, которые кажутся маленькими и незначительными, но которые возвращают маленькие семена, брошенные десятилетия, а то и сотни лет назад. Мы все – марионетки, даже если и не понимаем этого».

Неудивительно, что такая теория не приветствуется некоторыми духовенствами, которые считают, что управление всем - «дело богов, и только богов!» (как выразился священник Андретрас Имдоамрель, Высший Святой Оратор Огмы) и смертные просто не способны к чему-то, кроме того, что Сарсанд назвал методом «грубой силы» - ведения войны, осад, законов и их осуществления, и «продолжающейся линии успеха» (фаэрунитское обозначение того, что называется «техническим прогрессом»). А другие священники полагают, что успеха и в методах грубой силы не добьешься без благосклонности богов.

Это, конечно, вопрос бесконечных, а иногда и жестоких, философских дебатов, поскольку множество мудрецов возражают им на это утверждение тем, что если смертные





ничего не могут достигнуть без божественной помощи, то почему вообще кто-то должен к чему-то стремиться? У судьбы (то есть, воли богов или мистического Сверхбога Ао) всегда будет свой путь.

Как однажды сказал Эльминстер: «Такие разговоры и думы могут скрасить вечер у очага, но долго обсуждать подобное не жалую, а судить – считаю безумием».

Касаемо предположений Сарсанда, Эльминстер сказал только: «В этом что-то есть». (Больше по этому вопросу он ничего не говорил, даже когда его настойчиво и неоднократно спрашивали).

Мудрец Нарантрэ Илнвуд из Элтуреля полагает, что Сарсанд не только верен в догадках, но и что один из этих скрытых «могущественных смертных» стоит за давним и разрушительным набегом огромной орчьей орды на Север (получается, что объединение орд не ограничивается только существованием Многострельного). Она пытается понять, делается ли это для предотвращения разрушений на так называемом цивилизованном Севере или усилить орчью племена и изменить их внутренний уклад (тем, что они научатся жить бок о бок десятилетия спустя) или преследуются обе цели.

Вотерхэвианские дворянские семьи Маэрнос и Мелшимбер, оба известные своими знаниями, говорят, что нет никаких могущественных смертных ведущих закулисную борьбу за власть, что это скорее происки богов не почитающих открытое насилие, как способ достижения цели, например Сиаморфа или Чаунтии. Другие, конечно, не соглашаются, включая, как ни забавно, часть духовенства Сиаморфа и Чаунтии.





Мудрец Оммура Такалантус не уверен, что Фляга Грез имеет отношение к теории высказанной Сарсандом, но говорит о том, что такая скрытая борьба существует, и в ней участвуют самые великие из драконьих, бехолдерских и иллидских лордов многих столетий, и что он ради удобства называет это Медленной Игрой.

Интересно, но Такалантус нашел ссылки на «медленную игру» у печально известных (и считаемых мертвыми) архимагов Халастера и Келбена «Черного Посоха» Арунсуна.

Когда его спросили об этом, Эльминстер из Долины Теней, он ответил: «Некоторые люди не могут устоять, и не покопаться в чужих делах для своего блага, не так ли?».

Информацию о других переводах

можно узнать по:

e-mail: moon_bard@mail.ru

Skype: amethyst_bard

Site: <http://cormyr.nethouse.ru>

Информация предоставляется в ознакомительных целях, не для коммерческого использования. Вся информация, а так же изображения принадлежат их авторам и используются в ознакомительных целях.

