



# МИР ПРЕДТЕЧ

ДОПОЛНЕНИЕ

ГРЕЙ

Судьбы Мэриела. Дополнения

Грей

**Мир Предтеч**

«Автор»

2020

## Грей

Мир Предтеч / Грей — «Автор», 2020 — (Судьбы Мэриела. Дополнения)

Обновляемая версия (2026). Справочное дополнение к приквелу "Темный союз" и ко всей арке Варлага. Энциклопедия расскажет чуть больше про обладание и историю обладателей, что осваивали новые земли, строили величественные города, создавали произведения искусства, вели самые масштабные войны, в один миг разрушая все, что создали до сего. Рекомендуется к ознакомлению после прочтения "Темного союза".

## Содержание

Книги серии Судьбы Мэриела	5
Мир Эльфината	8
Обладание	13
Подробное описание обладателей и обладания	16
Некоторые известные калидиты:	17
Некоторые известные шидиты:	27
Некоторые известные террестры, ферродиты и арборы:	30
Конец ознакомительного фрагмента.	34

# Грей Мир Предтеч

## Книги серии Судьбы Мэриела

### *История Варлага*

Приквел I. Темный Союз

Приквел II. Павшие Земли

Приквел III. Буря Потерь — в планах

### *Другие книги серии*



*История Ричарда*  
*Основная арка*

Книга #1. Цепи Фатума. Часть 1

Книга #2. Цепи Фатума. Часть 2 — в процессе

### *Дополнения*

Дополнение 1. Дневник Гроффа — бесплатно на всех площадках

Дополнение 2. Мир Предтеч — относится к Темному Союзу и к арке приквела.

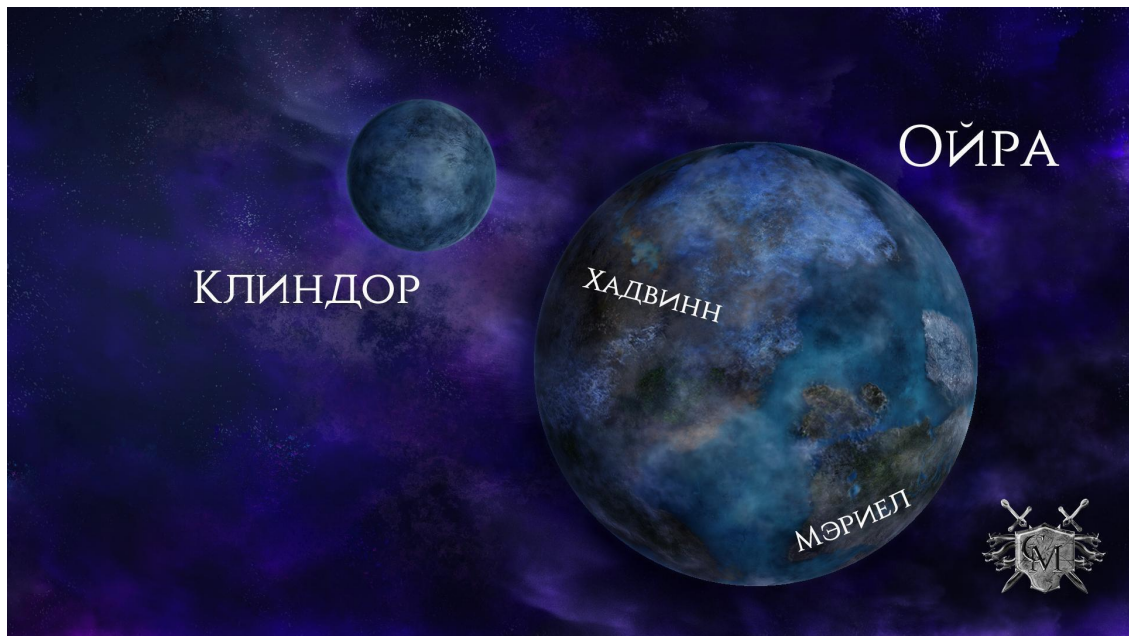
Дополнения опциональны.

\*\*\*

*Внимание!* Мобильное приложение ЛитРес несколько деформирует горизонтальные изображения. **Решение:** читать в мобильном браузере через сайт или скачать в любом формате и читать в любой читалке. Либо использовать увеличение (значок лупы) для изображений любого формата.

*Портреты в процессе обновления, см. Темный Союз, прочие, относящиеся к дополнению, — появятся позже, вероятно, плюс некоторые — полноразмерные.*

### **Вселенная обладания**



## Мир Эльфината

### *Исследование земель и морей*

Мэриел — это крупный материк мира Ойры — небесной сферы, который кружит в небесах рядом с Луной и Солнцем.

Обитатели имеют представление, что их мир круглый, а на Той Стороне находится еще один материк — неизведанная земля Хадвинн. Но если карты Мэриела точны и подробны, то касательно иной земли многие моменты в работе картографов и террографов вызывают сомнения и полны неточностей.

Ученые утверждают, что на Той Стороне могут жить точно такие же народы, как и в Мэриеле. Ныне долгое время связи у жителей Мэриела и Хадвинна нет, хотя очень давно верары и обитатели Той Стороны поддерживали мирные отношения. Об этом мало что известно и знати, и простым подданным, про Хадвинн куда больше нелепых слухов и удивительных историй.

Даже если на Той Стороне и живут какие-либо народы, они не нападают на Мэриел, это позволяет думать, что уровень их развития куда ниже.

Кроме того, моряки рассказывают о жутких морских тварях; те кишат в морях близ Хадвинна. А испытывать судьбу и удачу, как и терять корабли, никто не хочет.

Владыкам Эльфината известно про Ту Сторону куда больше, ведь каждому из них очень много лет, вполне возможно, что они застали то время, когда жители двух материков контактировали.

Мореплавание, в свою очередь, достаточно развито в эпоху Эльфината, но моряки лишь курсируют меж портовыми городами, предпочитая известные пути и безопасность. А необходимости в освоении новых земель и в безрассудных, бесцельных, а еще дорогостоящих исследованиях нет.

Арборы (обладатели растений) и калидиты (обладатели температур) сделали многие территории Эльфината зелеными и благодатными, а после победы над редринами и Зуном — воцарился мир, позволивший развиваться жизни городов, торговле, ремеслам и науке. Таким образом, идеи поиска, завоевания и освоения новых краев сошли на нет, а обладатели и обитатели сосредоточились на уже имеющихся в их распоряжении владениях.

Транспорт в Мэриеле, представленный ездовыми животными, повозками, лодками и морскими судами, не позволяет пересекать быстро даже расстояния между городами Мэриела, даже при учете существования обладания. Технологий и знаний, которые позволили бы путешествовать по Мэриелу и за его пределами быстрее, пока что не существует.

Многие путники и торговые караваны и вовсе предпочитают странствовать по сухопутным дорогам и тропам. Моря и океаны до сих пор вселяют трепет, а неизвестность, что таится в глубинах или за линией горизонта — страх.



Стороны света называются так:

**Нуд** — Север.

**Зун** — Юг.

**Вер** — Запад.

**Ун** — Восток.

Эти слова участвуют в образовании различных географических имен — Холлуна, Вертранг и т.д. Про словообразование и происхождение имен с названиями можно прочесть в Дневнике Гроффа.

#### ***Государства***

Эльфинат — это союз двух королевств: Миритиля и Мэриела, еще в него входит Гуар Данн — город-государство, что расположен на островах северо-западнее Миритиля, а также — Гладии, Нуда, Исстиля и Аразиха.

Зун представляет собой дикие пустоши с кочевыми племенами, Вертранг принадлежит редринам, а Холлуна — земля джархи, вот уже тысячи лет сохраняет нейтралитет, хотя ранее они вели войны с другими народами.

Различные острова относятся к владениям королевств, они входят в состав Миритиля, Аразиха и Гладии. Исстиль — родина нударов, является самым крупным островом, большая часть которого покрыта льдами, поскольку находится на северном полюсе Ойры, эта область практически непригодна для жизни, а ресурсы Исстиля стремительно иссякают.

Острова Гуар Данна и Исстиль ближе всего к материку Хадвинн.

Государственное устройство многих стран Мэриела во времена Эльфината и куда ранее — это владычество. Династии сильных обладателей объединили вокруг себя сторонников, а затем и целые племена, образовав первые государства под предводительством одного лидера или их группы.

В Эльфинате — три Владыки люксора, они правят Гуар Данном, Миритилем и Мэриелом. В Аразихе — шах, в Исстиле — князь, в Нуде — кёниг, в Гладии — король, в Джархааре — мать-царица, в Вертранге — вакахар.

#### ***Народы***



**Редрины** — зверолюды, напоминающие различных зверей — кошек, собак, копытных и обезьян. Хищные редрины испокон веков враждовали со всеми народами Мэриела и травоядными собратьями.

**Джархи** — народ, не имеющий ничего общего со всеми прочими, кроме антропоморфности. У них круглые глаза без век и зрачков, рот открывается от уха до уха, лишённого раковин, к слову, и вместо носа у них одни лишь щели. Живут обособленно и предпочитают не вмешиваться в дела других народов, если те никак не беспокоят их.

**Эльфы (верары)** — имеют острые уши и живут гораздо дольше людей. Первыми заселили Запад. Развитием, процветанием и победой над редринами Мэриел обязан именно им.

**Люди (гуммы)** — имеют кожу различной окраски — от светлой до темной, впервые появились на Юге и Востоке Мэриела. Южные гуммы звались зунарами, а восточные — унарами. Многие в культуре и быте почерпнули от вераров.

**Нудары** — северные собратья вераров, со светлыми или совсем белыми волосами и оттенками кожи от светло-серого до синего и сизого. Родина нударов — остров Исстиль. Нудары — великолепные воители и кузнецы.

*\*Указаны в порядке заселения Мэриела.*

### ***Заселение Мэриела***

Долгое время первые эльфы (верары), нудары и гуммы (люди) не знали о существовании друг друга. Эльфы сначала столкнулись с редринами, а гуммы — с джархи. Самыми последними пришли на материк нудары.

Редрины считаются самыми первыми обитателями Мэриела, позже появились джархи. Первые утверждают, что всегда жили здесь, к тому же, во всех частях материка (в это вполне верится), вторые же твердят: будто снизошли с небес на летучих кораблях, хотя доказательств тому нет (или же это великая тайна, которую джархи трепетно оберегают).

После появились эльфы, затем гуммы и самыми последними (в поисках лучшей земли) приплыли нудары, освоившие строительство лодок и плотов, на которых пересекли Исмар — северное море.

Легенд и историй о заселении Мэриела у каждого народа великое множество, но, скорее всего, все они переселились сюда с Той Стороны. В доисторические времена уровень морей и океанов вполне мог быть гораздо ниже, земной ландшафт совсем другим, а шидиты отличались куда большим могуществом, чтобы обуздать водные пучины и путешествовать без кораблей.

### ***Религия, культы и обладание***

Божественное происхождение все народы отрицают. В Мэриеле нет религий и верований во что-то иное кроме обладания, более слабые обладатели и те, у кого носительства не имелось, поклонялись сильнейшим обладателям.

Формирование доисторических культов и ритуалов тоже связано с поклонением обладателям, так Владыками эльфов всегда являлись люксоры, которые жили тысячи лет, зунары почитали обладателей из редринов, что даровали их племенам богатый урожай — больше всего любили они арборов и шидитов, а джархи обожествили их царицу, — та слыла сильнейшим подремом из всех.

Предположительно, — гуммы и редрины обучились обладанию у эльфов, но не исключено обратное — ведь самыми первыми жителями Мэриела считаются именно редрины. Первыми обуздать обладание могли и джархи, но учитывая их обособленный образ жизни, версия о редринах кажется более правдоподобной.

### ***Смешение народов***

Изначально народы не смешивали свою кровь, но после развитие и укрепление отношений между эльфами, людьми и нударами, принесло в мир эльвинов и хумдаров — полукровок от смешанных союзов.

Дети, рожденные от эльфов и людей не владели обладанием. Таким образом, сама природа вещей намекала на то, что у каждого из этих народов разный путь.

Эльфинат не накладывал запретов на отношения между эльфами, нударами и людьми. Все поданные и не должны являться обладателями; чем меньше носителей в мире и больше тех, у кого обладания нет вовсе, — тем более абсолютна власть Эльфината, а само явление силы — ценнее.

Но есть и еще кое-что, смешение народов пробудило эскуру — обладание тьмы, которая стала проявляться в полукровках значительно чаще. До того момента, пока эти столь разные расы не смешивались, эскура почти не проявлялась.

Редрины и джархи это совершенно иные виды, отличные от трех народов, поэтому попытки зачать дитя с ними не приводили ни к чему или, если и приводили, то в основном к рождению нежизнеспособных уродливых созданий, тем не менее, все возможно, а исключения из правил — основа развития мира. Редринов, к слову, четыре подвида, и они не могут скрещиваться между собой.

#### *Языки в Мэриеле*

Когда-то каждый из пяти народов говорил на своем языке, еще до появления письменности и грамоты, а также до образования отношений между всеми поселениями.

После образовался *всеобщий язык*, на котором уже много веков говорят все жители Мэриела. Некоторые имена, слова и названия заимствованы из речи гуммов, джархи и даже редринов, но лексической основой всеобщего стал язык вераров — первых эльфов Мэриела.

Верары взаимодействовали с прочими народами, участвуя в торговле и обмене, построении первых поселений, охоте и земледелии. В древние времена культурное развитие и жизненный уклад эльфов превосходили прочие народы, что требовало от тех понимания языка вераров, если они хотели с ними плодотворных отношений.

Так все пришло к одному языку. Даже если вы случайно встретите редрина вурухи в пустынях Зуна, вы поймете, что он вам скажет. А будет это, скорее всего следующее: *“Я разорву тебя на части, гуммская тварь, раб вераров!”* Какими бы отшельниками не являлись джархи, они также знают всеобщий язык.

## Обладание



### *Классификация обладания*

*Калидия* — обладание температур — высоких и низких. Носитель — *Калидит*.

*Шидия* — обладание воды и ветра. Носитель — *Шидит*.

*Террестрия* — обладание земли. Носитель — *Террестр*.

*Ферракс* — обладание металла, разновидность террестрии. Носитель — *Ферродит*.

*Арба* — обладание растений, разновидность террестрии. Носитель — *Арбор*.

\*\*\*

*Конксурия* — антиобладание, применимы названия: нейтрализация или поглощение.  
Носитель — *Конксур*.

*Ваккари* — обладание воздействия на животных. Носитель — *Ваккар*.

*Эскура* — обладание тьмы. Носитель — *Эскурид*.

*Люксис* — обладание света и исцеления. Носитель — *Люксор*.

*Подрема* — обладание изменения тела, считается разновидностью эскуры. Носитель — *Подрем*.



Во времена Эльфината слово “магия” не использовалось, оно появилось намного позже, когда обладание и знания о нем оказались утрачены. Те, кому покорилась сила, в мире Эльфината зовутся *обладателями* или *носителями*.

Теория наследования не всегда имела место в передаче обладания, но зачастую все происходило весьма непредсказуемо, исключая эльфов-люксоров. Сила могла снизойти как на принцессу, так и на сына лесоруба.

Основную роль в появлении обладателей играет конксурия.

Известен еще один неопровержимый факт — дитя, рожденное от союза эльфа и гумма никогда не будет благословлено присутствием силы. Брачные союзы эльвинов (трех кровей) принесут в этот мир сильного обладателя, но через несколько поколений. А среди полукровок чаще пробуждается тьма, хотя все чаще эскура проявляется весьма хаотически у многих народов. Она отчаянно пытается вернуться в этот мир, разрушая судьбы и жизни.

Эльфинат пытался обуздать ее и искоренить. Но ведь это такое же обладание, оно подобно прочим силам. Возможно, что неверный подход, непонимание, страх и борьба с эскурой, сделали ее еще более опасной и могущественной.

***Комбинация обладания в юном возрасте***

В юном возрасте у обладателей могут присутствовать несколько проявлений силы, затем доминирующее обладание (или два обладания — в случае комбинации) берут верх, вытесняя то (те), что слабее.

Обладание впервые (обычно, но бывают исключения) проявляется примерно в возрасте от десяти до четырнадцати лет и часто находится в состоянии комбинации, какой-то вид долгое время способен пребывать в скрытом состоянии (конксурия Варлага себя не проявляла очень долгое время) или даже иметь ложные проявления (например, имеется явное наличие шидии, а затем обладатель оказывается калидитом жара) вплоть до двадцати. В это время и проходит обучение в Вьсьдоме — академии обладателей. До испытания обладатели усердно учатся и тренируются, позволяя силе окрепнуть и явить себя, а после этого их ждет узконаправленное учение.

## Подробное описание обладателей и обладания

*Классификация распространенных носителей:*

**Калидия**

—

**обладание температур**

**Калидит** — обладатель температур: высоких или низких. Если обладатель способен как понижать, так и повышать температуру — он зовется калидит-комбинатор.

Калидия является самым древним и распространенным обладанием среди всех народов. Чаще встречается калидия жара.

Издавна калидиты считались лучшими воинами, на поле брани чувствовали они себя воистину в своей стихии. В далекие эпохи Мэриел то сгорал дотла, то покрывался коркой льда. В мирное время для калидии нашлось иное применение.

Хоть сила эта проста и податлива, управиться с ней новисам трудно, так Высьдом, тогда еще зовущийся Хадитиль, изначально стал школой калидии, и веками позже туда стали приходить прочие обладатели в поисках знаний и возможности развития пробудившихся в них умений.

Теперь калидиты образуют регулярную армию Эльфината, а многие из обладателей работают в погодных башнях, в кузнях и даже на кухнях.

Работа с пищевым продовольствием и продление его сроков хранения — важная задача. Кто, как не калидит, заморозит туши или поджарит сотни куриных ножек за один раз?

Ныне для такой силы множество применений — от контролируемого сжигания сорняков, до защиты государств.

*\*Ниже, а затем в последующих разделах — мы познакомимся с обладателями, которые упомянуты на страницах “Темного Союза”, а также с новыми личностями.*

## Некоторые известные калидиты:



**Дагдар Матхэйн** — король Гладии и отец Варлага. Гумм. Калидит жара.  
Родился в Гладии.

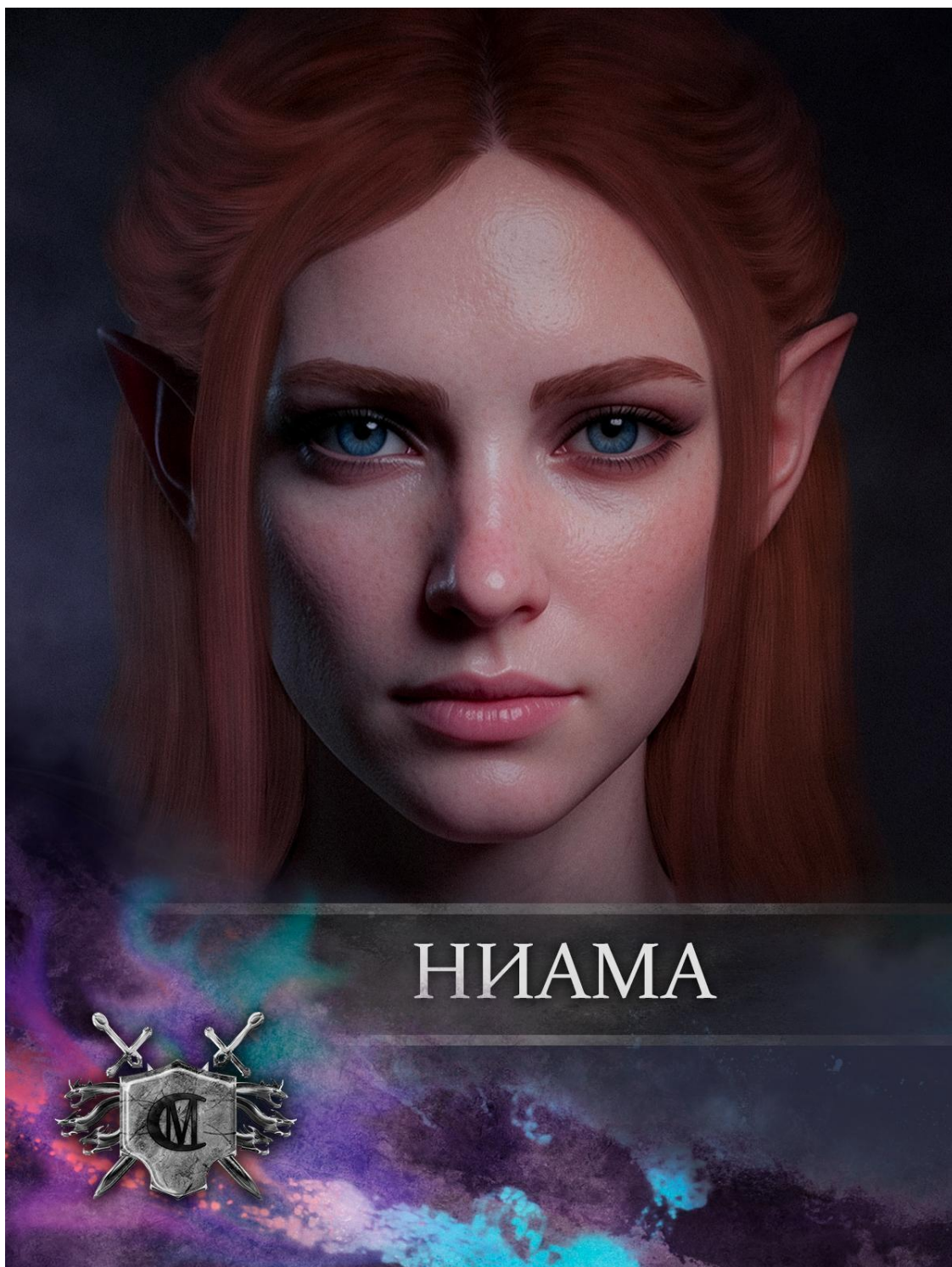
У него каштановые волосы и борода, ясный взор. Дагдар строгий и требовательный, но справедливый и мудрый правитель. Варлаг считает — тот ждет от него слишком многого.

Гораздо старше супруги — королевы Арлет. Есть младший брат — Ингварр Матхэйн; братья не слишком ладят, поэтому дядя Варлага большую часть времени проводит, управляя островом Илласбраг.



## ТАРНИР

**Тарнир Буревестный** — учитель калидитов в Высьдومه. Гумм. Калидит-комбинатор. Родом с восточного Мэриела. Тарнир — немного полноватый мужчина старше средних лет, с каштановыми волосами и густой короткой бородой. Не равнодушен к ярким и порой пестрым нарядам. Когда-то учился с конкурсом Грегором Гроттом. Является учителем Ниамы и (в прошлом) Ригана. Хорошо относится к Варлагу и Фердорче, сочувствуя их положению.



**Ниама из Марледда (Марледдская)** — сокурсница Варлага. Эльф. Калидит-комбинатор.

Родилась в Марледде — северном портовом городе Миритиля.

Ниама часто сомневается в различных решениях, ей важно мнение окружающих и следование законам Эльфината, но порой она становится горячее раскаленного добела железа, действуя порывисто и решительно.

У Ниамы рыжие вьющиеся волосы, светлая кожа, милые округлые черты и голубые глаза. Предпочитает закрытые платья зеленых цветов. Изменения костюма отражают ее настроение

— например, она одета в светлое легкое платье, решившись поговорить с Варлагом, а после различных переживаний — в черное с золотыми змеями.

Варлага и Ниаму связывали романтические отношения, но на момент событий “Темного Союза” они закончились.



**Риган с Зуна (Опаленный)** — лейтенант Конксурата. Гумм. Калидит жара.  
Родился в Аразихе.

Из-за ярости плохо контролирует обладание, которое стремится испепелить все вокруг. В прошлом его называли *Опаленным*. Ныне служит Конксурату, поскольку Грегору Гротту порой необходимо иное обладание для отражения атак и поимки эскуридов.

Говорят, в Зуне и Аразихе Риган промышлял заказными убийствами, а однажды чуть не сжег половину города, за что сам шах Залим объявил на него охоту.

У Ригана темная кожа, но ясные голубые глаза. Он аккуратно выбрит, включая кожу головы. Все его тело покрыто ожогами из-за буйного нрава его калидии. Больше всего на свете он любит огонь.



**Хуриг Славный** — один из учеников Вьсьдома. Гумм. Калидит жара.

Со средней полосы, имеет знатное происхождение (разумеется, до Варлага ему далеко, что вызывает в юноше зависть и неприязнь).

Хуриг талантлив в учении, как и в калидии, его можно назвать душой компании и иногда даже лидером (покуда бразды правления не переходят к бойкой Рагас), но в той же степени парень тщеславен, злопамятен, жаден и труслив.

Натянутые отношения между ним и Варлагом возникли не сразу, но Хуриг с первых дней в Вьсьдоме плохо относился к Феру и заигрывал с Ниамой, что лишь укрепило враждебный настрой принца Гладии.

Мелкими пакостями и злословием Хуриг пытается обратить на себя внимание Варлага, отчасти ему не хватает прежнего соперничества между ними, а еще, зайдя далеко в этой вражде (как он считает), калидит попросту не способен попросить прощения, как и понять — почему предпочтение в дружбе отдано не ему, а жалкому бастарду-эльвину.

Замарашка Вигмор, например, перед ним ходит на цыпочках, смотрит в рот и благодарен за все, а Фердорча — злостный грубиян и невежа, который смеет разворачиваться и уходить от поданного знатного происхождения, не отвечать на вопросы и вообще игнорировать Хурига Славного! Ну а гадкий принц (дикарь и драчун) лишь потакает подобному неуважительному поведению!



**Рагас Харза** — ученица класса калидии, однокурсница прочих героев и подруга Хурига. Гумм, зунарка. Калидитка жара.

Девушка умела в калидии (чуть менее успешна и серьезна, нежели Ниама или Хьордис, но отнюдь не глупа). Помимо учебы ее интересуют сплетни, украшения, золото и наряды, а еще — полезные знакомства и связи, которые позволят укрепить положение во Владычестве (дело в том, что вне стен Висьдома к зунарам из-за многовековой вражды до сих пор относятся с опаской или даже с неприязнью).

Рагас родом с Аразиха (из столицы Ракта-Цагар), ее семья заработала состояние на нанабх (посему прозвище “нанабовая принцесса” ей крайне подходит).

\*\*\*

*Вместе с Варлагом, Фером и Ниамой в Вьсьдоме обучалось еще двенадцать калидитов жара (помимо Хурига, это: Нина, Вигмор, Рагас, Логрина — упомянуты в “ТС”, прочие — в “Павших Землях”), чуть ближе с ними мы познакомимся в следующих книгах.*

## **Шидия**

—

### **обладание воды и ветра**

**Шидит** — обладатель, управляющий водой, ветром, молнией, а также дождем и туманом. Второе по частоте проявления обладание (после калидии). В равной мере распространена среди всех народов Мэриела.

Применяется в погодных башнях, в садах и плантациях, в строительстве городов и стоков, осушении болот, проведении рек к поселениям, в морском транспорте.

Чаще всего шидиты работают в погодных башнях: они позволили сделать климат Эльфината мягким, а порой даже весьма жарким, а земли — плодородными и вечнозелеными.

Погодные башни довольно дороги в использовании, поэтому в Гладии, Нуде и Аразихе их нет.

Башни производят облака и регулируют температуру воздуха. В одной постройке трудятся более сотни калидитов и шидитов. Когда их обладания сталкиваются, образуется пар, который поднимается выше, далее шидиты формируют облака и силой ветра направляют их в нужную сторону. Если становится слишком холодно — в игру вступают калидиты жара, а если жарко — калидиты стужи.

Помимо оплаты трудов нанятых обладателей, башня требует прочие ресурсы — древесину, уголь или торф, чистую воду, а еще постоянный ремонт из-за разрушительной силы обладаний, которые в ней используются.

В прошлом шидия применялась исключительно в морских сражениях, когда обитатели Мэриела исследовали моря, океаны и прибрежные земли.

Флот развит у Холлуны, Нуда, Гладии и Аразиха, это связано с наличием выходов к морю и островных владений. Гуар Данн также имел мощный флот, ранее он являлся отдельным верарским государством, не входящим в Миритиль. Самым крупным портом Миритиля является Марледд, а у Восточного Мэриела нет приморских территорий.

У нударов мореплавание развивалось самостоятельно и являлось, скорее, вынужденной мерой, чтобы отыскать более плодородные земли. Когда нудары на (весьма примитивных) судах переправились из Истиля, военные корабли шидитов уже не использовались, небольшие флотилии просто оставались в гаванях, настало время торговых судов.

Уже тогда шидиты сопровождали моряков лишь на случай возникновения штормов, одного обладателя обычно достаточно, чтобы корабль, вышедший из Гладии, дошел до портов Гуар Данна без происшествий.

Воевать тепереча не с кем, джархи давно одумались, а редрины никогда не строили кораблей, слишком уж они не любили воду (это подтверждает теории о сухопутном переселении или же говорит, что они изначально жили на материке Мэриел).

Сейчас корабли на далекие расстояния не ходят. Они движутся от Гуар Данна в Марледд, из Марледда в Нуд, из Нуда в Гладию, да обратно, а одного шидита в команде — все еще более чем достаточно. Присутствует и речной транспорт.

Шидия — универсальное обладание. Шидиты могут управлять и водой, и ветром, а также явлениями, которые порождает данное взаимодействие стихий: бури, дожди, морские отливы и приливы, паводки, туман и даже молнии.

Разумеется, имеется у шидитов дополнительная (внутренняя) классификация, но этих обладателей редко разделяют, потому что они могут делать все это одновременно при должном

обучении и тренировках. Разумеется, что-то конкретному шидиту удастся лучше, а иное — хуже.

В древности некая шидитка Нилофар из Аразиха впервые охарактеризовала классификацию шидии следующим образом:

**Шидомар** — шидит моря.

**Шидлок** — шидит пресных вод.

**Фульгур** — шидит молний.

**Вентир** — шидит ветров.

**Регнир** — шидит дождя, тумана и сырости.

## Некоторые известные шидиты:

**Арлет Матхэйн** — королева Гладии и мать Варлага.

Гумм. Шидит. Родилась в Нуде. Арлет — женщина средних лет, но куда моложе Дагдара. Имеет приятные черты лица и голубые глаза, светло-русые волосы покрывает флёр из легкой ткани. Добра к сыну и во всем его поддерживает.



**Проныра** — наемный шпион, вор, шулер и жулик. Гумм. Шидит, если учесть классификацию Нилофар — шидит-регнир. На всеобщем языке его прозвище звучит: “Слае”.

Родился в Гладии.

У него каштановые волосы, холодные серые глаза. Собирает различные сведения и продает их. Не гнушается любой грязной работой.

Проныра не обучался в Висьдоме, его отец не позволил сыну начать освоение ремесла обладателей, заставляя всех детей без исключения работать в доках. Позже мальчишка сбежал из дому, сам отыскал старуху шидитку, которая научила (как сумела и для каких целей сочла это учение нужным) его этому обладанию.

Проникнув в Висьдом, пользуется именем **Перри Скармоди**. Настоящее имя он раскрывает Варлагу только при полном доверии.

**Брета** — скупщица краденого. Гумм. Шидит.

Жила в Исцилле. Обучила юного Проныру обладанию. На момент событий “Темного Союза” уже умерла от старости.

Позже ее имя использовалось владыкой Скарегом, чтобы составить поддельную бумагу, рассказывающую о житие Перри Скармоди. Эта хартия помогла Проныре попасть в Висьдом.

*Наставница шидитов в Висьдоме — эльфийка **Пелагея Корентайн**, имена прочих учеников-шидитов не упоминаются.*

### **Террестрия**

—

**обладание земли, Ферракс**

—

**обладание металлов, Арба**

—

**обладание растений**

**Террестр** — обладатель, управляющей землей и породами, включая драгоценные камни.

Террестр вызывает дрожь, разрушение и взрыв породы, а еще работает с драгоценными камнями (такой террестр зовется кристаллизатором).

Как и прочие обладания использовалась для битв, но теперь — для строительства, шахтерских дел, обработки камня и создания украшений.

Достаточно распространена особенно среди людей, реже встречается у нударов и еще меньше террестров у эльфов.

**Ферродит** — обладатель металлов. Разновидность террестрии. Встречается реже вышеобозначенных сил, в основном распространена среди нударов, но и другие народы владели ей.

Используется для добычи и обработки руды, создания изделий и оружия из металлов.

Ферракс не действует на благородные материалы, такие как: золото, серебро, белое золото Нуда. Также она не удваивает металлические предметы без потери общей массы, но способна разделить их.

Во время первых противостояний ферродиты с легкостью уничтожали солдат врага, закованных в железные доспехи с ног до головы, сдавливая тела их же броней и обращая их стальные мечи против них. Либо попросту разрушая ворота, латы и оружие.

Позднее, учась на ошибках и беря пример с нударов, обладатели стали создавать изделия с добавлением тех металлов, на которые ферракс не действует.

В любом случае, существовала калидия жара, которая могла расплавить золото или нагреть латы так, что солдат в них заживо сварится.

Особенно хорошо это обладание взаимодействует с железом и сталью, свинцом, оловом, алюминием, очень слабо с жидкими металлами вроде ртути.

У ферродитов тоже есть специализации: *рихтовщики* — способные изменять структуру металлической материи и *разрушители* — вызывающие ее коррозию.

**Арбор** — обладатель растений, позволяющий им расти с невероятной скоростью. Также является разновидностью террестрии.

Широко распространена среди эльфов, сделавших Мэриел таким зеленым и благодатным, среди прочих народов арба — тоже не редкость.

Арба самое мирное и безобидное обладание, если только не вырастить огромный урожай ядовитых растений и грибов, с целью отравить всех кругом. А еще очень сильно зависит от остальных видов силы.

Арборы не могут заставить уже сорванные плоды и листья увеличиться до невероятных размеров (к примеру, создать яблоко размером с повозку не получится), а также заставить деревья двигаться, размахивать ветками, обмотать лозами неприятеля и задушить его. До того как побеги вьюнка попробуют обвиться вокруг ног врага, тот это заметит и с легкостью разорвет их.

Зато отломанную ветку вполне можно обратить в саженец, помочь росткам проклюнуться, а травам, кустам и деревьям расти чуть быстрее и стать больше, что скажется и на их плодах. Но без шидии (или воды, которая добыта обычным путем), а еще люкиса (или солнечного света) и террестрии с ферраксом (растениям нужна плодородная почва, без опасных минералов и металлов) — сильно не преуспеть.

## Некоторые известные террестры, ферродиты и арборы:

**Варлаг Матхэйн** — будучи комбинатором, владеет обладанием земли, хоть и невыраженным, его специальность — кристаллизация. Во время испытания обладателей принцу удалось создать небольшие алые кристаллы, позже он научился разрушать грубую каменную породу и немного управляться с ней, хотя основным обладанием у юноши оказалась конксурия.

**Фердорча из Гвинлана (Гвинланский)** — эльвин с корнями эльфов, гуммов и нударов. Тоже является комбинатором, его ферракс очень слаб, его наличие связано с кровью нударов. Способен заставить металлическую стружку стать каким-то объектом — отмычкой или острым шипом, но не более.

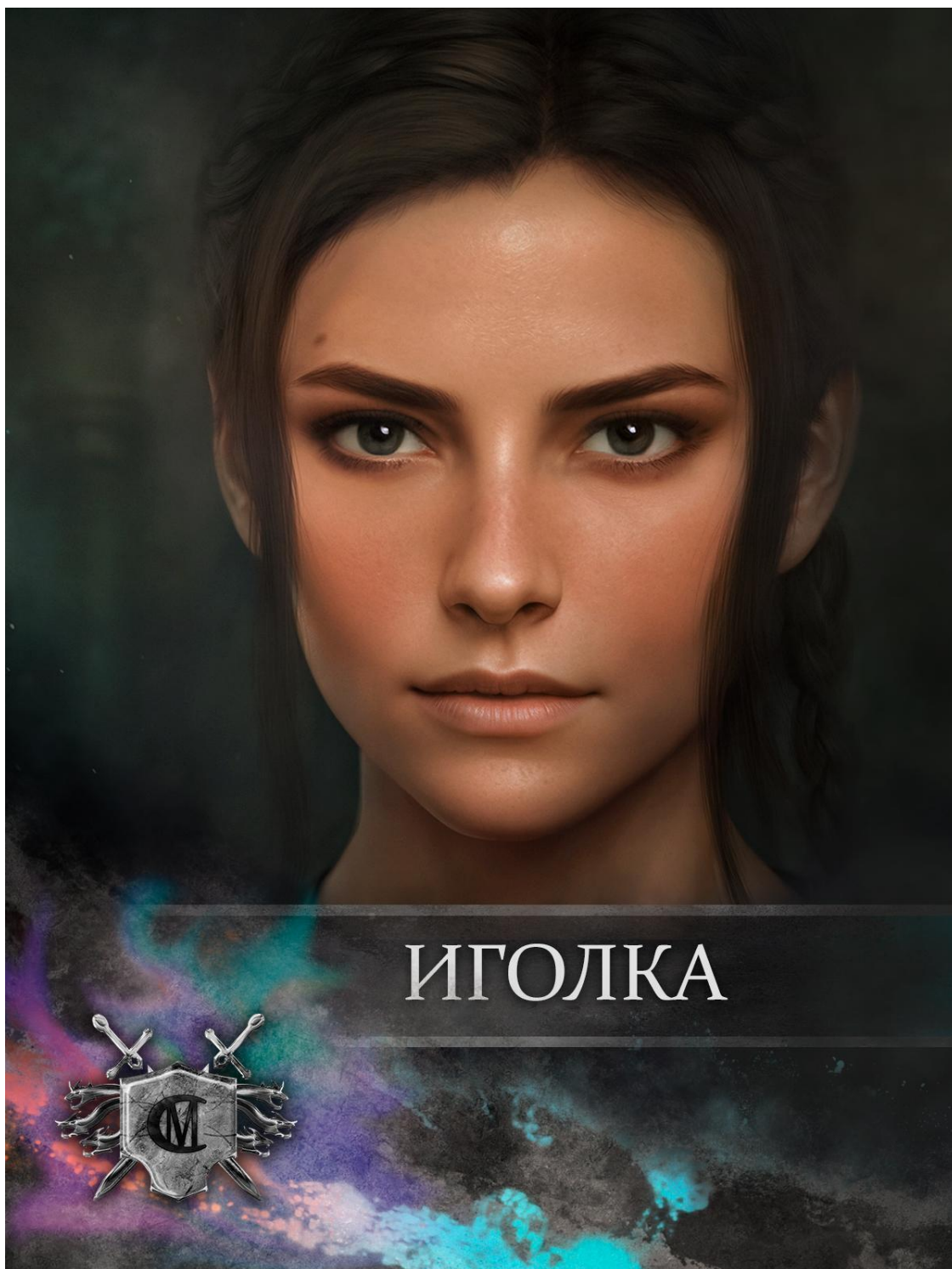


**Дубина** — арбор, которого изгнали из Высьдома. Гумм.

Родился в восточном Мэриеле в семье земледельцев. Единственный из Крова, кто поддерживает связь с родными, которые до сих пор не знают о его изгнании и роде занятий.

Пухлый и добродушный парень, с темно-русыми, торчащими во все стороны, волосами и круглыми зелеными глазами.

Чаще использует обладание для приготовления запасов еды и целебных трав для Крова, где он выступает хранителем. Как и все подельники Проныры использует прозвище. Настоящее имя неизвестно.



**Иголка** — ферродитка, изгнанная из Высьдома. Гумм.

Родилась в восточном Мэриеле.

Иголка — мелкая девчушка с острыми чертами лица, темными колючими глазами и волосами, собранными в косичку похожую на крысиный хвостик. Зачастую грубая и колкая.

Изгнана из школы за воровство и постоянные стычки с другими обладателями. Носит мужскую одежду — кожаный камзол с металлическими заклепками, которые при помощи обладания превращает в смертоносные шипы. Будучи членом банды Проныры — Кров, предпочитает не использовать истинное имя. Выполняет в банде роль взломщицы и зачинщицы.

**Дарвир Бурый** — властитель небольших владений на границе северной Гладии и Нуда. Хумдар (полу-нудар). Ферродит.

По словам Клитемии (матери Фера) является настоящим отцом эльвина.

У Дарвира даже слишком белая кожа, каштановые волосы и борода. Герб его семьи — голова ворона.

**Юбхмаа** — царица Холлуны, которая превратилась в омерзительное чудовище, состоящее из множества тел (ее народа и прочих существ). Джархи. Комбинатор: террестр и подрем.

*Наставник террестров в Высьдме — эльф **Пджетер Сухослов**. Помимо Варлага в школе обучалось еще три террестра, имена упомянуты в повествовании: Сифас, Бьяргар и Лена.*

\*\*\*

*Классификация редких носителей:*

**Конксурия**

—

**поглощение обладания**

**Конксур** — поглотитель обладания, который нейтрализует последствия уже использованной силы (если не прошло слишком много времени, а воздействие на окружение незначительное) или предотвратить ее применение, способен наделить эффектом конксурии металлические изделия кузнецов-ферродитов, а еще полностью поглотить чужое обладание или передать его сразу после поглощения (элиминации) иному носителю.

Редчайшая и опасная способность. В последнее время встречается только среди гуммов, точно неизвестно, но, возможно, конксуры бывают и среди редринов. Раньше конксурия встречалась среди всех народов (так говорят летописи, но исключать вымысел не представляется возможным).

Обычно, но не всегда, конксуры не владеют другой силой либо она очень слаба, пример тому Варлаг — единственный конксур-комбинатор за последние несколько сотен лет.

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.