**КАМЕННАЯ ВОДА**

**ГЛОССАРИЙ**

# А

**Агал-нисиец –** верховые благородные лошади южных кровей. Имеет яркие масти, короткую шерсть и густой волос на гриве и хвосте. Утончённый, быстрый, умный, очень выносливый в пустыне. Только для верховой езды. Ослабевает здоровьем в холодном климате. Требует подбора питания, строгого водного режима.

**Агемон** – благородный Урты.

**Алатырь** – камни – монолиты с крошкой руды, дающей блестящую окраску.

**Алачуга** – походная палатка благородного меккерянина. Как правило, шатрового типа.

**Алтын** – монета в 100 деньга. Монета для средних покупок или обеспечения семьи.

**Аскари –** войска Урту, состоящие из мирян.А также рядовой боец аскари - аскарий.

**Асы** – нижние рода благородных в Меккере. Обычно заняты вопросами внутреннего порядка в стране.

**Асианты** – Верховные рода благородных в Меккере. Занимают исключительно высшие посты руководства страной.

**Асиль** – название всех благородных в Меккеке.

**Ампула** – мелкий глиняный сосуд для хранения чистой живички. Объём – до 20 мл.

**Анты** – среднего уровня рода благородных в Меккере. Заняты вопросом охраны границ и военными кампаниями страны.

**Ары** – блаженные Меккере. На данный момент фамилия Фасс.

**Арза** – на западе от Самры, через большую воду Волья. Степняки-кочевники. Разводят беговых коников, искусные мастера в разговорах с животными. Ближайшие места от Самры фактически не населены, а далее находятся степные народы с установившимся матриархатом. Называют те земли КРОМА. Управляет совет Матерей. Женщины имеют высокий статус и познания, искусны в шаманизме. Имеют возможность управления водой – достают воду из-под земли в любом месте делая родники. Девицы с этой способностью именуются До-Мать, и вынуждены проходить инициацию в Жигах – горах рядом с Самом. Там их ждёт После-Мать – высшая шаманка, которая проводит посвящение.

**Атак –** северная лошадь. Из Урты. Легко переносит перепады температур. Встаёт под упряжь, может быть использована для верховой езды. Вынослива, не требует стойла и особых кормов. Очень покладистая и спокойная.Низкорослая и с густой шерстью.

# Б

**Батник –** удлинённая рубашка-поло с длинными рукавами и капюшоном. Носится на выпуск. Может быть подвязана поясом.

**Баньки** – общественные бани с подачей воды. Как правило, места для встреч, врачевания и наслаждений высших родов. Имеют отдельные комнаты для массажа, для умывания, для встреч с пери, для деловых встреч.

**Белое Марево** – практически невидимые волны, идущие по Эфиру, по воле Леца и изменяющие его структуру и, благодаря этому, изменяющие события, объекты и отношения людей в мире. Обычно Белое Марево используется для передачи на небольшое расстояние смоделированных Лецем чувств. Но может быть использовано для изменений в природных или социальных явлениях, что требует высокой энергоотдачи леца.

**Белый Яр** – поселение Самры на севере от Самревщины. Жители – ярок, яроха.

**Белый знак** – символ на древних распутьях, показывающий, какая дорога опасна для путника. Представляет собой белый треугольник с красным обрамлением вниз острой вершиной.

**Битюг –** одичавшая лошадь тяжеловес. Аналогично коникам. Побольше в размерах, силён, вынослив, легко пасётся в зимних условиях на полях, не требует особых заботы.

**Борьбище** – ристалище для тренировочных или соревновательных боёв благородных воинов.

**Благи** – высшее сословие красного жречество, занятые в изгнание бесов и медиумной практике.

**Благодатная земля** – территория, которая получила благодать блаженного рода и с той поры стала ему принадлежать. Таким образом создаётся взаимосвязь между Хозяином земли, дающем Благодать, и землёй, которая отвечает добрым урожаем, сопротивляется набегам чужаков и сигнализирует об мировых изменениях. Благодатные земли по древнему договору расположены так, чтобы силы, дающих благодать блаженных родов, не перекрывались – во избежание столкновений и военных действий между блаженными.

**Благодать** – психомагическая установка, генерируемая представителем блаженного рода внутри собственного сознания и проецируемая на других людей, предметы и стихии. Формирует структурированность, мобилизует силы и создаёт необходимый настрой. Бывает светлая благодать – дающая настрой на жизнь, и чёрная благодать – дающая негативные установки.

**Благой род** – род людей, имеющих особенности внешности, поведения, морали. А именно – превосходящие обычные физические возможности, высокую скорость регенерации, высокую мораль. По легендам, созданы богами для того, чтобы мир соблюдал баланс и высшие законы.

**Благомолье** – каноническое паломничество за благодатью.

**Благость** – психомагическое состояние общности всех людей и объектов как единого целого. При котором возникают особые свойства сообщества.

**Блаженный род** – род людей, имеющих особенности внешности, поведения, морали. А именно – способны к общению с Эфиром, создание благодати, управление миром опосредовано через командование Сваргой. По легендам, созданы богами для того, чтобы управлять благими и мирными.

**Бора** – поселение Самры на востоке от Самревщины. Жители – бор, борка.

**Брад** – временный руководитель Съезда, управитель Турниров, главнокомандующий при войнах – избирательная должность.

**Брада** – команда ладорингов, идущая под единым командыванием брадира

**Брадир** – потомственный князь, имеющий воинское право в государстве Соля. Должен иметь свою ладорь. Если сходит с ладори по старости или увечью – теряет право голоса в государственном управлении и остаётся только хозяйственником-руководителем своего Оазиса (поселения)

**Брадирон** – основной боевой командир ладори. На ладори брадира считается помощником. На самостоятельной ладори – командует всеми людьми.

**Брифы** – трусы-плавки, удлинённые. Вместо резинки используется тканевая верёвка для завязок.

# В

**Ватага** – боевой отряд Самры, состоящий из подготовленных «мирян», как правило, под руководством Вил-Рада

**Ватажник** – боец ватаги

**Вил** – воин благого рода из Самры. Благородных – чистых - родов Самры – Вилы – всего восемнадцать и делятся они на направления и уровни.

Направления по местонахождению основного вилдома: Серединные, Северные, Южные, Западные, Восточные. Уровни по наличию в роде Вил-И-Онов и/или вилинок, сходящихся с сарями: Высокие рода, Низкие рода (не были Вил-И-Онами и сарисами).

Уровни по старшинству: старшие рода (где никогда не сходились с низкорожденными), младшие рода (где были схождения с низкорожденными, но Сварга принимала детей на оглашении как родовых вилов). Старшие рода считаются чистыми. Младшие рода не имеют права на Мара – командира рода, представляющего его интересы в Совете Маров. Младшие рода «берут под щит» какие-либо из старших родов, представляя их интересы в Совете, но и распоряжаясь их живой силой.

Рода Вилов Самры:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | Уровень старшинства | Уровень вышины | Рода | Слава рода |
|  | Старшие рода | Высокие рода | ТАЛ – Серединный род | Несколько Вил-И-Онов в роду. Малочисленный род. Известен **стойкостью** и **высокой моралью** |
|  | КОРЖ – Северный род | Несколько Вил-И-Онов, Вил-Танов. Самая сильная подготовка бойцов среди вилов – **отличные мечники** |
|  | МАРС – Южный род | Несколько Вил-И-Онов, Вил-Танов, одна сариса. Известны своей **терпеливостью** и тщательностью в исполнении послушаний. Пограничный род. |
|  | НАР – Западный род | Самый многочисленный род. благодатные **чадородием** Чаще всего бывали **сарисами**. Были Вил-Таны и однажды Вил-И-Он. Пограничный род. Известные **мастера чая, ядов и траволечения** |
|  | ТОРК – Серединный род | Многолетняя **династия охранников дворца**. Личники (личный секретарь) сарей, сариц и Вил-И-Онов. Часто становились главами Совета |
|  | ДОР – Серединный род | Многолетняя династия **охраны Самревщины**. Были Вил-Таны. Часто становились главами Совета. |
|  | Низкие рода | ТОРН – Южный род | Пограничный род. Единожды был одарён милостью и принят их человек в Вил-И-Оны. |
|  | БРАН – Восточный род | Пограничный род. **Самые красивые женщины**, дважды становились сарисами, один раз был выбран из них Вил-Тан.. Один раз их представитель становился главой Совета. |
|  | Младшие рода | Высокие рода | ТОРЖ – Западный род | Вил из этого рода был **рабом в Меккере** и оставил там славу о вилах Самры как о непревзойдённых бойцах-мечниках. Род славен своими **мечевыми практиками** и **ведением летописи Самры**. Единожды был Вил-И-Он этого рода. |
|  | ВОРН – Восточный род | Род, знаменитый своей работой **с механическими средствами**. Единожды была сариса этого рода. |
|  | ТИР – Северный род | Пограничный род. Имеют самые **многочисленные на Севере ватаги**. Серьёзно занимаются подготовкой молодых воинов-мирян, ведут свои **школы боевого мастерства**. Хорошие лучники, метатели. Единожды был Вил-И-Он. |
|  | Низкие рода | КЕРН – Серединный род | Занимаются разведением **боевых коней** для вилов. Подготовленные конные войска Самры. |
|  | БАРК – Северный род |  |
|  | КАРТ – Серединный род | Содержат **боевых псов** – серберов. Заняты постоянной охраной города, ночная охрана, пожарная охрана. |
|  | САТ – Северный род |  |
|  | ГОРН – Южный род |  |
|  | ПИРТ – Южный род |  |
|  | ДИР – Восточный род |  |

**Вилин** – вил, ещё не получивший звания, ребёнок, или тот, кто звания был лишён.

**Вилинка** – женщина рода Вилов.

**Вил-И-Он** – старший вил Самры, несущий три функции – защиты Леца, военного главнокомандующего страны и защиты ИОНа.

**Вил-Кап** – офицер высшего звена, командующий большими военными соединениями

**Вил-Лет** – офицер среднего звена

**Вил-Мар** – главнокомандующий Вилона, Старший Дома

**Вилдом** – дом, род вилов. Вилдома делятся на Старшие и Младшие. Старшие – рода, в которых были официальные браки с блаженными или часты Вил-И-Оны. Младшие – те, в которых таких связей не было. Старшие «держат под своим щитом», т.е. опекают и навязывают свою волю младшим домам.

**Вилон** – командир, обращение к старшему вилу

**Вил-Рад** – офицер низшего звена, непосредственно командующий подразделением в боевых условиях

**Вил-Тан** – телохранитель высокого ранга, несущей так же обязанности секретаря, глашатая воли и военного советника

**Волья** – полноводная река в Белой Степи. Самая большая водная артерия изведанного мира, протекающая с севера на юг и впадающая в Чёртово Море. Её истоки – за пределами изведанного самритами мира.

**Врачезнатель** – самритский доктор, занимающийся исключительно болезнями внутренних органов.

# Г

**Глас** – в Меккере человек мирный, т.е. простолюдин.

**Глиномесы** – мастера по изготовлению вещей из глины. Особо ценными оказываются урны для праха, глиняные дома и особые двустенные кувшинчики для хранения живой воды в щадящих температурах.

**Грюник - з**нак служения белому богу. Состоит из двух копий и змеи, извивающейся на них.

# Д

**Дахма** – «башня молчания» - погребальное сооружение имеющие циклическое строение и высоту до 6 метров. На решётчатой крыше выкладывают трупы, которые поедаются птицами-падальщиками, а после под влиянием воздействия солнца и ветра падают внутрь глухого колодца и там разлагаются окончательно.

**Деньга** – простая монета Самры. В обращении подходит для ежедневных покупок.

**Дикая Плавня** – психомагическое событие, природа которого неизвестна самритам. Невидимый луч идущий по земле хаотической траекторией. Если задевает людей или животных – падают без сознания, а, очнувшись, становятся на время неподвижны и слабоумны.

**Дички** – проживающие в городищах одичавшие люди. Общаются с помощью небольшого запаса звуков, мимикой и зачаточной телепатией. Используются самритами и многими другими народами для передачи посланий на расстояние. Представители одного семейства-сообщества дичков развозятся на разные заставы, откуда способны передать мысли своим родичам.

**Древние** - цивилизация, существовавшая до Последней Войны. Предположительно, из древних выжили только самотохи и дички.

# Е

**Епанча** – большой просторный плащ с длиной до пят, с вырезами для рук и, - реже – с укороченными широкими рукавами. По сути, является прототипом плащ-палатки**.** Шьётся из материалов, стойких к стиранию, повреждениям и удерживающих небольшой дождь. Может использоваться как одеяло в походных условиях.

# Ж

**Живая вода (живичка)** – вода, имеющая особую структуру, созданную в ней переданной благодатью, позволяющую структурировать живую материю, мобилизовать её резервы. Живичкой лечат раны, болезни, психологические отклонения. Живичка может увеличить возможности организма в экстремальной ситуации. Создаётся в Крипте. Вилы носят персональный запас живички в специальном флаконе на груди. Чистая живичка мирянам недоступна, а при употреблении в большом количестве может быть опасна. Миряне употребляют живую воду – воду, «заживленную», т.е. разбавленную живичкой.

**Живна** – живичка в сгущённой форме на основе мёда и воска. Технология неизвестна в Самре, используется в Меккере.

# З

**Звездом** – звёздный дом бога. Ночные «бредущие» звёзды, на которых, по поверьям, живут боги.

**Зничи** – среднее звено красного жречества, занятые доглядом за преступниками-отпущенцами, адвокаты преступников и защитники свидетелей.

# И

**Иера** – представительница высшего белого жречества, как правило, занятого проведением ритуалов и обрядов и политикой храма.

**Иннаян** – символ бога-покровителя Белых и Красных Воинов Тояктонея. Выглядит как круг, в котором заключены два компонента разных цветов в формах капель.

**ИОН** – психомагическая сущность, являющаяся оружием. Находится в «колыбели» в грудной клетке Вил-И-Она, сразу над сердцем. Может быть активизирован исключительно блаженным, с которым сопряжён. В спящем состоянии пассивен, не отвечает на запросы. В активном состоянии способен осуществлять руководство частью действий Сварги.

**Ионий** – хранитель ИОНа в Меккере.

**Ирий** – дом бога на земле. Вечно цветущий и плодоносящий. Находится в неизвестном месте - за тридевять земель, за тридевять вод, за тридевять огней. Всего Ириев на земле – шесть.

**Ичиги** – лёгкие кожаные сапоги для летней носки. Могут быть полусапожками, могут быть полноценными сапогами с вышивкой, отверстиями по верху для вентиляции.

# К

**Капсуль** – металлическая полая туба, вставляемая в скрутку и имеющая пробку. Внутри капсуля находится, как правило, живичка – индивидуальный неприкосновенный запас вила.

**Карга** – представительница практического белого монашества, как правило, занятого вопросами восстановления справедливости – поиск и поимка преступников.

**Карт-шкатулка** – встроенный уже в новом мире в доморощенный защитный металлический чехол навигатор надсетевой системы связи.

**Касаба** – головной убор незамужних усолек.Пятиклинная шапочка с небольшой пикой, украшаемой перьями. Богато вышивается знаками рода, символами плодородия и небесных покровителей.

**Кемарийцы** – от слова Кемары - спящие – фанатики веры Кемары, считающие, что с прежней божественной цивилизацией можно соединиться с помощью праведной жизни и доброй смерти с переходом в сон. Выбирают места силы, строят домики-гробы и сажают в них своих мёртвых религиозных учителей для смертельной медитации.

**Колыбель ИОНа** – футляр для ИОНа, который встраивают в грудную клетку Вила. Может быть взорван и таким образом может уничтожить ИОН.

**Конда –** сооружение представляет собой многометровый конус, сложенный из камней округлой формы, созданных Расками и поддона-чаши. Является, по сути, конденсатором - собирает ветер с реки, насыщенный парами, позволяет влаге осесть на камнях пирамиды и опуститься в чашу, откуда по желобам проходит на террасы сада, питая растения

**Коник –** одичавшая беспородная лошадь. Низкорослый, выраженный прогиб спины, густая шерсть. Основная верховая порода для самритов.

**Кош –** высокие (в холке до колена) кошки с крыльями – кожаным мешком на спине. Не летают!

**Красное Пекло** – мифологизированная территория, находящаяся далеко от Самры на северо-западе, за землями Арзы (Кромы). По легендам, там были уничтожены войска Красных богов, там же для них был создан огненный ад, в котором они теперь находятся глубоко под землей.

**Крипта –** древнее подземное сооружение, подземный храм смерти. Там хоронят блаженных и их старших вилов. В сооружении находится древний аппарат по превращению крови блаженных в живичку.

**Криптан** – монета в 100 алтынов. Монета для крупных покупок.

**Крипдон** – распорядитель Крипты. Доверенное лицо блаженного рода.

**Круги на воде** – знак судьбоносного решения, даёт предощущение божьего веления, открывает возможность видеть весь мир. Состоит из маленького круга и трёх секторов окружности над ним.

**Кубыш** - поселение Самры на юго-западе от Самревщины. Жители – кубыш, кубышка.

**Кувшинец** – самый мелкий глиняный сосуд для хранения живой воды средней концентрации.

**Кунга** – (самоназвание **Кунгур**) – большая страна у подножья Враних Гор (Ура), далеко на северо-восток от Самры. Известна диковинными камнями и диким нравом.

**Куфья –** головной убор, состоящий из большого платка и двух верёвок. Одна накручивается на голову как основа. На неё накидывается в особом порядке платок, который сверху крепиться второй верёвкой. Два свисающих конца куфьи используются для защиты лица от ветра. Куфья позволяет сберегать голову при высокой температуре воздуха.

**Кухарня** – столовая, кафе.

# Л

**Ладоринг** – рядовой воин ладори. Ладоринги – боевая каста воинов Соля, занимающаяся пиратством, воровством и мародёрством на территориях сопредельных государств.

**Ладорь –** трёхколёсный, трёхгондольныйбуер каксредство передвижения отрядов ладорингов

**Ледомрицы** (ледяные мертвецы) – Верующие в «живое посмертие» люди, уходящие в ледники, в горы, чтобы замёрзнуть и умереть там, чтобы сохраниться до следующих поколений.

**Лесосеть** - защитные лесополосы сажают в степи вблизи воды. Часть деревьев высаживают вдоль русла речки для защиты воды. Часть высаживается поперёк русла – для протягивания воздушных масс, насыщенных испарениями, вглубь степи. Между этими лесополосами располагают поля с самыми нуждающимися в воде культурами. Часть лесополос высаживают дальше ровными квадратами – для защиты полей второго уровня от пыли. На этих полях выращиваются более стойкие растения.

**ЛЕЦ** – психомагическая сущность, питающая возможности рода Лец. Находится в крови. Передаётся по наследству.

**Лец** – род блаженных благодатной Самры.

**Личник –** личный телохранитель, руководитель отряда охраны, секретарь и внутренний служка при знатных вельможах, в том числе может быть у Вил-И-Она, Вил-Марах. Не Вил-Тан, поскольку не подготавливается для возможного ношения ИОНа.

**Лозоплётцы** – мастера по изготовлению вещей плетением из лозы. Делают лежаки, кресла, шпалеры, корзины и прочее.

# М

**Мастиф меккерянский –** псы благородной (культурной) породы. Высокие (в холке по бедро человека и выше), превышают вес взрослого мужчины. Окраска – оттенки рыжего с возможными чёрными отметинами. Хвосты и уши, как правило, купируются. Натаскиваются на бои с людьми.

**Медный брадир** – князь ладори, отмеченной за тактическое превосходство. При военных действиях медный брадир становится фланговым.

**Меккеря** – страна за большой водой Волья, далеко на юг. Пустынная и неясная. С Самрой практически не пересекается. Просвещённая и военизированная. Так же благодатна – имеет Крипту и благой род – сара (лец) и сара-сыны. Управление передаётся в стране по женской линии. Правящую блаженную именуют - Сара. На данный момент правит Сара Фасс. Высшие рыцари – Сара-сыны. Старший из них – Ионий (Хранитель Иона). Основная сила воинов – хайбиты – наконики – ездят на верблюдах и конях.

**Мёртвый камень** – камень, используемый древними для построек своих городов, дорог и иных строительств.

**Мирный род** – род людей обычных.

**Молгачи** – поселение Самры на северо-востоке от Самревщины. Жители – молгач, молгачка.

# Н

**Нерод немручий (клятый солдат, железный голем) -** человекообразныйробот древних, имеющий полицейские и охранные функции.

# О

**Огнеборцы –** пожарная дружина города, состоящая как из обычных людей, так и из опричей, способных повелевать землёй, водой, огнём и камнем. Вооружены вениками для сбивания огня со стен, баграми для растаскивания стен и мебели, кожаными вёдрами для переноски песка и воды.

**Огненная лодка Маргуса** – техническое средство для перевозки добытых ископаемых, земли и прочих средств.

**Опричи** – род людей, имеющих явные физические и психические отклонения, психомагические мутации. А именно – изменения внешности (например, другая форма головы), а вместе с ними - управление предметами и средами, левитация, передача мыслей на расстояние и т.д. По легендам, боги их не создавали, а появились они как дети потерянной среди людей богини Лады.

# П

**Падра** – представительница теоретического белого монашества, как правило, занятого вопросами просвещения и миссионерства – обучение детей и взрослых в публичных школах азам общей грамотности, истории, искусствам, проповедничество и проведение простых обрядов.

**Пери** – низшие красные жрицы/жрецы, занимающиеся удовлетворением и напитанием силой через сексуальные акты, врачеванием душевных болезней через медитационные практики.

**Плащица –** верхняя праздничная одежда. Долгополый камзол, борта которого скрепляются встык с помощью завязок. Может иметь вышивку, вшитые камни или иные украшения.

**Повойник –** женский платок-косынка, особого покроя. Носят с завязкой под затылком. Может иметь вышивку, украшения.

**Покой Бога** - знак, обозначающий место успокоения древнего бога, где дух Смерти сторожит его сон. Подходить опасно! Представляет собой символическое изображение человеческого черепа и скрещённых костей.

**Последняя Война (Война Богов)** – мифологизированные военные действия, происходившие на территории Белой Степи в доБлагие времена. Сражения между Белыми и Красными богами происходили с помощью особой силы божественного оружия, уничтожавшего людей и землю огнём и льдом. В войне погибло большинство древних людей. Белые боги победили, Красные оказались свергнуты и забыты.

**Пустель** (Пустошье) – (самоназвание – **Орда)** - территория на юго-юго-востоке от Самры. Это государство не имеет строгих границ. Население живёт в большом оазисе-столице **Юра** и полсотни мелких оазисов, расположенных сложной сетью. Население известно выделкой кожи, лекарями и рабами. Там же находят камни-сладни (бывшее битое стекло). Есть между оазисами система колодцев – конденсаторов – вкопанных в землю каменных башен, внизу которых находятся чаши для воды и каменные стержни – конденсаторы. Колодцы-конденсаторы впитывают воду из внешнего воздуха, попадающего внутрь через специальные бойницы, расположенные над землёй и задающие потокам ветра вихревое движение.

# Р

**Раск** – звание «Разговаривающий-с-камнями» - опричи, имеющие способность ментальным зовом, сопряжённым с горловым пением размягчать камень, заставляя его принимать воображаемые ими формы.

# С

**Сам** – степная река, впадающая в Волью на территории Самры.

**Самота** – древнее подземное сооружение, место жительства остатков древней цивилизации – самотохов, считающихся последователями Единого бога, жившего до Последней Войны.

**Самотохи –** служители Единого бога, живущие в Самоте и считающиеся прямыми потомками и наследниками цивилизации Древних.

**Самра** – страна в Белой Степи на слиянии трёх рек – Вольи, Сока и Самы. Называют себя самритами, ведут торговлю водой живой водой, чистой водой и мёртвой (из реки). Богато на растительный мир. Известно культом камня и хорошими кожаных дел мастерами.

**Самревщина** – столица Самры

**Самум –** белый ветер – суховей, сильно повышающий температуру и сушащий воздух. Очень опасен для степных земель, практически уничтожает зелёные насаждения.

**Сарасын –** сын Сары,воин одного из родов, находящихся в тесном родстве с правящим родом Меккере и служащий в охране этого рода. Сарасыны носят форменные синие одежды, от посторонних прикрывают лицо синим платком куфьи. Традиционным оружием является тяжёлая сабля.

**Сварга Небесная** – Высшая Богиня, мать и дочь всех богов (у разных народов по-разному). Спит в шести телах в шести домах, ключи от которых потеряны вместе с носительницами – служанками. Сварга Небесная осуществляет контроль за Оглашениями (свадьбы, рождения, похороны, клятвы и договора), за Прошениями (молитвы, пожелания к богам), за незыблемостью благодати.

**Свастица** – символ Сварги – единой праматери всех богов. Представляет собой крест с загнутыми под прямым углом концами («вращающийся») либо по часовой стрелке, либо против неё.

**Свяжение** – обряд, при котором саре-лец и его будущий вил-тан сходятся в поединке, позволяющем сравнить их силы. Условия поединка сложны – необходимо и полностью высвободить силу леца и не нанести друг другу урона. Это позволяет сопрежать силу леца и его вил-тана, приучить марево не действовать на конкретного вила.

**Святешники** – служители культов Белых и Красных Богов.

**Серебряный брадир** – князь ладори, имеющий переходящий серебряный крест на мачте, как символ лучшего воина ладорей, получаемый на соревнованиях. Означает, что при военных действиях Соля имеет право командовать любыми доступными ладорями, на которых обычные брадиры.

**Сербер** – порода самритских «благородных» (культурная порода) псов, используемых вилами. Высокие, мощные псы с длинной шерстью, как правило, серой окраски.

**Склянка** – мелкий стеклянный сосуд для хранения живой воды максимальной концентрации.

**Скрутка** – знак отличия вила, носимый на шнурке на груди цилиндрик из скрученной толстой бычей кожи. Используется вилами для сохранения целостности ротовой полости при сильной боли или ярости. Является отличительным знаком для уровня/звания вила, имеет цвета его рода. Внутри часто содержит капсулу с живичкой.

**Служка** – слуга, непосредственно прислуживающий господину

**Сок** – степная река, впадающая в Волью в районе Самревщины. Мелкая, но широкая в устье.

**Соля** – страна на юге от Самры, за Усольем. Неблагодатна. Являющееся степным пустынным плато, бедным на воду. Проживает народ – соля. Имеет военный уклад, живёт кочевыми станами. Разводит козуль, баранов, вранов на мясо и кожу. Торгует ими и изделиями из кости. Управляет Съезд брадиров (князей-командиров ладорей) заседающий в основном городище – Вольгарде

**Сорочка** – нательная рубаха, которая позволительна для домашней носки. Может иметь укороченные рукава, завязывается под горло тесёмками.

**Съездной (золотой) брадир** – брадир с большим опытом и возрастом, старейшина на Съезде брадиров. Один из руководителей для всей Соля. Имеет золотой знак на ладори.

# Т

**Тарпан –** северная лошадь (Кунга, Урта) с выраженной дикой составляющей – серо-мышастые или рыже-серые. Дурноезжие. Низкорослые. Выносливые.

**Терок –** лошадь для боевых действий. Быстрый, выносливый, встаёт в упряжь, очень послушный и обучаемый. Результат слияния пород. Масти – рыжий, гнедой, вороной. Может быть в яблоках или в гречку. Неприхотлив в походе, может питаться с земли. Для зимы слабо приспособлен, зимует в стойле.

**Тесак** – именное оружие вилов, под страхом смерти недоступное более никому, кроме владельца. Тесак имеет форму абордажной сабли и хранится в особом футляре – ножнах Короткого Пути, из которого имеет возможность быть вынута в доли секунды благодаря прорези в ножнах со стороны обуха клинка и особого мастерства пружинной застёжки у устья ножен, позволяющей одновременно и открыть путь для клинка и выбросить рукоять в руку владельца. Вилины и простолюдины носят тесак Долгого Пути, т.е. оружие, находящееся в традиционных ножнах, из которых лезвие вынимается вытягиванием через устье.

**Тол** – поселение Самры на северо-западе от Самревщины. Жители – тол, тола.

**Трелапка** – символ воинского рода, покровитель благородных родов. Отпечаток куриной лапы в круге.

**Туника** -  одежда в форме мешка с отверстием для головы и рук, обычно покрывавшая все тело от плеч до бедер.

**Тухья** – головной убор Матерей Кромы. Матерчатая шапочка с пикой, напоминающая воинский шлем. Обшивается бисером, монетами, звеньями кольчуги. Сзади имеет фату из колец кольчуги или монет. Спереди прикрывается вязанной вуалью из шелка.

# У

**Улем** – учитель, наставник.

**Уральский вран** – самый большой ящер, достигающий 4х метров в длину, обитающий в районах Ураля. Из его шкуры часто делали доспехи, в силу её уникальных качеств – достаточной крепкости и сохранения вязкости при относительно небольшом весе (по сравнению со шкурами других вранов). Уральский вран тяжело добывается, поскольку живую шкуру сложно пробить.

**Усолье** – территория южнее Самры. Ранее свободная страна, которая была присоединена к Самре за сорок лет до повествования после затяжной войны. В дальнейшем была повышена в правах и её жители были признаны Лецами вровень с самритами. Считается «замирёной». Усольцы, получив доступ к живой воде и благодати саря, стали честно служить на общее благо. Храбры, нравственны, стремятся уподобляться благородным. Земля была сделана благодатной.

**Уфин** – страна на северо-востоке от Самры, имеющая с ней одну границу. На территории Уфин лесостепь и хорошее хозяйство.

# Ф

**Фатика –** необременительная беседа. Для меккерян высоких родов – ритуал отдыха перед сном. Как правило, беседа заводится за игрой в настольные игры или трапезой. Принято приглашать в дом для фатики людей иных сословий или иных стран, что считается знаком расположения. Обычно принято за фатику награждать наиболее удачных собеседников, способных одновременно и потешить и настроить на добрый сон благородного, его призвавшего.

# Х

**Хайбан –** новая порода на основе смешения лошадей южных кровей. Может использоваться как для гужевой перевозки, так и верховой езды. В отличии от агалов – стоек к холодному времени года благодаря более густому подшёрстку. Но требует зимования в попоне или стойле. Очень практичен.

**Хайбит** – служилый человек в Меккере. Простолюдин, воспитанный при благородном роде и ставший воином. Преданы, исполнительны, как правило, имеют хорошее воспитание.

**Хайд** – «господин воды», человек, который спас жизнь или честь другого человека и стал временно его господином по данной тем «клятве воды».

**Хараб** – раб, а так же «невольник чести», человек, принёсший клятву верного служения своему спасителю – «господину чести»

**Хафтан** – долгополое одеяние с полами сходящимися встык и укрепляемыми дополнительной нагрудной вставкой. Подвязывается поясом. Основная верхняя одежда в Меккере.

**Хвороборец** – доктор, занимающийся всеми видами болезней, родами, а также травмами и душевными болезнями (насланными хворям – сглазами, порчами, дурнотами и пр.). В Самре хвороборцев нет, существуют жёсткие кланы.

# Ц

# Ч

**Чапан** – долгополый халат, как правило, в несколько слоёв тканей, подвязываемый поясом. Повседневная одежда, хорошо защищающая от перепадов температуры.

**Чалма –** мужскойголовной убор, состоящий из небольшого подшлемника – шапочки и навёрнутого на него определённым образом длинного полотна тонкой ткани. Убор служит для защиты от перепадов температуры, а у сарасынов может быть использован как саван, если человек умирает вдали от родной земли.

**Черкасы** – поселение Самры на севере от Самревщины. Жители – черкас, черкаска.

**Черника** – поселение Самры на юге от Самревщины. Жители – чёрник, чёрничка.

# Ш, Щ

**Шкуромесы** – мастера по выделыванию шкур и кож. В Самре добывают мелкого пушного зверя, но и их шкурки используются для создания зимней одежды и спальных коконов.

**Штанцы** – нательное нижнее бельё. Укороченные брюки с завязками под колено.Позволительно к домашней носке или под иное бельё.

**Штурман** – ладоринг, ответственный за парус и ветер – высвистывает молитвы ветрам – Норду, Весту, Зюйд, Ост, Бора (холодный с горы), Фён (тёплый с горы), Бриз (с озера), Суховей (жаркий), Зефир (прохладный), Самум (шквальная пыльная буря).

# Э

**Эфеб** – (у Вилов - ТОЯКТОНЕЙ – то-я-кто-не-я) – контактный образ надсистемы для непосредственного общения с высшими сановниками. Личный помощник с псевдоинтеллектом, подстраивающаяся под каждого, обращающегося к ней и дающая советы и необходимые знания в том виде, в котором его воспринимают.

# Ю

# Я

**Ята** – поселение Самры на северо-западе от Самревщины. Жители – ят, ятка.