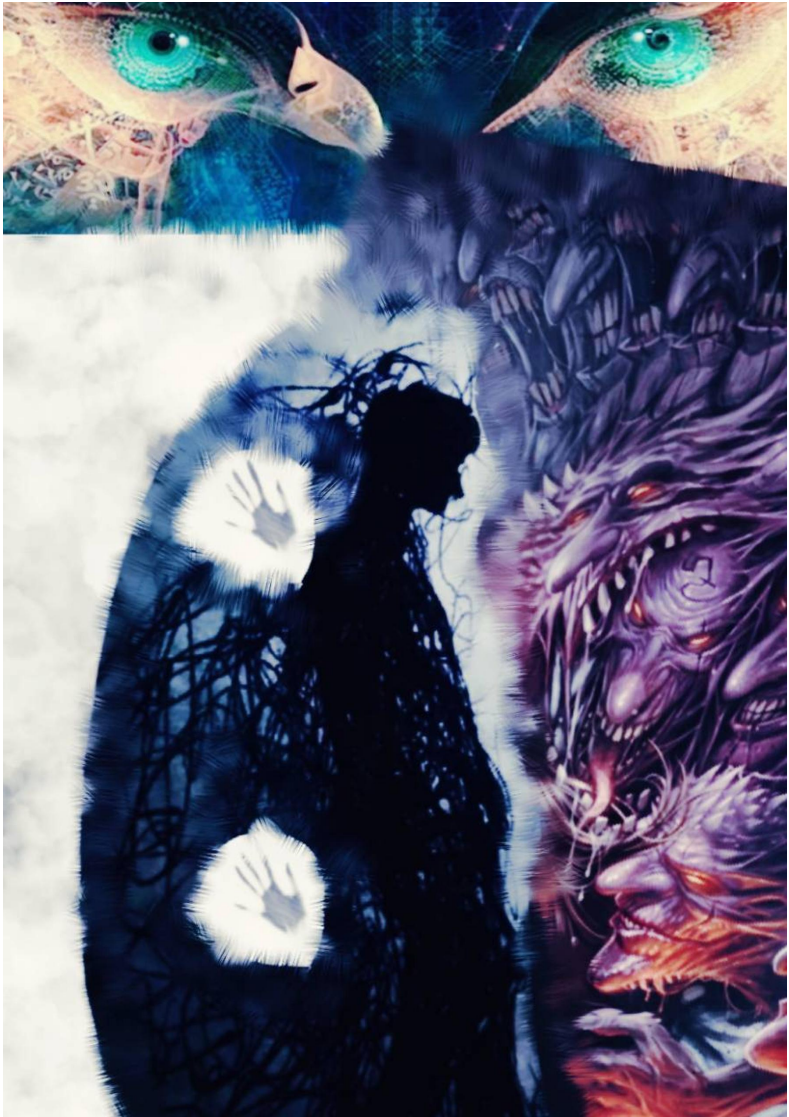


Аэлита. Мельникова

Нулевой век: Век зарождения жизни - Страх

https://litres.ru/74816434
SelfPub; 2026

Аннотация

Продолжение истории Нулевой Век:

История рассказывает о хранителях эмоции. 12 - хранителей и жизнь каждого.

Страх неотъемлемая часть жизни каждого из нас. Но что если страха будет много так много? Что будет со всеми кто его испытает?

Содержание

Вступление 1 4
Конец ознакомительного фрагмента. 13

Аэлита. Tenna Liss Мельникова Нулевой век: Век зарождения жизни - Страх

Вступление 1

ВЕЛЬВЕТ

Страх, который часто посещает наши сердца. Желание сбежать от него, измениться, стать сильнее. Страх — это обоюдоострое копьё, которое может как убить вас, так и стать вашим орудием.

Истории, которые вы прочтёте перед тем, как начать сюжет, будут связаны между собой. Это истории двенадцати хранителей — Дэйман отдал им свою силу и пригласил быть его помощниками. Эти существа имеют свои эмоции и чувства. Каждый из них был выбран Дэйманом по тем или иным причинам.

Сила и желание изменить что-то даны каждому. Но не каждый пользуется ими во благо. У всех есть свои скелеты в шкафу, и все могут эти скелеты скрывать.

Хранители способны видеть цвета в живых существах. Эти цвета — эмоции, которые хранители и берегут. Каждый хранитель — носитель определённых эмоций и может использовать один или два цвета. Обуздав свой цвет, они способны воспроизвести эту силу и с помощью неё влиять на других существ. У каждого хранителя пробуждается индивидуальная сила. Она зависит от выносливости — чем мощнее и выносливее существо, тем больше силы оно сумеет воспроизвести.

Итак, во вступлении вы прочтёте о двенадцати хранителях и их историях:

1. Иникс — Жаждущий / Покаянный
2. Глансэрия — Терпение / Отвага
3. Изэлий — Страдание / Упорство
4. Завкерия — Воля / Отрицание
5. Амонир — Милосердие / Доброта
6. Филантод — Совесть / Ложь
7. Винилия — Отчаяние / Надежда
8. Статиталия — Любовь / Ненависть
9. Валстория — Вера / Утрата
10. Угастион — Скорбь / Радость
11. Мелестий — Правосудие / Унижение
12. Спартэнд — Страх / Справедливость

Сноски:

Ядро — душа, огонёк.

***

Эмоции на спад пусти,
Пока не покорился тому, кто дал тебе
Возможность испытать всю прелесть жизни,
Стремясь упасть с вершины
Пути твоего неисповедимого.
***
Эмоции — одежда души.

Дэйман, прежде чем вступить в полное господство над всей планетой, на которой он долгое время отсутствовал по рабочим делам, должен был разобраться с наглецами, гордецами, богачами, что появились на его планете и в городах. Сказать так — он утратил своё королевское право. Однако за жителей планеты он беспокоился больше, чем за права на трон. Вспоминая прошлое, в котором нет ничего, кроме надменности, страха и жадности, царивших повсюду, он хотел исправить положение дел.

Но чтобы начать с чего-то именно, он планировал разобраться с фракциями, что возвели сами себя в правящий класс из нынешних рас, обитавших на этой планете. Тист создал существ, похожих на животных. Их силы были схожи с некоторыми из них. Но некие смешения были уже давно. Однако это никак не помешало фракциям занять позиции и поработить низший класс.

Расы, которые некогда создал Тист, были связаны с его желанием достичь большей близости и схожести с Дэйманом. Ведь тот был один такой в мире. И чтобы как-то изменить

баланс сил, он и пытался создать схожих с ним существ. Но по итогу вышло, что это были люди с какими-то органами животных. Хотя в вопросе он смог достичь близкого к себе вида путём скрещивания животных таким вот образом.

Этим расам дали названия:

1. Сирениусы — имеют схожесть с птицами. Этот вид имел их меткое зрение.

2. Коганиры — схожи с волками или псами. Этим созданиям присущи их шерсть или обоняние.

3. Бикатифы — внешне похожи на людей, но имеют внутренние органы различных животных.

4. Ланезары — имеют окрасы кожи как у животных, но не более.

5. Онетариусы — схожи с бабочками и насекомыми, имеют некоторые их органы.

6. Иженмиры — полулюди-полухищники. Имеют одну половину хищного тела, чаще всего это ноги или грудь.

7. Лабинтары — схожи с косатками. Имеют плавники, жабры и способность сонара.

8. Физаниусы — имеют хвост и заострённые уши. Всё остальное человеческое.

9. Унзэры — схожи с лисами. Имеют их силу, мощь и хватку.

10. Кландривманы — схожи с летучими мышами. Меньшинство из них умеют летать. Хорошо прыгают и обладают сонаром.

11. Авантэры — схожи с козлами или овцами.

12. Орифалиусы — схожи с оленями.

Многие из них считаются выходцами знати, которая не желает смешивать свою кровь с другими. Но увы, такое поведение было проблемным, ведь существа, имеющие деньги, угнетали тех, у кого их не было.

Дэйман обладал силой влиять на эмоции. Он влиял на живых существ с помощью своего могущества. Так же он мог использовать своё зрение и видеть чистоты огоньков, которые, если были выпачканы в негативных помыслах и делах, тускнели или чернели. Он видел силой своих зеркал, которые и открывали ему душу. Он мог воссоздавать зеркала из воздуха, и в их отражении видел истину — ведь зеркала его скажут всю правду о личности быстрее, чем само существо.

Живя в мире, где он видел всё в цветах, принадлежащих эмоциям, он и определил, что у каждой эмоции есть свой цвет. И каждая из них имеет две стороны одной медали. Цвет её порою был один, а порою раздваивался на два. Эмоции были сильны, ведь в мире всё зависело от них. Существо само создавало себе рай или ад —так видел Дэйман стремления, которые смогут привести к целям. А стремление души зачастую зависит именно от его эмоции. Обладая силой контроля над ними, мужчина активно работал с Тистом — Солнцем, что создаёт огоньки души. Он подписывал эмоции созданий на начальных годах их жизни. Более того, существо должно было найти свою цель и пойти по пути его достиже-

ния, — тогда и будет вознаграждено.

Многие души не имели представления о том, что высшие существа стремились обучить эти огоньки души живых и показать, что мир большой, и в свой карман ты после смерти положить ничего не сможешь. Как родился гол как сокол, так и умрёшь так же. Каждый цикл говорил о том, что существо должно стремиться научить само себя, и эмоции были тем рычагом, который помог определить выбор. Но почему Дэйман создал и негативные, и позитивные эмоции? Ответ был прост: чтобы не погрязнуть в своих алчных желаниях. Ведь как известно, что тёмные, что светлые эмоции имеют большое значение и дают огромное понимание лишь одного — баланса, иначе чего-то будет больше, и порядок рухнет.

1. Иникс — Жаждущий / Покаянный

И каждое страдание
Всегда открыто покаяние.
Пришедшие туда
Нет, не найти — желания,
Ведь муки, что живут в страдании,
Напомнят о своём же выгорании.

В одной из маленьких деревень жили бабочки — взрослые, а также дети. Деревня была небольшой. У жителей были крылышки; они гордились тем, что родились такими. Вид расы — Онетариусы.

Но пришла война, которую не ожидал никто. На этих землях произошло страшное сражение, которое убило всех. Од-

ни из знатных особ послали убить Дэймана, думая, что он просто смертный. Но не так это было. Они не отступили ни перед чем и убивали жителей на его глазах.

Лорду Дэйману удалось спасти мальчика, которого звали Иникс.

Мальчик умирал, а Дэйман, имея зов совести и силу, решил отдать одну из своих цветовых эмоций мальчишке. Он мог сменить ядро умирающего ребёнка, подсоединив его специальными нитями к своему ядру. Таким образом мальчик будет жить столько, сколько живёт и он.

Это способность, присущая только Высшим созданиям. Меняя ядро живого создания, они меняют и привязывают его к своему ядру. Ядро — это основа всей жизни, находящаяся в огоньке и изменяющаяся. После замены ядра меняется и срок жизни, навыки и даже судьба. Они заставляют работать его столько, сколько живут сами. Иными словами, источником жизни ядра становится другое ядро, от которого зависит его жизнь. И в случае смерти умирают и все те, кто связан с Высшим созданием.

Такое делать запрещено, но Высшим иногда разрешается взять себе помощников. Однако в недавнем разговоре Дэйман признался Тисту в том, что он не успевает создавать эмоции для ядер и в то же время выполнять поручения Солнца. Он выполняет ту же работу, что и Сэмюэль, только делает он это по-своему. Тист предложил ему отобрать из ныне живущих существ и раздать им силу — пусть они занима-

ются созданием огоньков-чувств. С его разрешения Дэйман и решил попробовать обратить мальчишку в нового хранителя эмоций. Только тот более не сможет умереть, пока не умрёт источник его жизни, а именно Дэйман. А мужчина не может умереть, ибо тело, которое было создано, мутировало до таких крепких усилий внутри, что рану нанести будет сложно. А убить ещё сложнее. Точнее, почти невозможно. Тело мальчика остановится в развитии — и в том возрасте, в каком он поменял своё ядро, таким и останется.

Итак, Иникс из самого слабого рода, что похож на насекомых, стал первым хранителем. Бирюза — его цвет. Он, как маленькая бабочка, обладает цветом и видит его краски в других созданиях. Через этот же цвет он может управлять и другими. Благодаря бирюзе может видеть внутренний мир других созданий.

Как говорится: «Если не переживать, то точно доживёшь».

2. Глансэрия — Терпение / Отвага

Отважен тот, чьё сердце
Бьётся до конца,
Чей дух не сломит
Ужас смерти,
Чья жизнь отважна и смела,
Всегда во всех делах и вере.

Глансэрия была воином королевства Високостэс. Её сме-

лость и отвага были слышны всем за пределами этого города. Она была самым искусным воином, мастером меча, имеющим отвагу выступить против многих, кто сильнее её. У неё рыжие волосы и зелёные глаза. Одета в доспехи такого же цвета, как и её волосы, с чёрными и жёлтыми узорами Солнца. Она воитель, чьё имя и сила превосходны, и многие мечтают подражать ей в этом искусстве.

Однако пришло такое время, когда нужно доказать свою силу и верность стране. На город шла армия из другого города — одна из фракций знати решилась на увеличение своих земель, чтобы превзойти даже короля Дэймана. И если их земля и город будут больше, то и военной мощи тоже. Так как одна фракция жила в одном городе, они могли увеличить свои запасы и людей лишь захватом земель — так они считали. Так они свергнут и самого короля на этой планете.

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.