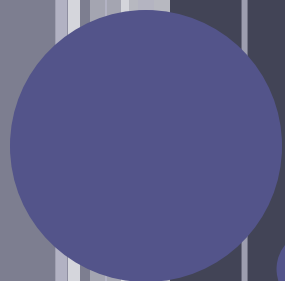


ГЛОССАРИЙ

Цикл «Ветер и Искры» А. Пехова

Действие всех книг цикла происходит в фэнтезийном мире Хара, поделённом на Западный и Южный континенты. Его населяют антропоморфные разумные существа: нириты, йе-арре, шей-за'ны, блазги, эльфы и люди. В течение пятисот лет до событий маги Империи потеряли очень много знаний о Даре, чем решили и воспользоваться Проклятые, начавшие новую войну.





МЕСТА

ГОРОДА

- Альсгара
- Гаш-шаку
- Герка
- Окни



МЕСТНОСТИ

- Болота Эрлики
- Брагун-Зан (Мертвый пепел)
- Великая Пустыня
- Гемская дуга
- Лес Видений
- Лесной край
- Лестница Висельника
- Перешейки Лины
- Приграничный край
- Рейнварр
- Сандон
- Улорон (Страна Дубов)



СТРАНЫ

- Гроган
- Золотая Марка
- Империя
- Морассия
- Набатор
- Сдис
- Син
- Урс



КРЕПОСТИ

Воронье Гнездо

– мощная крепость,
защищающая дорогу на
Альсгару с востока.

Врата Шести Башен

– неприступная цитадель,
перекрывающая
единственный
проходимый перевал в
западной части
Самшитовых гор.



ПРОЧИЕ МЕСТА

□ Бездна

– по поверьям мира Хары, именно сюда попадают души грешников.

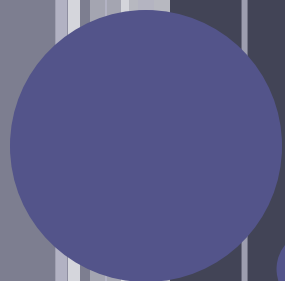
□ Лепестки Пути

– созданные Скульптором порталы, способные перемещать людей на немыслимые расстояния за несколько мгновений.

□ Счастливые Сады

– по поверьям мира Хары, в них уходят души праведников.





ОРГАНИЗАЦИИ

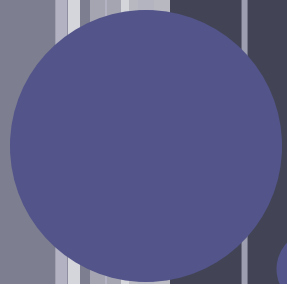
Алая Палата (Алый Орден)

– подчиняется Наместнику. Заклинатели-демонологи, входящие в состав Ордена, борются с прорвавшими реальность мира Хары созданиями Бездны, а также с духами и призраками. Глава Алых – магистр Ордена.

Круги Сдиса

– школа некромантов Сдиса. Состоит из восьми кругов. Последний считается высшим. Колдунов, дошедших до него, Проклятые берут в ученики.

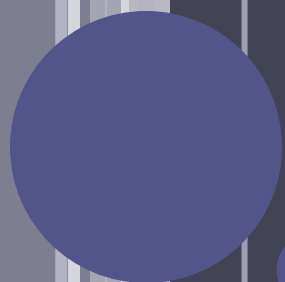




РАСЫ И НАРОДЫ

- Блазги
- Вейя
- Высокородные
- Дети Ирбиса (сыны Ирбиса)
- Ёе-арре
- Люди
- Нириты
- Сжегшие душу (шей-за'ны)





ПЕРСОНАЖИ

УЧАСТВУЮТ В СОБЫТИЯХ

- Нэсс (Серый)
- Лаэн (Ласка)
- Шен
- Гис
- Гаррет-Тень
- Лук
- Га-нор



ПРОКЛЯТЫЕ

– восемь Ходящих-мятежников, уцелевших после Темного мятежа.

Корь – Митифа Данами (Серая Мышка, Тихоня, Дочь Утра, Стилет Востока, Убийца детей).

Лихорадка – Ретар Ней (Альбинос, Старший).

Оспа – Аленари рей Валлион (Палач Зеркал, Звезднорожденная, Сестра Сокола).

Проказа – Тальки Атруни (Отравляющая Болото, Мать Тьмы, Дарующая жизнь, Мрак Пустыни).

Тиф – Тиа ал'Ланкарра (Убийца Сориты, Дочь Ночи, Скачущая на Урагане, Пламя Заката, Клинок Юга).

Холера – Гинора Рэйли (Бич Войны, Лисичка, Рыжик, Рыжая).

Чохотка – Рован Ней (Владыка Смерча, Сын Вечера, Топор Запада).

Чума – Лей-рон (Несущий свет).



УПОМИНАЮТСЯ

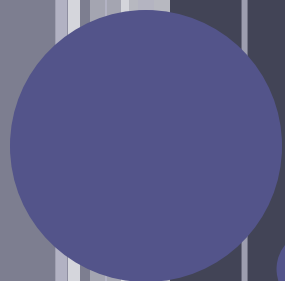
Скульптор

– Кавалар, величайший маг в истории Хары. Главное творение Скульптора — Лепестки пути, позволяющие перемещаться на огромные расстояния с помощью плетения.

Сорита

– Мать Ходящих, погибшая во время Темного мятежа.

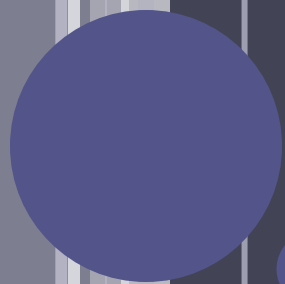




ЗВАНИЯ

- Вышестоящие
- Избранный
- Огоньки
- Повелители
- Ходящие





ПРЕДМЕТЫ

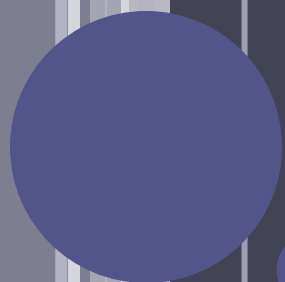
Книга Призыва

— главная книга заклинателей, в которой собраны основные заклятия по борьбе с демонами.

Хилсс

— посох некроманта.





СОБЫТІЯ

Великий упадок

- период времени между смертью Скульптора и Войной Некромантов. Занял около пятиста лет.

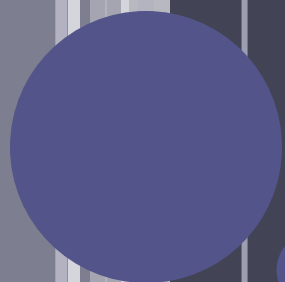
Темный мятеж

- был поднят группой Ходящих, желавших изменить правила обучения и владения магией.

Война Некромантов

- война, разразившаяся после Темного мятежа и захватившая весь юг и часть севера Империи.





СУЩЕСТВА

МОРТ

порождение магии колдунов Сдиса. Создания не живые, но и не мертвые, собственноручно отрубают себе нос, уши, язык и наносят на лицо уродливые шрамы. О жестокости, живучести и изворотливости мортов ходят легенды. В землях Империи эти существа не появлялись со времен Войны Некромантов.





ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ

- Цикл, по сути, является продолжением трилогии «Хроники Сиалы», так как именно Гаррет (главный герой трилогии) и создал мир Хары.
- В цикле есть упоминания про Сиалу: некоторые персонажи поминают Тьму вместо Бездны; в разговоре с Нэссом Гаррет упоминает некоторые события и персонажей из «Хроник...»; последнее видение Нэсса про Гаррета происходило у подножия Зам-да-Морта — самой высокой горы Сиалы. Так же в последней встрече с Нэссом, Гаррет говорит о бутылке вина: «Эта бутылка долго ждала своего часа». Нэсс не понял слово «час», так как в Харе час называют «нар», в отличие от Сиалы.
- Сооружения мира Хары — Флейты Алистана — отсылка к одному из персонажей трилогии «Хроники Сиалы» — графу Алистану Маркаузу, для жизни которого флейта много значила и который принял свой последний бой под её песню.
- Также первый язык Хары валиострский (название империи в «Хрониках Сиалы»).
- В сутках — 24 нара (часа). В наре — 60 минок (минут). В минке — 60 ун (секунд).



The left side of the page features a series of vertical stripes in various shades of gray and blue, ranging from light to dark. Overlaid on these stripes are several circles of different sizes and shades of blue, arranged in a vertical line that descends from the top left towards the bottom left.

**ИЛЛЮСТРАЦИИ ДЛЯ ОБЛОЖЕК
(ПЕРЕИЗДАНИЕ 2011 ГОДА)**

Художник Владимир Бондарь

ИСКАТЕЛИ ВЕТРА



ВЕТЕР ПОЛЫНИ



ЖНЕЦЫ ВЕТРА



ИСКРА И ВЕТЕР



The left side of the page features a series of vertical stripes in various shades of blue and grey. Overlaid on these stripes are several circles of different sizes, also in shades of blue, arranged in a vertical line.

ИЛЛЮСТРАЦИИ ДЛЯ СБОРНОГО ИЗДАНИЯ (ОМНИБУСА)

Художник Владимир Бондарь

ОБЛОЖКИ



ИСКАТЕЛИ ВЕТРА



ВЕТЕР ПОЛЫНИ



ЖНЕЦЫ ВЕТРА



ИСКРА И ВЕТЕР



БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

- Пехов, А. Ю. Ветер и Искры [Текст] / А. Ю. Пехов. – Москва : Альфа-книга, 2013. – 1151 с.
- Официальный сайт Алексея Пехова [Электронный ресурс]. - [Б.м.], [Б.г.]. – Электрон. дан. – URL: <http://www.pehov.info/> (Дата обращения: 12.03.2016). – Загл. с экрана.



Спасибо за внимание!

