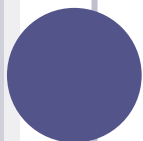


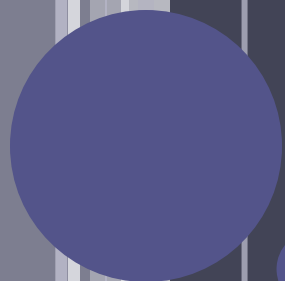
ГЛОССАРИЙ

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.

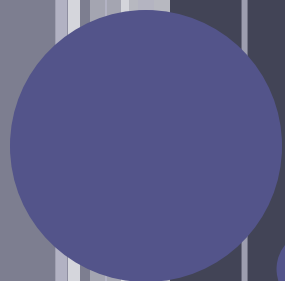
□ Лепестки Пути

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

□ Счастливые Сады

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





ОРГАНИЗАЦИИ

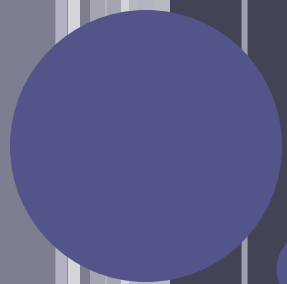
Алая Палата (Алый Орден)

– 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.

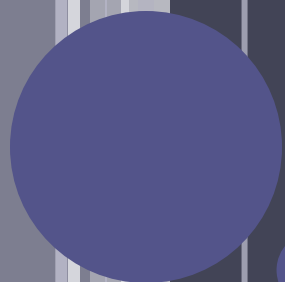




РАСЫ И НАРОДЫ

- 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

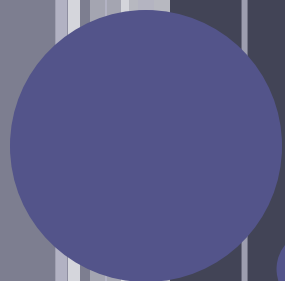
Скульптор

– 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.

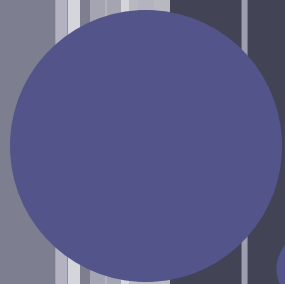




ЗВАНІЯ

- Вышестоящие
- Избранный
- Огоньки
- Повелители
- Ходящие





ПРЕДМЕТЫ

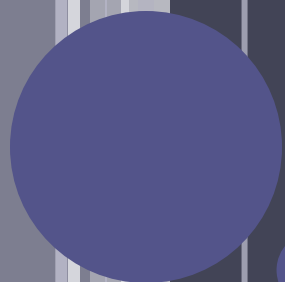
Книга Призыва

— 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.

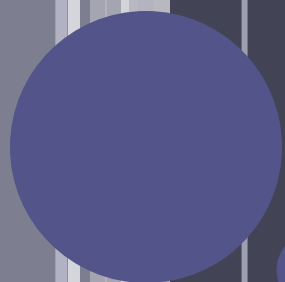
Темный мятеж

- 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.

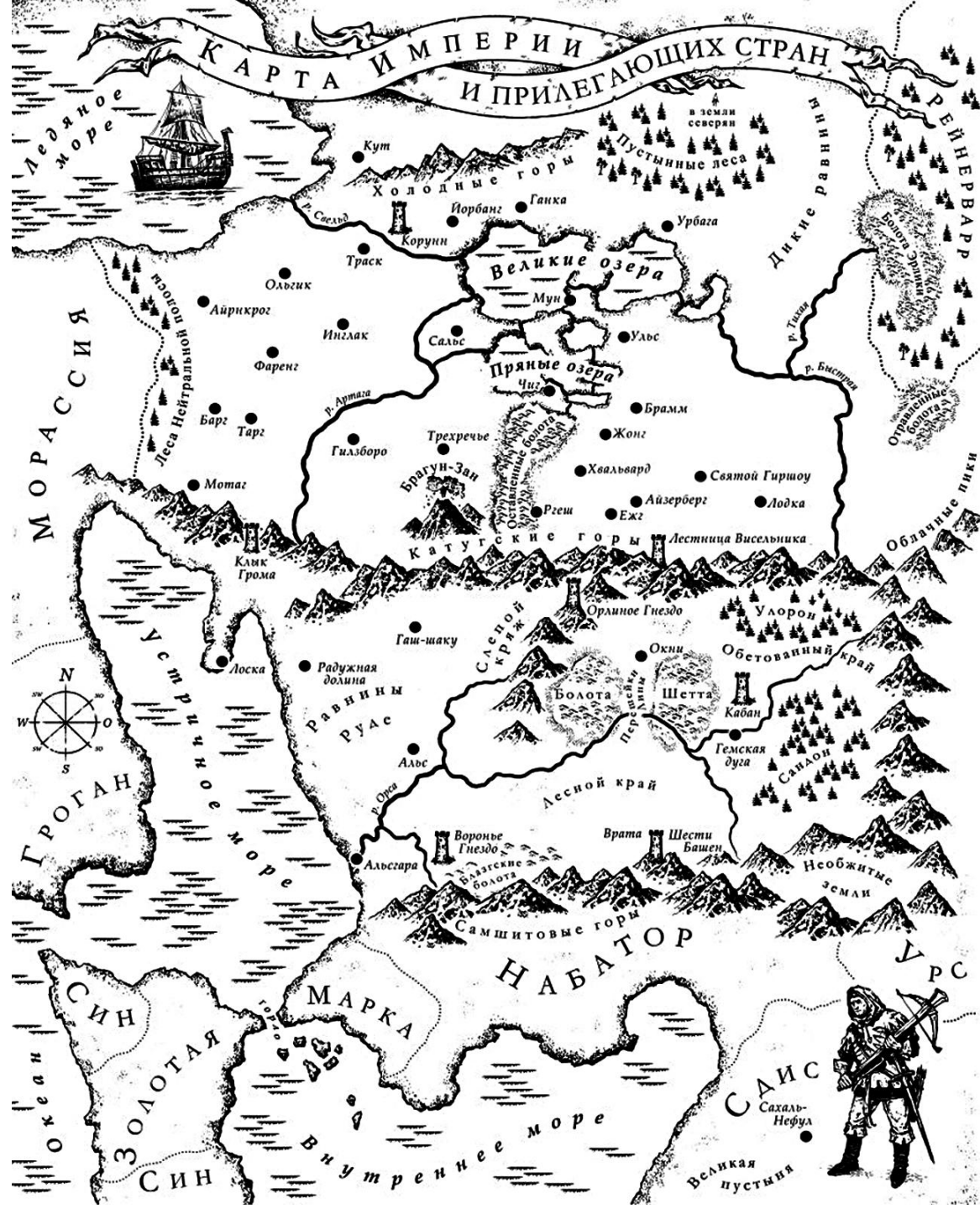




ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ

- 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. 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!

