

# Вселенная ведьмака

"Воистину, нет ничего более отвратного, нежели монстры оные, натуре противные, ведьмаками именуемые, ибо суть они плоды мерзопакостного волшебства и диавольства. Это есть мерзавцы без достоинства, совести и чести, истинные исчадия ада, токмо к убийствам приспособленные. Нет таким, како оне, места меж людьми почтенными"

## Ведьмачьи школы:

- 1. Школа волка
- 2. Школа змеи
- 3. Школа медведя
- 4. Школа кота
- 5. Школа грифона

## История

Первый рассказ цикла увидел свет в 1986 году, а последняя книга — в 2013. Действие книг происходит в вымышленном Море «Ведьмака» (англ. Neverland или англ. The Continent), напоминающем Европу времён позднего средневековья, где рядом с людьми существуют разного рода волшебные существа и чудовища.

Геральт из Ривии — один из последних «ведьмаков», бродячих охотников на чудовищ. В то время как первые книги цикла представляют собой сборники рассказов о приключениях Геральта, нередко сатирически обыгрывая фольклор и классические литературные сказки, сюжет последующих книг представляет собой более масштабную историю, построенную вокруг Геральта и его воспитанницы Цири, обладающей сверхъестественными способностями. По мотивам произведений сняты два сериала — польский (2002) и американский (2019), и фанатский фильм «Полвека поэзии спустя»; выпущены компьютерные игры: («Ведьмак», «Ведьмак 2: Убийцы королей» и «Ведьмак 3: Дикая охота»); написана и поставлена рок-опера; на родине писателя издавались комиксы о похождениях Геральта и других героев его саги.

«Ведьма́к» (англ. The Witcher, польск. Wiedźmin,) — компьютерная ролевая игра, разработанная польской компанией CD Projekt RED по мотивам одноимённой серии романов польского писателя Анджея Сапковского. Релиз игры на платформе Windows состоялся 24 октября 2007 года — в России, 26 октября — в Европе и 30 октября 2007 года — в США[7]. В 2012 году вышла версия для OS X.

*Сопряжение сфер*

## Чароден

Первые крепости

## Упадок

## Известные представители



## Мутагены

Одним из главных компонентов является C<sub>2</sub>H<sub>5</sub>OH

## Фехтование

- A. Атака
  - b. Батман
  - III. Боевая стойка
  - iv. Боевая схватка
  - 5. Бой
  - 6. Бой ближний
  - 7. Бой наступательный
  - 8. Бой оборонительный
  - 9. Бой маневренный
  - 10. Бой позиционный
- Гарда
  - Границы поля боя
  - Двойной перевод

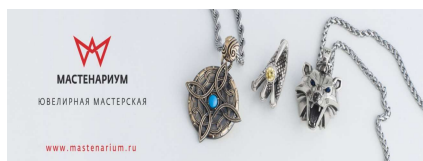
- Действие
- Действие с переключением
- Действие преднамеренное
- Действие экспромтное
- Дистанция
- Дистанция ближняя
- Дистанция средняя

## Полезные ссылки

1. [Home - CD PROJEKT](#)
2. [Ведьмак \(серия романов\)](#)
3. [ВЕДЬМАК ГЕРАЛЬТ В ЖИЗНИ И В КИНО](#)
4. [«Миры Анджея Сапковского»](#)
5. [Вики-сайт о мире Ведьмака](#)
6. [Ошибки в переводах произведений Анджея Сапковского](#)
7. [Апология Сапковского. Разбор распространенных заблуждений о цикле книг «Ведьмак»](#)
8. [Цири в «Ведьмаке» от Netflix может сыграть темнокожая актриса или азиатка](#)
9. [Цири в «Ведьмаке» от Netflix может сыграть темнокожая актриса или азиатка](#)
10. [The Witcher: Season 1 \(2019\)](#)

## Медиа-файлы

## Ссылки-картинки



## Форма регистрации

### Контактная информация

Имя

Телефон

Email

password

### Персональная информация

Возраст\*

Пол

### Выберите предпочитаемые школы

☐ Школа волка ☐ Школа змеи ☐ Школа монтикоры ☐ Школа медведя ☐ Школа грифона ☐ Школа кота

### Читали ли Вы книги?

☐ Да

☐ Нет

## Аудио и видео файлы

0:00 / 3:07



**Всякая всячина**

Текст с выделением

Текст с другим цветом

Текст с фоновым цветом

Текст с большим шрифтом

## ВЕДЬМАК ГЕРАЛЬТ В ЖИЗНИ И В КИНО

Сверхновой на небосклоне фэнтезийной славянской литературы вспыхнул Ведьмак Геральт, созданный Анджеем Сапковским. Очарование первой книги явилось нам в виде ярких образов и характеров, густого замеса фольклорных преданий, романтической старопольской архаики и писательской иронии! Хотя с каждой последующей книгой очарование тусклоело и прибавалось пылью повторов, общее ощущение чего-то великого оставалось. Как и надежда на то, что, может быть, пусть через Польшу, но наконец-то славянская фэнтези станет мировым явлением и сможет соперничать с западной, завоевав всепланетный интерес...

Мост к этой надежде лежал прежде всего через кино, ибо именно удачная экранизация имела шанс стать ноосферным явлением. Своеобразие ситуации состояло в том, что мировыми хитами в это же время сделались фэнтезийные "Властелин колец" и "Гарри Поттер". Смущал, правда, бюджет "Ведьмака" - около четырех миллионов долларов против сотен миллионов вышеназванных собратьев по жанру, однако польское кино имеет великие традиции, прекрасных режиссеров, актеров, монтажеров - и ранее могло даже в черно-белом варианте, при минимуме средств добиваться максимума художественного эффекта. Например, мы с некоторым злорадством ожидали посрамления назойливой компьютерной графики, которая, подобно таракану, лезет без спроса и надобности из всех сюжетных щелей, будучи при этом просто дорогостоящим мультрисунком.

Что мог противопоставить этому "Ведьмак"? Да кто ж его знает... Сумел же Вайда в своих исторических фильмах, используя язык поэтики, добиться ощущения эпичности, масштабности? Или вспомним пусть и непольскую, но копеечную (бюджет 100 000 у.е. всего!) "Ведьму из Блэр", сумевшую создать ощущение присутствия ведьмы, так ни разу не показав ее?

Надежды наши подогревались еще и тем, что режиссером "Ведьмака" стал Марек Бродзки, в написании сценария участвовал сам пан Сапковский, а в главных ролях снялись актеры Жебровский, Замаховский, Волжачак. Вся съемочная группа была довольна ходом дела и тем же составом после кино сразу приступила к созданию 12-серийного телефильма.

И вот "Ведьмак" явился пред наши очи. Разбивая надежду на тысячи мелких осколков... Первым пошел в лом сценарий. Стремление втиснуть в одну серию фильма сразу два романа привело к мельтешению: даже знатоку исходного текста будет трудно разобраться в нагромождении сцен и действующих лиц.

Но дело не в количестве серий, а в подходе к организации эк-ранного действия. Оно, действие, убого-прямолинейно, напрочь лишено ауры таинственности, недосказанности, которая так украшала первоисточник... С самого начала нас заботливо, в худших традициях советского кондово-иллюстративного научпопа 50-х годов, просвещают: кто такие ведьмаки, откуда берутся и как ими становятся. И дальше, следуя той же традиции, создатели фильма, как бы обеспокоившись, что мы чего-то недопоняли, торопятся вскрыть для нас всю подоплеку магии и чуда.

Но это еще цветочки. В сюжете фильма нет... сюжета. Трудно понять, зачем бедный Геральт все время машет мечом (если не отлеживается раненый после очередных схваток с чудищами или не скачет на фоне польских пейзажей и унылой музыки). Какие-то заговоры, интриги, бандиты, монахи - а он все машет.

Причем, будучи колдуном, владея сверхсилой (что, кстати, напрочь снимает напряженность поединков, ибо границы этой силы, то есть правила игры, зрителю неведомы: например, в одной из последних схваток наш благородный мутант вдруг взял да и исчез, телепортировался), он якобы не понимает того, что за него давно уже уяснил рядовой зритель: и кто такая Цири, и что она жива после исчезновения, и что вообще с ней будет все в порядке... Плохо, когда зритель умнее героя-супермена. Но героя ли? В романе нас трогали переживания