**«Сага о ведьмаке»** (польск. *Saga o wiedźminie*) — цикл книг польского писателя Анджея Сапковского в жанре фэнтези.

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

**Сюжет**

Главным героем серии является Геральт из Ривии, ведьмак — наёмник, выполняющий заказы, связанные с уничтожением чудовищ, представляющих угрозу для жизни людей. В детстве он, как и другие ведьмаки, подвергался мутациям, из-за которых приобрел сверхчеловеческие боевые качества: повышенную силу, молниеносные рефлексы, ускоренный метаболизм, иммунитет к ядам, но при этом потерял возможность иметь детей.

Основная работа Геральта — за деньги уничтожать различных опасных существ, оказавшихся в его мире после так называемого «сопряжения сфер». Однако он не всегда готов бездумно выполнять заказы своих нанимателей. К примеру, он отказывается уничтожать разумных существ или драконов, так как они существовали ещё до сопряжения.

В соответствии с собственным кодексом поведения, он старается не участвовать в политических интригах королей и чародеев, однако в итоге оказывается вовлечён в сложный узел противостояния северных королевств и могущественной южной Нильфгаардской империи. Геральт пытается защитить свою приёмную дочь Цири (Дитя-Неожиданность), юную княжну разрушенного королевства Цинтры, предназначенную ему ещё до её рождения. Цири становится средоточием интересов влиятельных сил (император Нильфгаарда, чародей Вильгефорц, Ложа чародеек, Дикая Охота или же Дикий Гон), так как её потомку предсказано решить судьбу мира. Получив от своих приёмных родителей (Геральта и его возлюбленной, чародейки Йеннифэр) символические дары-умения: ведьмачье — владеть мечом; и чародейское — магией; перетерпевшая в дальнейшем тяжёлые испытания, Цири становится наряду с Геральтом главной героиней саги.

**География**

Континент можно разделить на четыре региона. Северные королевства (где происходит большая часть саги) состоят из Эдирна, Сидариса, Цинтры, Лиги Хенгфорса, Каэдвена, Керака, Ковира и Повисса, Лирии и Ривии, Редании, Темерии и Вердена и нескольких небольших герцогств и княжеств, таких как Бремерворд или Элландер. Нильфгаардская империя занимает большую часть территории к югу от Северных королевств. Восточная часть Континента, такая как пустыня Корат, Зеррикания, Хакланд и Огненные горы, в основном неизвестна. В серии книг упоминаются заморские страны, с которыми торгуют Северные Королевства, в том числе Зангвебар, Офир, Ханну и Барса.

**Особенности произведения**

Цикл «Ведьмак» относится к поджанру «постмодернистского» фэнтези — направления, заметно отступающего по общей стилистике от «канонов» жанра, заданных произведениями в поджанре «эпического» фэнтези, и представляющего собой более жёсткую и натуралистичную разновидность. Автор сохраняет традиционные для фэнтези декорации в стиле европейского позднего средневековья. Однако образ мышления персонажей, их психология, переживания и мотивации зачастую умышленно противоречат окружению, в которое они помещены авторским замыслом, и соответствуют скорее нашим современникам. То же самое касается поднимаемых в произведении проблем и вопросов, вполне актуальных для современного читателя: прогресс и плата за него, давление цивилизации на окружающую среду, столкновение цивилизаций, расовая нетерпимость, геноцид.

Мир произведения по своей структуре напоминает Америку после первой волны европейской колонизации. Полоса суши, тянущаяся вдоль западного побережья континента, уже в достаточной степени заселена и обустроена, коренное местное население («нелюди») — принуждено к ассимиляции, загнано в резервации и гетто, либо вытеснено в горы и другие малопригодные для жизни места. Однако на карте всё ещё остаётся множество «белых пятен» — даже доходящая до жителей Запада информация о человеческих культурах Востока носит крайне фрагментарный характер.

В этом мире действует множество фракций — народов, рас, государств, организаций и тайных обществ, борющихся за свои, зачастую корыстные, интересы, причём отношения между ними и главными героями саги отличаются нестабильностью — бывшие союзники легко превращаются во врагов, и наоборот. Главные герои постоянно оказываются между двух огней, будучи вынужденными делать выбор в ситуациях, когда правильного пути и верного выбора просто не существует.

Автор отказывается от чёткого разделения на «чёрное» и «белое», скорее рисуя картину своего мира в различных оттенках серого, при этом нередко прибегая к натуралистичному описанию «тёмных» сторон жизни, жестокости, насилия, ксенофобии. В заключительных книгах цикла чётко прослеживается антивоенная риторика, отнюдь, однако, не сводящаяся к пацифизму и непротивлению злу.

Представленные в мире произведения нечеловеческие расы — эльфы, краснолюды, низушки (почему — см. «Бестиарий» Сапковского) — внешне соответствуют традиционным канонам фэнтези, однако их образы дополнены многими нехарактерными для жанра элементами. Так, эльфы — традиционно для фентези мудрые и доброжелательные долгожители — у Сапковского предстают как древняя, практически потерявшая способность к размножению и из-за этого вымирающая, раса самовлюблённых и высокомерных существ, по степени жестокости и ненависти к инородцам ничуть не уступающая людям, действия которой отличаются скорее изощрённым коварством, чем мудростью. Отряды эльфийских партизан-«белок» наводят ужас на крестьян, разрывающихся между страхом перед эльфами и страхом перед наказанием за помощь им.

В произведении присутствует ярко выраженная любовно-романтическая линия. Важная особенность — своеобразное чувство юмора, местами переходящее в отчётливую сатиру на злободневные проблемы современности. Автор широко использует традиционные мифологические и сказочные сюжеты, однако существенно переиначивает их, вплетая в канву повествования.