География

Башня Озёрной леди – башня на Острове Слёз.

Башня-на-краю-мира – место обитания Олдена.

Блуждающий остров – таинственный остров, который находится то тут, то там.

Город-у-моста – пограничный город, охраняющий мост через Шрам.

Долина водопадов – долина, отходящая на север от Ржавых гор. Реки с неё низвергаются нескончаемыми водопадами – отсюда название.

Красная скала – пик, сложенный из красного известняка, расположен на юго-востоке Средизахолустья.

Красный замок – замок на вершине Красной скалы.

Кримс – городок у подножья Красной скалы.

Лорена – столица Средизахолустья.

Медный остров – рабовладельческие остров, где рабы добывают медь.

Незримая башня – место жительства Цукерна.

Озёрный край – независимое королевство на северо-востоке Средизахолустья, отделено от основного государства Ржавыми горами и Долиной водопадов.

Озеро Вечности – большое озеро на юго-востоке Средизахолустья.

Ой – столица Медного острова.

Остров Слёз – остров посреди озера Вечности.

Ржавые горы – горный массив в центре Средизахолустья.

Средизахолустье – континент, на котором разворачивается действие книги.

Счастливая лошадь – таверна в Кримсе, городке, где начинается действие книги.

Устье королевы – порт на южном побережье Средизахолустья.

Хрустальная башня – магическая башня, принадлежащая королю Лоору, где тот был заточен в плену магов Фывареном.

Шмертерлингер – родной город Рора, место, где производят гром-палки.

Шрам – разлом в земле посреди Средизахолустья, заполнен водой. В нём обитают скворлы.

Шшмаргия – город на восточном побережье Средизахолустья, где Кири Онди украл Жемчужину.

Разумные расы

Волкодилы – смесь крокодилов и волков, обитают в пещерах и поклоняются подземным богам.

Гнорры – прямоходящие лошади с человеческими руками. Талантливые инженеры и изобретатели. К началу повествования почти все вымерли из-за междоусобных войн.

Демоны – крупные краснокожие существа с рогами на голове. Живут в тёплом климате и питаются, как ни странно, не душами падших, а мясом и хлебом.

Квазиайдеры – самоназвание людей-пауков (которые выглядят как пауки с торсами людей).

Люди – обычные люди =)

Огры – трехметровые великаны с тремя глазами на голове и с носами, завитыми спиралью. Не спрашивайте, почему.

Звери и магические существа

Шмаргландык – гигантская лягушка. Когда ей страшно, то испускает ферамоны, заставляющие всех вокруг окаменевать. Окаменение длится около суток. За это время Шмаргландык обычно успевает убежать на безопасное расстояние.

Скворлы – полуразумные существа, напоминающие пираний. Обитают исключительно в Шраме.

Персонажи

Агилесса – возлюбленная Рора, оргиха (или оргесса).

Ардэ – мать Кири, Олли и Тирианда.

Афанаил XII (Фаня) – бывшая правая рука Осмуса XIV, который не захотел убивать мирных жителей и ищет новое место жительства для своего народа.

Голдик – золотой голем, обязанный служить Фыварену и Говорящему кулону.

Кася – рыжая ведьма, отправившаяся с Кири

Кири Ондигримстример (Кири Онди) – знаменитый вор Средизахолустья, в тело которого вселился попаданец с Земли по имени Иван Сергеев.

Лаона – спутница Цукерна.

Лита – дочь короля Лоора, наследница престола.

Ломакус – призрак гноррского экспресса.

Лоор – король Средизахолустья, на момент начала повествования находится в плену у колдуна Фыварена.

Малингрим – настоящий отец Кири Онди.

Марика – гидра, предыдущая владелица Мирианда.

Ммаригус – друид-заика с зачатками лекарских способностей.

Мунгр – дракон, приёмный отец Кири Онди и отец Тирианда и Олли.

Нирир – дракон, брат Мунгра.

Олден – правая рука (десница) Фыварена.

Олли – девушка-маг, сестра Кири.

Осмус XIV – предводитель демонов, вторгшийся в Средизахолустье.

Роза – хозяйка таверны «Счастливая лошадь»

Рор – трехглазый воин-огр, сопровождающий Кири.

Рурик – бард-антивервольф.

Тирианд – старший брат Кири.

Фыварен – могучий король, заточивший короля Лоора в его собственной магической башне.

Цукерн – придворный маг, отправивший Кири Онди на спасение короля Лоора.

Шширш – обитатель подземелий Красной горы, квазиайдер.

Энретогр – дуб, дух-хранитель Длинного леса.

Эхо – голос в голове главного героя.

Артефакты

Квестовый свиток – множественный свиток, находящийся сразу в нескольких местах, служит средством связи.

Киландарь – говорящий хрустальный кулон, принадлежащий Олдену.

Мирианд – говорящий меч Кири.

Надпространственная сумка – сумка, ведущая в кладовку Цукерна в Незримой башне.

Неразменная монета – монета, позволяющая купить что угодно, стоит ее показать продавцу. Не действует на обычных людей, только на коммерсантов.

Пророчество

Кири Онди придёт в этот мир, чтобы спасти короля Лоора, но это будет не он. Нужны ему будут Хрустальный меч, Говорящий кулон и Неразменная монета, чтобы открыть запечатанные двери, но не понадобится ему их открывать. И спасёт он Лоора, хотя король в спасении не нуждается