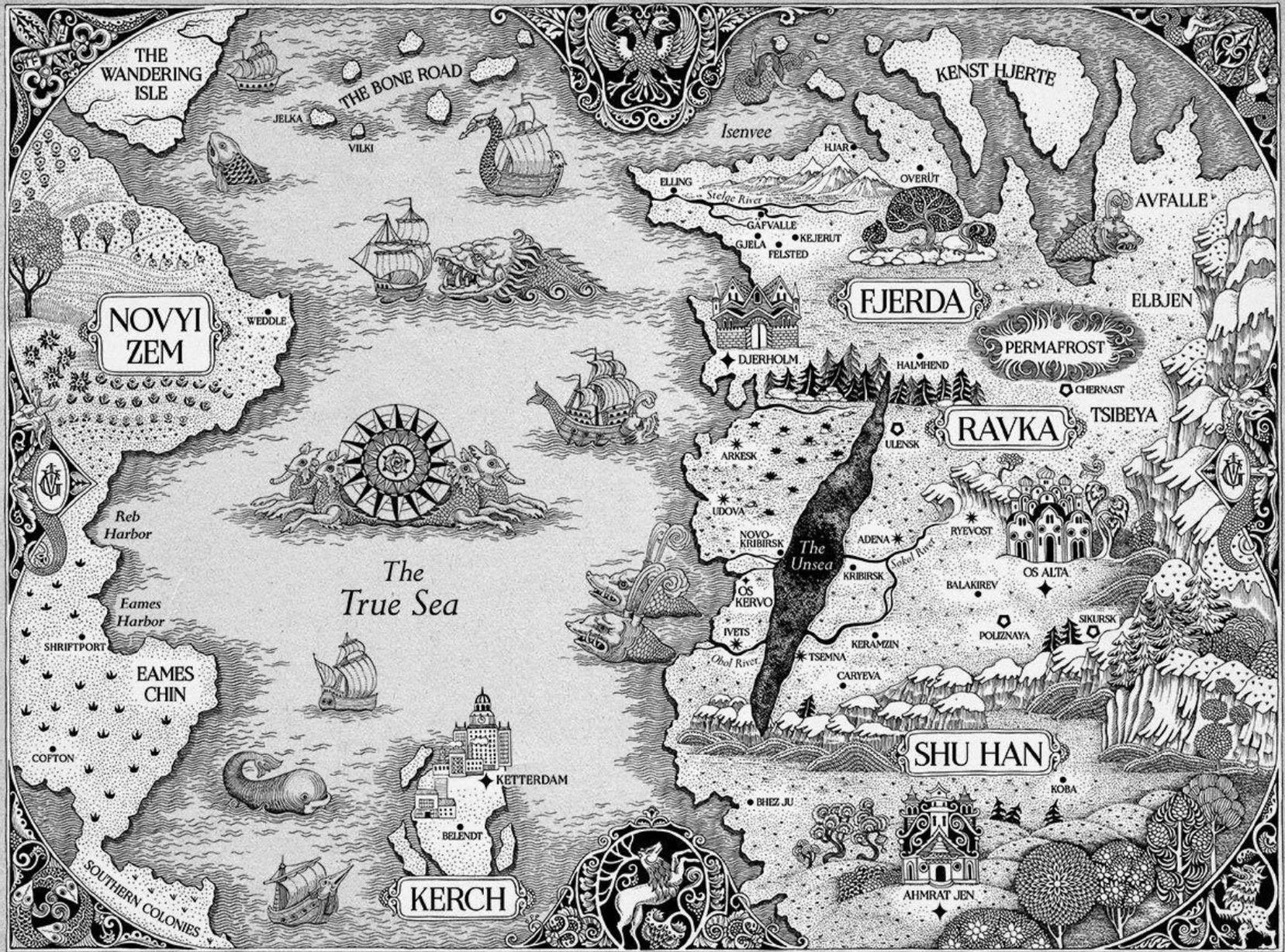




*Grishaverse*



# Равка

Равка — одна из наций во вселенной Гриш. Она граничит с Фьердой на севере, Шуханом на юге и Истиноморем на западе. Жители говорят на Равкианском языке.

Равка — это монархия во главе с царской семьей Ланцовых.

# Шухан

Шухан (Shu Han) — это нация и родина народа Шу. С севера она граничит с Равкой, а с запада — с Керчью, с которой связана сухопутными мостами. В стране говорят на шуханском языке.

Шухан граничит на севере с большим горным хребтом, который препятствует войскам Равки атаковать с севера. Юго-западный регион состоит из плоскогорья, лесов и равнин и граничит с морем. Столица Амрат Ен расположена в центре.

Правительству Равки Шу известны своими научными достижениями и бесчеловечным обращением с Гришами.

# Фьерда

Фьерда (Fjerda) — самый северный народ, граничащий с Равкой на юге. Во Фьерде множество гор. Народ Фьерды поклоняется Джелю.

Фьерданцы воспринимают силу Гришей как опасную и ведьминскую, и они обучают специальных воинов охотиться и убивать Гришей. Эта враждебность ставит Фьерду в противоречие с Равкой, который тренирует Гришей как солдат.

# Керчь

Керчь (Kerch) — это небольшое островное государство, расположенное в Истиноморе. Оно граничит на востоке с Шуханом, с которым соединено сухопутным мостом. Являясь центром всей международной торговли, Керчь опирается на морской транспорт и свой собственный нейтралитет в мировых делах, чтобы сохранить свои позиции в мировой экономике.

Керчь также является домом для преступного мира, сосредоточенного в столице Кеттердаме. Хотя рабство в Керчи незаконно, Гриши и другие часто связаны с богатыми купцами обязательствами на условиях, которые равны рабству.

Главным управляющим органом Керчи является Торговый Совет.

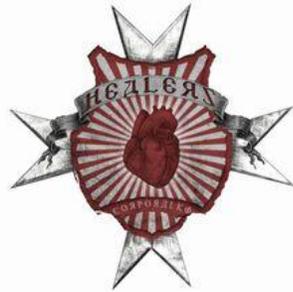
# Новый Зем

Новый Зем (Novyi Zem) — это страна, расположенная к западу от Истиноморя, к югу от Блуждающего Острова и к северу от Южных Колоний.

Новый Зем известен своими темнокожими людьми, обширными сельскохозяйственными землями и сложным огнестрельным оружием. На языке Нового Зема Гриши известны как Зова, что означает «благословенные». Новый Зем также известен тем, что является убежищем для людей, как отказников, так и зова, где они могут начать новую жизнь в анонимности.

# Гриши

## THE GRISHA CRESTS



**Healers**  
Corporalki



**Heartrenders**  
Corporalki



**Alkemi**  
Materialki



**Durasts**  
Materialki



**Squallers**  
Etherealki



**Inferni**  
Etherealki



**Tidemakers**  
Etherealki



**Darkling**

Гриш — это человек, практикующий Малую Науку — искусство манипулирования материей в ее самой основной форме.

Гриши делятся на три ордена: Корпориалы, Эфириалы и Субстанциалы, каждый орден делится на специальные группы. Иногда среди Гриш появляются носители редких способностей.

Многие Гриши вступают в армию. Армейские Гриши носят форму, по цвету основного кафтана и цвету отделки которого легко определить, к какому ордену относится Гриш.

Хотя Гриши сражаются в большинстве войн Равки и наносят наибольший урон врагам, они считаются ведьмами и коррумпированными колдунами и относятся к людям с недоверием.

Равка принимает Гришей из других стран, в основном из Фьерды, и Нового Зема.

# Корпоралы – Орден Живых и Мертвых



Целители (Healer) могут использовать свои силы для исцеления других. Они могут сращивать кости, залечивать раны и т.д. Во Второй армии они носят красный кафтан с серебряной вышивкой.



Сердцебиты (Heartrender). Они могут использовать свою силу, чтобы повредить внутренние органы человека. Сердцебиты манипулируют телом на молекулярном уровне, как правило, с вредными последствиями. Они могут забирать воздух из легких, вызывать сердечные приступы, замедлить процесс исцеления и т.д. Во Второй армии они носят красный кафтан с черной вышивкой.

# Субстанциалы – Орден Фабрикаторов



Прочники (Durasts). Они могут манипулировать стеклом, сталью, деревом, растениями, камнем или чем-либо твердым на молекулярном уровне. Они могут заставить цветы цвести, удалить пигмент объекта, перемещать объекты, не прикасаясь к ним, и даже поглощать вредные вещества из тела другого человека в свое собственное. Прочники носят фиолетовые кафтаны с серебряной вышивкой.



Алкемы (Alkemi). Они специализируются на химических веществах, таких как взрывчатые порошки и яды. Поскольку Алкемы и Прочники часто делят свое рабочее пространство и выполняют схожую работу, они не выделяются и называются только Фабрикаторами. Алкемы носят фиолетовые кафтаны с красной вышивкой.

# Эфиреалы – Орден Заклинателей



Проливные (Tidemaker). Их способности заключаются в манипулировании водой. Во Второй армии они носят синие кафтаны с бледно-голубой вышивкой.



Шквальные (Squaller). Они могут управлять ветром, поднимая или понижая давление воздуха, чтобы наполнить паруса корабля или переместить предметы. Шквальные умеют манипулировать давлением воздуха, чтобы в бою швырять в воздух предметы или людей. Сила Шквального также может быть использована для создания акустических аномалий. Также Шквальные могут вызывать молнии, однако в армии им не разрешено использовать эту способность из-за непредсказуемости ее природы. Во Второй армии они носят синие кафтаны с серебряной вышивкой.

# Эфиреалы – Орден Заклинателей

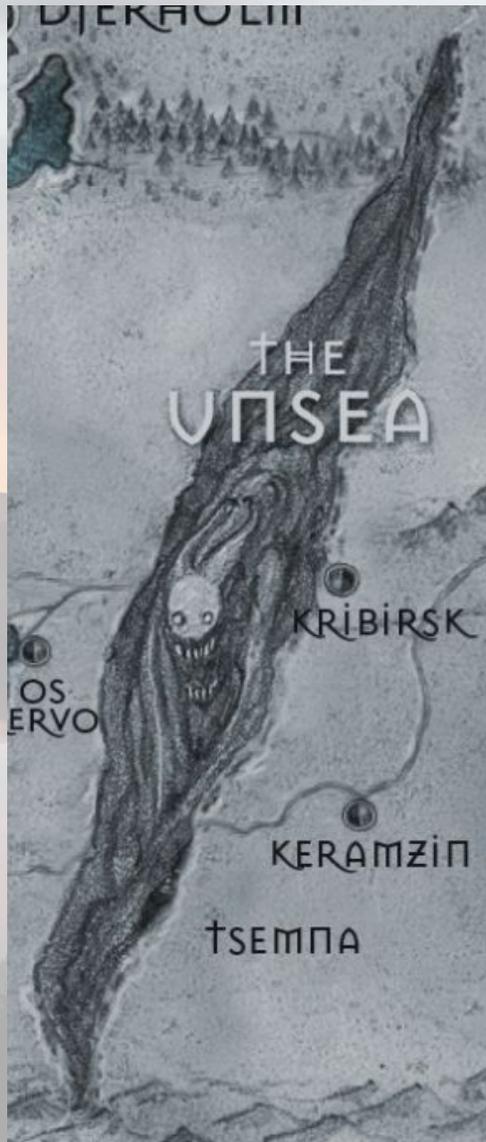


Инферны (Inferni). Могут манипулировать огнем, собирая горючие частицы веществ, таких как метан или водород; вызвать пламя на существующую материю, но все же требуется катализатор (то есть тепло), чтобы запустить цепную реакцию, которая произведет пламя. Таким образом, Инферн обычно носит с собой кремень, который можно использовать для зажигания искры. Во Второй армии они носят синий кафтан с красной вышивкой.



Заклинатели Теней (Shadow Summoner) – уникальные представители Эфиреалов. Они обладают способностью собирать и манипулировать тьмой. Сила Заклинателей Теней описывается как чернильная лужа тьмы, которую можно превратить в щупальца или волны, а в некоторых случаях тьма может быть превращена в разрез, смертельную способность, рассекающую все на своем пути. В Второй армии лишь один Заклинатель Теней – Дарклинг, он носит кафтан черного цвета с черной и золотой вышивкой.

# Тенистый Каньон



Тенистый Каньон (Shadow Fold), также известная как «Неморе» (the Unsea) или просто Каньон — это полоса тьмы, внезапно появившаяся однажды и разделившая Равку на две части.

Вопреки названию, Каньон — это не углубление, а «возвышение». Стена непроницаемой тьмы, поднимающаяся высоко в небеса, которая растет с каждым годом. Помимо всех ужасов, хранящихся внутри, в ней обитают чудовища-людоеды — волькры.

На картах Тенистый Каньон изображается в виде длинного узкого пятна, а иногда просто бесформенного облака. Люди, которым нужно пересечь Каньон, используют скиф — сухопутное парусное судно, скользящее по земле и приводимое в движение силой Гриш.