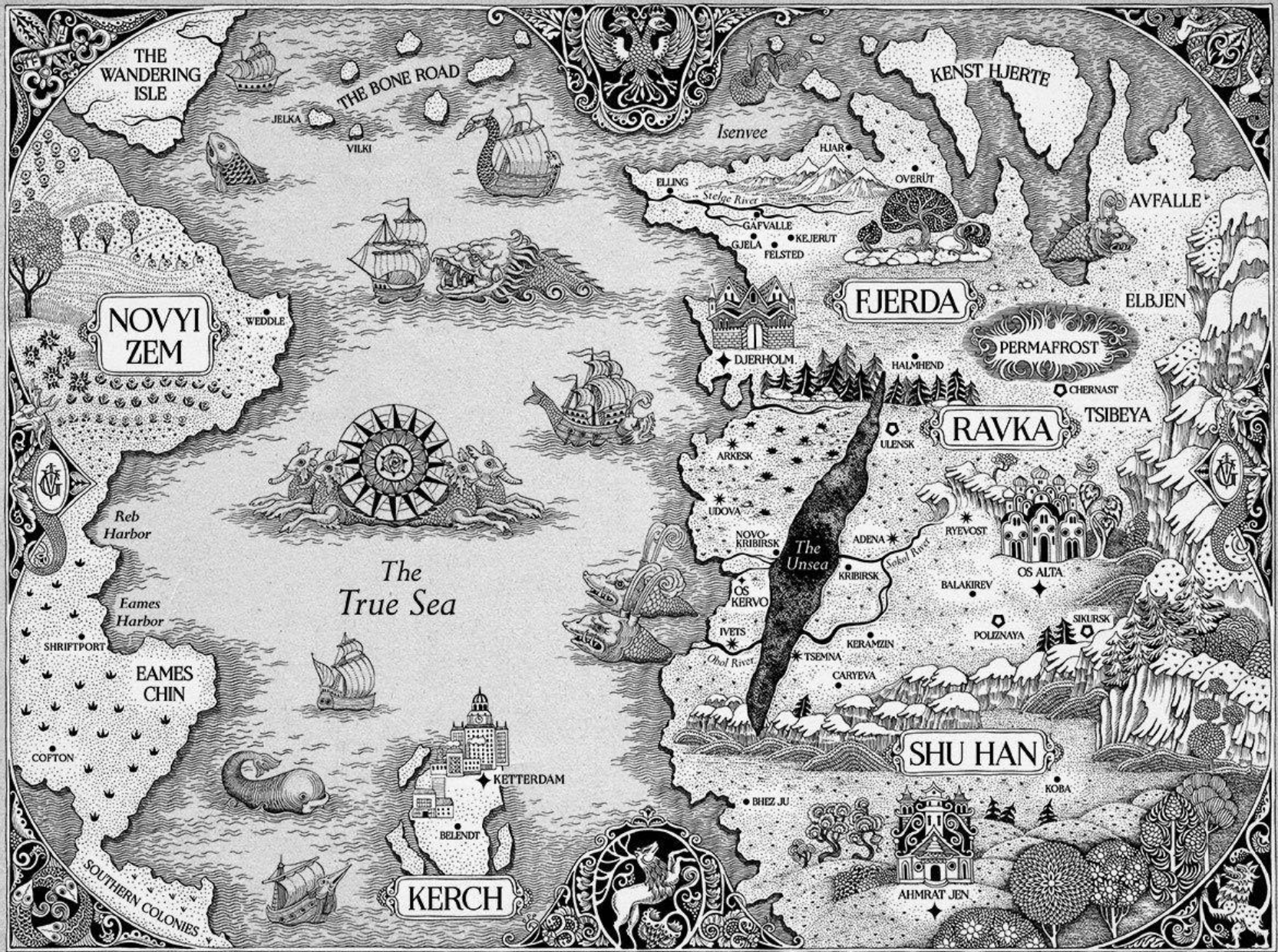


A scenic landscape at sunrise or sunset. The sky is filled with soft, golden light, transitioning from a pale blue at the top to a warm orange near the horizon. In the foreground, a dense forest of evergreen trees is silhouetted against the light. The middle ground is dominated by rolling hills and mountains, with thick layers of white fog or mist settling in the valleys. The overall atmosphere is serene and majestic.

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.

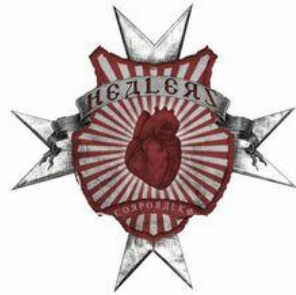
Новый Зем

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

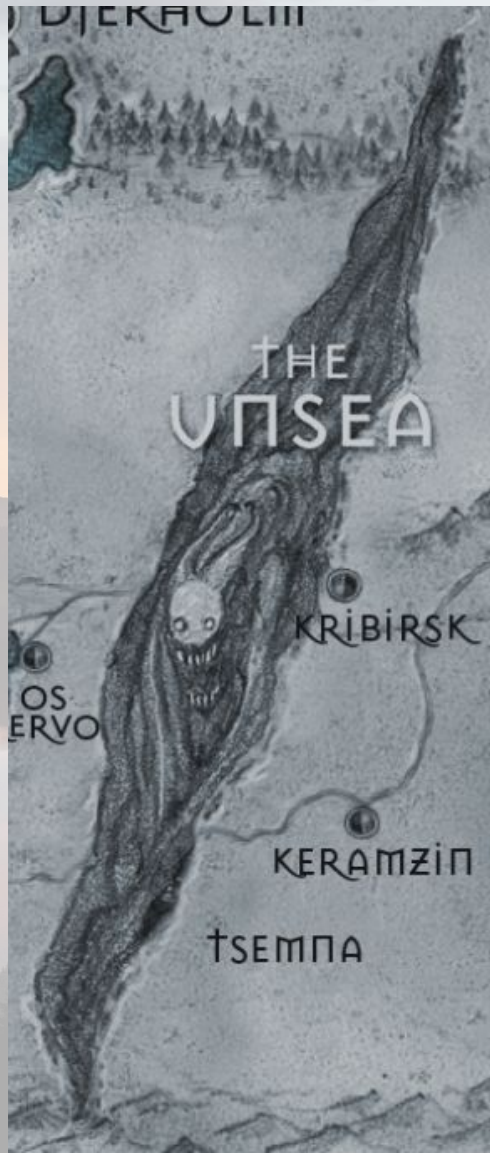


Инферны (Inferni). Могут манипулировать огнем, собирая горючие частицы веществ, таких как метан или водород; вызвать пламя на существующую материю, но все же требуется катализатор (то есть тепло), чтобы запустить цепную реакцию, которая произведет пламя. Таким образом, Инферн обычно носит с собой кремень, 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.