



**Креат** – планета, вращающаяся вокруг звезды, которую называют Гигантским Драконом или Норса Локе. Первоначально на планете был единый континент. Со всех сторон его омывал Великий Океан, а внутри континента находилось множество морей, озер и широких рек.

Но катаклизм невиданной силы изменил прежний мир. От страшного взрыва, произошедшего в недрах планеты, раскололись горы и загорелись леса, закипела вода в морях, земля разошлась безднами, а в центре Креата поднялся огромный вулкан – Кратер Мира. Доставал он до облаков и извергал лаву и черный пепел. Позже жрецы говорили, что причиной катастрофы стала великая битва древних богов, создавших Креат и погубивших друг друга в междоусобной войне.

Катаклизм длился несколько столетий. В результате большая часть суши ушла под воду, а из остатков сформировалось два материка и множество островов. Когда утихли последние отголоски катастрофы, наступила новая эпоха – Эпоха Равновесия.

Астанд, центральный осколок единого континента, был полностью выжжен. Гордые каменные бастионы, некогда стоявшие на этой земле, превратились в руины, скрывающие несметные сокровища. Но охотиться за ними не

отваживались даже самые бесстрашные авантюристы, ведь почти никому не удалось выжить в безжалостных пустошах Астанда и скрыться от жутких монстров, порожденных в недрах Кратера Мира. Побережья Астанда также были крайне опасны. Их облюбовали жестокие пираты, чей главный порт расположился в Черном Заливе. Ни один правитель не рисковал направлять свои торговые суда вдоль этих берегов.

К юго-западу от Астанда, где сливаются Багровое и Забытое море, расположились Пепельные острова, а также Ровал и Морима. Долгие годы здесь царили беднота и упадок. Малочисленные народы этих островов так и не оправились от ужасов катаклизма. Многие из здешних жителей превратились в попрошайек, воров и разбойников.

Нирнхен и Халадон – острова небогатые, но более цивилизованные. Некоторым из местных князей удалось выстроить каменные замки, сколотить верные дружины и наладить торговлю с другими островами. Но все же силы этих князей были невелики. С большим трудом им удавалось защищать свои территории от набегов дикарей-разбойников. Справиться с хорошо вооруженными пиратами правители прибрежных городов были уже не в состоянии. Корабли с черными флагами

стали безнаказанно заходить в гавани Нирнхена и Халадона, и вскоре пираты обложили побережье оброком, держа в страхе и крестьян, и купцов.

Куда богаче были земли Дунханара, Рунханара и Алталонэ. Благодаря добыче мифрила и экспорту ценных пород древесины, поселения этих островов постепенно превратились в развитые города-государства. Богатейшим из них стал рунханарский Гергранн. Его белоснежный маяк и высокие башни были видны приближающимся судам за многие мили. Являясь самым крупным портом и центром торговли в северо-западной части Креата, Гергранн постоянно притягивал к себе ремесленников и торговцев со всего света. Мощный флот Гергранна десятки лет вел борьбу с пиратами, но чаши весов так и не склонились в пользу одной из сторон.

Самый большой материк Креата – Паландор. Главным городом его северо-западной части стал Порт Мерренфолс. Он связал морским сообщением Паландор с островами-гигантами Алталонэ и Рунханар и открыл ворота для торговли между западной и восточной половинами мира.

С севера на юг Паландор пересекал могучий горный хребет. Заповедные леса и озерные края на востоке оказались прикрыты его отвесными вершинами, словно каменным щитом, и сохранили первозданную красоту единого континента. Народы, живущие с западной стороны от хребта, основали множество королевств, но погрязли в междоусобных войнах, плетя интриги и образуя союзы так же часто, как и нарушая прежние клятвы.

На южном побережье материка, омываемый теплыми волнами Хранимого моря, расположился Тар-Лаур – один из самых прекрасных и богатых городов Креата. За несколько веков его правители выстроили крепкие торговые отношения с окружающими королевствами. Армия лучших наемников, за чью верность правители Тар-Лаура щедро платили, держала разбойников и пиратов вдали от сухопутных и морских торговых маршрутов. Многие мечтали посетить Тар-Лаур хоть раз в жизни, чтобы увидеть его сады и фонтаны, золотые стены, площади и дворцы.

Легенды гласят, что древние жители Креата были сведущи в колдовстве, но даже их могущественным магам не удалось предотвратить катастрофу. Старый мир унес с собой многие библиотеки и башни магов, хранившие манускрипты с ценнейшими заклинаниями. Регионы в восточной и юго-восточной части Креата пострадали меньше других. Именно там переродилось волшебство и воскресли

древние знания. Большая часть магических школ, библиотек и алхимических лабораторий сосредоточилась на Миртоле, Келиндоре и Цветочных островах.

Также юго-восточные острова прославились своей культурой, и первым из них был Келиндор. Ни на одном другом острове нельзя было услышать столь умелой игры на музыкальных инструментах, столь завораживающего пения. Филигранная резьба на стенах амфитеатров и мозаики невероятной красоты постоянно привлекали на Келиндор ценителей прекрасного.

Расположенный на западе от Келиндора Тандор ощутимо отставал в культурном развитии. Да и торговля здесь шла заметно хуже. Самые крупные и богатые города острова сосредоточились на восточном побережье. А вот западное побережье стало прибежищем бывших пиратов, утомленных морской качкой, а также маргиналов и разбойников, перебравшихся на Тандор с неблагоприятных островов Багрового моря.

Таким стал мир Креата к середине пятого века Эпохи Равновесия. Мир, полный опасностей и приключений. Неизвестные доселе монстры множились в лесах и топях, пробуждались от спячки среди льдов и караулили незадачливых путников на горных перевалах. Потомки тех, кто бежал из разрушенных городов, скитаясь по свету, не находили себе лучшего применения, чем стать разбойниками или ассасинами. Мрачные жрецы таинственных богов прошлого стремились возродить забытые культы и проводили жестокие ритуалы под покровом ночи. Многие строения, возведенные еще до катаклизма, частично ушли под землю, а обитателями их стали чудовища, охраняющие древние сокровища прежних хозяев.

Но в любое столетие эпохи рождались горячие сердца, готовые покинуть отчий дом в поисках боевой славы и несметных сокровищ. И трудности дорожной жизни принимали они за должное. Немало из них полегло в сражениях с дикими существами. Многих погубили болезни, яды и хитроумные ловушки. Но чем больше смельчаков покидало свои деревни, тем больше рождалось удивительных историй и легенд. И вот, очередные поколения мечтали отправиться в путь, представляя, как об их бесстрашии будут сложены Новые Легенды, переходящие от отца к сыну осенней ночью у жаркого костра где-нибудь на лесной опушке Паландора.