

## פרק 5 – המישורים

אלא רק על ידי כניסה לשער בנקודה אחת, ויציאה בנקודה האחרת – עד היום דבר זה בוצע רק בין נקודות באותו מישור.

במסעות אלו קיימת סכנה, מכיוון שמסע במישור האסטרלי טומן בתוכו סיכון להיתקל ביצורים עוינים. סיכון זה הופך לסביר יותר כאשר משתמשים בקווי מהות בכדי לעבור ממישור אחד למשנהו.

לשימוש בקווי מהות יש מגבלה אותה מגלים אלו שמנסים להגיע למישורים הרחוקים – נראה שבגבול שבין המישורים הרחוקים לקרובים, קווי המהות מטשטשים, דבר שהופך את השימוש בהם ללא אמין. בנוסף, מכיוון שהמישור האסטרלי לא משקף את מישור הצללים ואת המישור האתרי, לא ניתן לעבור למישורים הללו באמצעות קווי מהות.

האפשרות השנייה למסע בין המישורים דורשת עוצמה אדירה בכדי לעקם את המישור האסטרלי ולגרום לשתי נקודות לגעת אחת בשנייה. דבר זה יוצר עיוות במישור האסטרלי, ואם מבוצע בצורה רשלנית, יכול לגרום לאסון מימדי. עם זאת, הוא מאפשר לעבור בקלות מנקודה לנקודה, ללא סיכון, ואף ליצור שער בין מישור אחד למשנהו.

## תיאור המישורים

כל תיאור מישור מכיל רקע על המישור, את מאפייני המישור, מידע על יצורים ועל מקומות מפורסמים במישור.

## המישור הראשי

המישור הראשי מכיל את העולם אך גם יותר מכך – מערכת השמש של אורקין היא בינארית, כלומר כוללת שני כוכבי-שבת, ומספר גופים נוספים, ביניהם ראויים לציון הירח וכוכב הלכת האוטר, שהינו גם בעל אטמוספירה. הנס טורמין רואה-הנסתר הוא החוקר הידוע ביותר של מערכת השמש והמישורים, וכתביו משמשים מלומדים רבים.

כוכב-השבת השני, שלמעשה מקיף את השמש וקטן ממנה בעשרות מונים, מעניין הרבה יותר. טורמין כינה אותו "התאום האפל" מכיוון שאורו כבר נכבה, אך גם מכיוון שניתן למצוא בו דברים מופלאים: מתכות נדירות ואקזוטיקות, חומרי גלם למעשי-כסף, ואת האלים עצמם – לטענת טורמין הוא פגש שם את ארוניוס בעת מסעותיו.

הירח שמקיף את כדור הארץ הוא גוף אפור וחסר ייחוד, המתכות בו דומות לאלו שניתן למצוא בכדור-הארץ, והוא חסר אטמוספירה.

האוטר הוא הגוף השמימי שריתק במיוחד את טורמין. מדובר בכוכב-לכת קטן במחצית מאורקין, במרחק של שתיים וחצי פעמים מהשמש. אך ייחודו בכך שמדובר בעולם בעל אטמוספירה וחיים מקומיים! טורמין תיאר אותו כעולם סלעי וקפוא, שאף בקו המשווה השלג מכסה את האדמה. אך מתחת לאדמה נהרות אדירים מספקים חיים לערב-רב של צורות חיים מקומיות, הכוללות גזעים תבוניים, המזכירים יותר גזעים מהמישורים הקרובים מאשר גזעים מאורקין. האוטר הוא כוכב פרימיטיבי, בו הקסם אינו מפותח.

## המישור האתרי

אחד משלושת המישורים החופפים, המישור האתרי הוא מקום אפור, עטוי בערפילים, וחסר חיים. מדובר במישור הקרוב ביותר למישור הראשי, ויצורים רבים מדלגים ביניהם - בעיקר אל-מתים. הם לא מתגוררים במישור האתרי, אלא משתמשים בו כמקום מארב או כמסתור. לא ידוע על יצורים שגרים במישור האתרי.

השומר צעד לאורך החומה, משלים את הסיור שלו, לא שם לב לדמות הערפילית שהופיעה בחצר הפנימית של המבצר.

איליין התקדמה לעבר המגדל שבתוכו נפגשו אנשיו של נסיך דולפיר וסוכני משפחת ונ'הורן. היא נעמדה מול החומה ועצמה את עיניה - רגע לאחר מכן היא הופיעה בתוך המגדל. היא התרכזה בשנית ולאחר שזיהתה את מיקומו של הנסיך ויועציו היא עשתה את דרכה לעברו, מרחפת באוויר כעננה בלתי נראית.

שבועיים וחצי לאחר המפגש, שיירת נשק שיועדה לצבאותיו של הנסיך נפלה למארב. ראש השיירה, יוריק ונ'הורן, שרד אך אוזנו נכרתה בתור אות לו ולמשפחתו להימנע מעיסקאות נוספות עם נסיך דולפיר.

המרגלת ביצעה את משימתה, אולם חלקה לא ייוודע לעולם. תהילה היא מותרות שעליה להסתדר בלעדיו.

משחר הימים, בעת שבני התמותה הראשונים הגיחו לעולם, השמיים והמישורים היוו מוקד לסקרנותם אך גם מקור לסכנה, בעת שגזעים זרים פלשו לעולם וניסו לשעבד אותו. עבור הרפתקנים המישורים מהווים מקור להרפתקאות אגדיות ומסעות מסוכנים, במטרה לסכל איומים על כלל הבריאה, או בחיפוש אחד מקור לידע ועוצמה.

המישורים של איי הסערה נמצאים במערך הידוע בקרב החוקרים אותם כ"מעגלי הבריאה". ישנם ארבעה מעגלים במערך, והם: המישור הראשי (ידוע גם כמישור החומרי או הגשמי), המישורים החופפים, המישורים הקרובים, והמישורים הרחוקים.

המישור הראשי מכיל במרכזו את אורקין (שמו של כדור הארץ במערכה), ובחלקו החיצוני את מאורות השמיים. מישור זה הוא בעל חוקי טבע דומים לעולמנו.

המישורים החופפים הם למעשה מעגל החופף למישור הראשי, וכוללים שלושה מישורים, המהווים דמות-ראי למישור הראשי. המישורים החופפים הם: האסטרלי, האתרי, ומישור הצללים. המישור האסטרלי משקף את כלל מעגלי הבריאה, והוא זה המשמש לרוב עבור מסע בין המישורים.

המישורים הקרובים מכילים אחת-עשר מישורים ראשיים, חלקם מחולקים למספר שכבות, ועוד מספר מישורים משניים. המישורים הראשיים הם: שדות התופת, השאול ומארגדון; מישור היסודות על חמשת מימדיה; הארמונות השמימיים וסלסטייה; אוקלידיוס; אמברוזיה; ברקת; קרידוס; לימבו.

המישורים הרחוקים מכילים את חומרי הגלם של הבריאה כולה, ואת התמצית של ישויות הבריאה. הגבולות והגיאוגרפיה של המישורים הרחוקים משתנים ומתהפכים בכל עת.

## מסע במעגלי הבריאה

המישור האסטרלי משקף את מעגלי הבריאה כולם, למעט מישור הצללים והמישור האתרי, ומרושת בעורקים של קווי מהות, אשר ניתנים לניצול בכדי לעבור במהירות ממקום למקום ואף ממישור אחד למשנהו. מרבית המסעות בין המישורים ומעגלי הבריאה מתבצעים באמצעות מעבר במישור אסטרלי.

נוודים המיומנים במסע במישורים יודעים לאתר הצטלבויות של קווי מהות ובאמצעות טקסים ולחשים, להשתמש בהם בכדי ליצור מסלול מעבר בין מישור אחד למשנהו. באופן דומה, ניתן להשתמש בקווי מהות על-מנת לעבור ממקום למקום באותו מישור – דבר שמתבצע לרוב באמצעות לחשי שיגור. מטילי לחשים עוצמתיים במיוחד אף מסוגלים לקבע נקודות לאורך קווי מהות, שניתן לעבור ביניהן ללא שימוש בלחשים,

כל שירות אשר נפשך חפצה בו. טיפוסים רבים, כולל אוסף הרפתקנים מגוון, קוראים לפונדק בית.

### מישור הצללים

המקבילה האפלה למישור הראשי, הידוע גם בשם צלמוות, מישור הצללים מורכב מחומר אפל המשמש כהפכי למישור הראשי. היכן שהמישור הראשי שומם, גם מישור הצללים ריק, אך בנקודות בהם קיים ריכוז של חומר במישור הראשי, ניתן למצוא במישור הצללים חומר אפל למכביר. יישובים וטירות מנקדים את האדמה במקומות אלו, מהווים בית לערב-רב של יצורי צללים ונוודים ממישורים אחרים. תוואי הקרקע במישור זה מזכיר את זה של המישור הראשי, אך מזג האוויר אפור תמיד, והשמיים חלקים כקטיפה ללא שמש או כוכבים. החריג היחיד הוא התאום האפל, הנראה כחור שחור משחור, המעטר את השמיים במישור הצללים.

מכיוון שמישור הצללים לא ניזון מקווי מהות, היצורים שבו מתקיימים על מהות שהם גונבים מיצורים וממישורים אחרים. רובם צדים במישור הראשי יצורים חיים, אחרים צדים אחד את השני. בודדים מצאו דרך לשאוב מהות ממישורים אחרים, דבר שהעניק להם כוח לא מתכלה. מהות משמשת כמטבע העיקרי במישור הצללים, מזוקקת כאקטופלזמה, וידועה בשם באווז.

**תחנת המסחר** – מאוריציו נולד בנירקור לפני 118 שנה. בן לאציל זוטר, הוא הצטרף לעין הדרקון והפך למכשף מוכשר. במשימה חשאית לאי המקולל, הוא חשף מעבר למישור הצללים. תחנת המסחר קמה שנתיים לאחר מכן, מספקת באווז הנשאב מהאי המקולל לחפצים בכך. תחנת המסחר התפתחה עם השנים, הופכת למרכז מסחרי בין העשירים במישור הצללים, שם ניתן למצוא כל דבר הניתן להעלות על הדעת, מכל רחבי הבריאה. כך ייסד מאוריציו, שאיש בנירקור אינו זוכר אותו, אימפריה כלכלית מסתעפת, בעלת ידידים בכל צל. מאוריציו הוא מכשף מיומן, שהאריך את שנותיו באמצעות לחשים, ונראה היום כמו בצעירותו, עינו תכולות ונוצצות.

**הנסיך ראגמון הרביעי** – להב צללים דגול צעיר, הוא הפך לנסיך בעת שהוא הרג את קודמו בתפקיד. ראגמון הרביעי הוא נסיך גאה וצמא-דם, המאמין שהדרך הראויה היחידה להשיג באווז היא בצי. הוא אסף סביבו עדת מאמינים, אכזריים ונאמנים לדרכו, הופך לנסיך העוצמתי במישור הצללים. את בני התמותה הוא מחשיב לחיות עדר הטובים רק כמקור לבאווז ותו לא. ראגמון הרביעי מנהיג את סיעת הטופר בקרב נסיכי הצללים, המאמינה בהשמדת כל הזרים במישורי הצללים, ושמסחר מהווה השחתת זמן לריק.

מטרות אלה כנראה לא יושגו לעולם עקב הפלגנות הטבעית של גזעי הצללים, אך ראגמון הרביעי פועל במרץ. הוא נמצא היום במאבק כנגד מאוריציו אותו הוא מתעב במיוחד עקב היותו סוחר ובן-אנוש יחידו.

### שדות התופת

בימי קדם התגוררו השדים ובני השטן במישור אדיר שהיה בנוי מחמש שכבות – הלב האפל במרכז, בעוד השאול, גרינום, מרגדון ושדות התופת הקיפו אותו. מישור זה נופץ בקרב האחרון של פלישת השדים, הלב האפל וגרינום הושמדו לחלוטין, והשאול, מארגדון ושדות התופת הפכו למישורים בפני עצמם.

שדות התופת הם מישור אינסופי בצורת כדור, החלול במרכזו. בקליפה החיצונית השמים קודרים תמיד וסופות ברקים משתוללות, כשגשם מציף את האדמה במרבית ימות השנה. האדמה היא שחורה וסלעית, כך שהמים מתנקזים לתוך נהרות אדירים הזורמים בשפך.

המישור האתרי מהווה תמונת ראי מדויקת של המישור החומרי, אך הוא אינו חופף לשאר המישורים. עצמים הקיימים במישור החומרי הופכים במישור האתרי למעורפלים ולא מוחשיים, יצורים הופכים למעורפלים גם הם, ולא ניתן לחוש בהם למעט באמצעות ראייה. לא ניתן להבחין במישור האתרי כלל מהמישור הראשי, אלא באמצעות לחשים או השפעות ייעודיות. דבר זה הופך את המישור האתרי למקום מושלם לריגול, או כדרך לעקוף הגנות פיזיות הקיימות במישור החומרי.

### המישור האסטרלי

"הפנינה המבריקה של היקום", כך כינה טורמין את המישור האסטרלי. "מקור כל המסעות", הוא קרא לה בכתבים אחרים. שני הכינויים מדויקים.

המישור האסטרלי הוא מקום מבהיק, ואור נובע מכל רחבי השמיים התכולים. אין בו לילה, והוא חסר צללים. המישור מרושת בקווי מהות, המעניקים לו אנרגיה, והחזקים שבהם בוהקים בעצמם בצבעי הקשת. תוואי הקרקע מזכיר את המישור החומרי, עמקים והרים, נהרות וצוקים נפוצים בו אך מזג-האוויר לא משתנה לעולם והוא חסר אגמים או אוקיינוסים. השפעות שיגור או מעבר מישורים משתמשים במישור האסטרלי כתווך ביניים, דבר שהפך אותו לתחנת מעבר. עם השנים יצורים רבים הפכו את המישור האסטרלי לביתם, מהגרים מהמישור החומרי וממישורים אחרים. יצורים אחרים שוהים בו לזמן מוגבל - פליטים, ציידים, סוחרים ממולחים או הרפתקנים, הם נעים ונדים ללא הרף.

**פלוגת רוכבי השדים** – פלוגת שכירי החרב המסוכנת ביותר ברחבי הבריאה, הם מונים בני-אנוש לצד לטאים, גמדים הנלחמים גב-אל-גב עם צידי ראשים וכל יצור חי (או לא) הקשוח מספיק להתקבל לפלוגה. לכולם שני דברים משותפים – עבר שנשכח, ונאמנות אחת בלבד – לפלוגה. מנהיגם הוא ה"אחד", הנבחר על-ידי חברי הפלוגה אחת לחמש שנים להנהיגם. מקום משכנם הוא מאחז דוריתאי, על שמו של ה"אחד" הראשון, אלף בהיר שאיבד כל סיבה לחיות, למעט חדות הקרב. הם זכו לשמם עקב לבושם בקרב, הכולל לרוב מסכות פלדה מזרות אימים ובגדים ססגוניים, כמו-גם בהמות הרכיבה האימתניות שלהם, שאומרים שדם שדי מעורב בדמם. הפלוגה משכירה את עצמה למרבה במחיר, בתנאי שהחווה כולל שפיכות דמים. הנאמנות שלהם למעבידם שנויה רק לנאמנותם לפלוגה עצמה. למרות האכזריות שלהם בשדה הקרב, בעת שלום מתגלים רוכבי השדים כאנשי דעת ושיחה המגיעים משלל רקעים, החל במלומדים שזנחו את העט, וכלה באומני לחימה שהתחנכו במסדרים סגפניים.

**ארמון המראות** – בלב הצטלבות קווי בריאה ניצב מבנה מפואר בן אלפי-שנים עשוי ממתכת מבהיקה, המכיל מאות חדרים בניהם פזורות מראות ללא ספור. האגדה מספרת שנסך שדים בנה את הארמון בעת הפלישה, והמראות שימשו אותו כדרך זריזה לנוע בין חייליו ולפקח מרחוק על שדה הקרב. בעידן מאוחר יותר, קבע מכשף שנטרפה עליו דעתו את משכנו בארמון, הופך אותו למשכן עינויים, מזמן זוועות ועורך טקסיים שטניים עד שהוא נעלם לפתע. אומרים שהוא טמון באחת מהמראות, מחכה לסימן שיעיר אותו.

היום הארמון משמש כצומת מעבר מרכזית במישור האסטרלי, נשלט על-ידי מועצת סוחרים הגובים דמי מעבר. חלקים מהארמון אסורים לכניסה, ולחישות מספרות על סכנות עתיקות האורבות במראות. מסביב לארמון צמח כפר קטן, המונה כשבע מאות תושבים, המשגשג בזכות היות ארמון המראות צומת דרכים מרכזית וגם עקב פונדק "משכין השלום", בו ניתן למצוא

**כיצד לשלב את המישורים במשחק שלכם**

המישורים נותנים למנחה ולשחקנים הצצה אל עולמות שונים ומזורים. לעתים קרובות מתייחסים למישורים כאל עולמות שהסכנה אורבת לכל בן תמותה, שהרוע בהם הוא אינסופי, והמשימה היא פשוט לשרוד.

אך למרות שאכן מדובר במקומות המסוכנים ביותר בבריאה, הם יותר מאשר מקומות בהם מבקרים לזמן קצר, בכדי להרוג יצור זה או אחר או רק בניסיון לשרוד. המישורים הם עולם בתוך עולם, וכדי להפוך את המסע בהם למעניין באמת, צריך לתת לשחקנים ליהנות מהחוויה. להקשות עליהם לחזור למישור הראשי, להעמיד אותם כמול נסיך שדים אכזר או לשלוח אותם במשימה להשמיד מכונה שטנית המאימת על הבריאה – כל אלה הינם מכשולים לגיטימיים.

מסע אמיתי במישורים צריך להיות מסע אגדי – לדבר עם חוצנים, להכיר את התרבויות האקזוטיות, להבין כיצד יצורים שורדים במקום עוין שכזה ואולי אף להפוך לתושבי המקום. אין סיבה להשתמש במישורים פעם אחת ולזרוק – הם המקום אותו אתם יכולים לעצב כרצונכם!

המישורים באיי הסערה הם חלק מהקוסמולוגיה של *מעגלי הבריאה*. במר"ד יש עוד מספר קוסמולוגיות, כמו *הגלגל הגדול* ועוד. ניתן לשלב מישורים מקוסמולוגיות אחרות במעגלי הבריאה, ולהיפך.

**שדות הצייד** (שכבה 82) – שכבה אפורה החצויה על-ידי שרשרת הרים. בצד המזרחי של ההרים מצויים יערות אפלים אדירים, בצד המערבי יש מישורים המעוטרים בביצות. במרבית עונות השנה, למעט הקיץ, מזג-האוויר הוא גשום ולח, וההרים עטויים שלג כל השנה.

שליטת השכבה היא הסקובאס ארמזל, שתחת שירותה סקובאסים רבות נוספות ושדים פחותים אחרים. ארמזל ונתיניה מתמחה בפיתוי בני-תמותה, מביאה אותם אל שדות הצייד, שם הם הופכים לטרף במשחקי ציד של שדים. ככל שהטרף עוצמתי יותר, השדים משלמים יותר, דבר שהופך הרפתקנים לטרף מבוקש ביותר.

ברבות השנים מיעוט מבני התמותה ששרדו, זרים וילידי שדות הצייד, נאספו יחדיו להרים, שם הקימו מספר כפרים מוסתרים היטב מתחת לפני האדמה. היום הם קוראים לעצמם הנוטרים הלבנים. הם נשבעו לנקום בארמזל, ולהפסיק את המנהג האכזר לפני שיחזרו למישור הראשי.

**מארגדון**

ביתם של בני השטן, מארגדון בנוי כהר אדיר, הנישא אל-על, והוא בעל אחד-עשרה מדורים, הנשלטים בידי דוכסים עוצמתיים מקרב בני השטן. במרכז המישור עובר עמוד ענק, אשר אותו סובבים המדורים ובו חצובות מדרגות המובילות ממדור אחד למשנהו. המדורים מחוברים לעמוד באמצעות מעברים קרקעיים נרחבים, בהם לרוב ממוקמים טירות ומאחזים, המיועדים לשמר את האחיזה של הדוכס באותו מדור מפני איומים זרים.

כל מדור שונה ממשנהו בתוואי הקרקע, וביצורים המאכלסים אותו, אך כולם בעלי אופי שטני. בני-תמותה משמשים כמשרתים, למטרות הרבעה וכמזון. בני השטן הם בעלי כוח בלתי מעורער, משרתים בצבאות אדירים בעלי היררכיה מוסדרת, מחפשים את הדרך לשלוט על הבריאה כולה. הדוכסים עסוקים בלחימה תמידית בינם לבין עצמם, כנגד טוענים לכתר, ובמזימות פלישה.

מעל לכל מרחף צלו של ההגמון – אותו בן-שטן שכפר במורשתו והאמין בטוב. ההגמון נולד לפני מאות שנים, מאחד תחתיו בני-תמותה מכל המדורים באמצעות נבואה עתיקה. אומרים שהוא היה מרחק נגיעה משליטה בכל מארגדון, עד שהדוכסים איחדו את צבאות בני-השטן שלהם כנגדו. אך הם לא הצליחו להרוג אותו,

במקומות המועטים בהם יש אדמה חקלאית, קמו יערות גשם אדירים המכילים מערכת אקולוגית עשירה. למרות החזות הירוקה והעשירה של יערות אלו, הם מכילים את מבחר החיות הקטלניות ביותר בבריאה, לאחר תהליך של ברירה טבעית שמתקיים כבר אלפי שנים. רק העוצמתיים מבין יצורי הזוועה שמאכלסים את שדות התופת מעזים להיכנס אליהם.

במרכז הכדור נמצאות חמש שמשות קטנות, המאירות ומחממות את הקליפה הפנימית. קליפה זו מכילה מישורים צחיחים המעוטרים בהרי געש גבוהים, המתפרצים תדירות, ומזינים נהרות לבה המתפרשים בכל רחבי המישור. מקומות המסתור המועטים נמצאים בנקיקים צרים ומוצלים, הניזונים ממעיינות תת-קרקעיים המספקים מים מהקליפה החיצונית.

עובי האדמה שבין הקליפות הוא כשלוש קילומטר, אזור זה ידוע בשם מעברי האבדון, ומשופע במנהרות המוליכות בין הקליפות. במקום זה ניתן למצוא תפלצים אדירים, אך גם את מעט מקומות התרבות בשדות התופת, המסתתרים מהזוועות שנמצאות מחוץ למעבה האדמה.

**גארצ'יוק, סייר האבדון** – לפני מאות שנים, נקלע *גראנהוב* (ראה *מתוך האפלה*) בשם גארצ'יוק לשדות התופת בעת שמטיל לחשים רב-עוצמה שיטה בו. גארצ'יוק נדד שנים בחיפוש אחר דרך חזרה, ללא הועיל. לאחר שאיבד כל תקווה, הוא מצא את עצמו ניצב בשולי אחד היערות הבודדים שבשדות התופת, בפנים אורבות סכנות אינספור.

אך אז חושי הסייר שבו נייערו, ידיו מעצבות את היער כרצונו, גארצ'יוק שיעבד את חיות היער האכזריות במהירות. הוא הרג את היצורים השטניים שפלוש ליער, והפך אותו לאי של שלווה, למראית עין, בשדות התופת. אך סייר האבדון צמא, לדם, לנקמה, לבית - אף איש, או שד, אינו יודע.

**השאל**

לאחר ניתוח צבאות השדים ובני-השטן, השאל התרסק לאלפי רסיסים, כל-אחד מהם מהווה שכבה בפני עצמו. השכבות העליונות הן הגדולות והידועות יותר, בהן ניתן למצוא את מרבית נסיכי השדים ששרדו, אשר בנו לעצמם ממלכות החובקות שכבה אחת או יותר. ניתן למצוא בממלכות אלו אלפי ועשרות-אלפי שדים, הנלחמים אחד בשני כדי לצבור כוח, ומחפשים מעברים נדירים שיאפשרו להם להגיח למישור החומרי.

המסע משכבה אחת למשנתה מתבצע באמצעות לחשים מתאימים או דרך ערפילי החומצה, מעטה העוטף כל אחת מהשכבות ומבודד אותה מהאחרות. כל הנכנס לערפילי החומצה צריך לשאת ולתת עם שדי הערפילים עבור המעבר, ורק בודדים מעזים להילחם נגדם.

השאל הוא בית לכל גזעי השדים הידועים, אך בחלק מהשכבות – לרוב אלו הנשלטות על-ידי נסיכי שדים, ניתן גם למצוא בני גזעים אחרים. מדובר בסוחרים, חברים בכתות שטניות, או בכאלו שמחפשים לכרות ברית עם נסיך זה או אחר בתמורה לכוח.

**הנסיך האחרון** – בלב אחת מהשכבות העמוקות מצויה חורשה עתיקה של עצי אלון אדירים, ירוקי-עד. במרכזם, מבנה עשוי לבה שחורה בצורת פנטגרם, המשמש כקבר לנסיך האחרון – היחיד מבין נסיכי השדים שהובילו את הפלישה ששרד עד היום. אגדות אפלות מספרות שהיצור שיעיר את הנסיך האחרון יזכה לעושר וכוח מעבר לכל דמיון. דבר זה עורר אינספור שדים, כתות, ויצורים אחרים לחפש את הדרך שבה ניתן להעיר את הנסיך האחרון. מלחשים על-כך שהטקס כולל איסוף חמש חפצי עוצמה והפעלתם בו-זמנית בכל אחד מאגפי הפנטגרם. לחישות אחרות מדברות על-כך שלבו הפועם של אל, שייטמן בגופו של הנסיך, יעיר אותו.

גבוה יותר ולרוב גם מפואר יותר. אך גם בקומות התחתונות של אומינסוד הסדר והניקיון בולטים. בקומות העליונות נערכים נשפים מפוארים, ונחתמים הסכמים בין בעלי-ברית רבי עוצמה, המשפיעים על אומינסוד ועל שאר המישורים, בזמן שבקומות התחתונות מטילי לחשים מרושעים רותמים צבאות יסודנים לדגלם וגורמים מפוקפקים חוברים יחדיו. כמרכז מישור היסודות, אומינסוד נשלטת על-ידי מועצה משותפת לנסיכי היסודות ולבלתי נמנעים. באופן מעשי נסיכי היסודות מתמקדים לרוב במחוז היסוד שלהם במישור, והבלתי-נמנעים מכתיבים את הטון באומינסוד. העיר היא קרקע ניטרלית, כך שכל גורם יכול להיכנס ולצאת ממנה, כל עוד הוא לא עובר על חוקי העיר עצמה. דבר זה הפך אותה למוקד דיפלומטי בו ניתן למצוא נציגים מרחבי המישורים השונים.

### הארמונות השמימיים

מישורים ירוקים מתגלגלים מעטרים את רוב הדיסק שמהווה את הארמונות השמימיים. נקודות אפורות וחומות מעטרות את הירוק, גבעות המלאכים כפי שהן ידועות עבור תושבי המקום. על פסגת כל אחת מגבעות אלו נמצא ארמון לבן המשמש משכן למלאך השליט, הנקרא ארכון, של אותה נחלה. מזג האוויר רגוע יחסית, והגשם יורד במועדים ידועים – לכל ארכון שליטה על מזג האוויר בנחלתו.

תושבי הארמונות השמימיים מתגוררים בישובים קטנים או בדד, שכן סכנות לא אורבות במקום זה. מרביתם הינם בני פיה או בעל דם מכוּשף אחר, מכיוון שבני-אנוש מואסים לרוב בחיים השלווים ונוודים למקומות אחרים. התקשורת בין תושבי המישור והארכונים מתבצעת באמצעות שיירות נוודים צבעוניות, המדחלות לאיטן על גבי הדיסק. שיירה שכזו מכילה בין עגלה בודדת לתריסר עגלות, בהם מתגוררים אוסף מגוון של יצורים.

הארכונים נפגשים בתחילת כל עונה, האורכת שמונה חודשים במישור זה, בחגיגה צבעונית המתרחשת על-גבי אחד העננים ונקראת סולסטיס. מפגש זה משמש להחלפת דיעות, טקסים חברתיים ובעת הצורך לזימון מועצה עליונה לטיפול במשברים. נוכחתם של בני-תמותה בחגיגה זו אינה מקובלת. בתום כל עונה, ולפני הסולסטיס, נאספים חלק מהארכונים יחד עם נתיניהם ועורכים מסע צייד מסורתי בכדי לחסל כל יצור מרושע שחדר לארמונות השמימיים.

**השיירה של פוזיק** - פוזיק הוא מלאך בן מספר מאות שנים, המוביל שיירת נוודים המכילה כשלושים יצורים, וכוללת גם שני מלאכים צעירים ממנו. השיירה סוחרת בעיקר בבדים צבעוניים, אך גם בתרבות – פוזיק מגייס שחקני תיאטרון מוכשרים, ולהקתו מבצעת מגוון הופעות מתרבויות שונות ומשונות. אחת לעונה פוזיק ושיירתו מגיחים למישור הראשי, למסע הופעות שיכול להימשך שבועות או חודשים. בזמן זה הוא מתחפש למטיל-לחשים, אוסף שחקנים חדשים, וחוקר תרבויות חדשות. אך השיירה לא מכילה רק שחקנים – בקרבה ניתן למצוא גם אחוות הרפתקנים, בהנהגתו של פוזיק, המסייעת לו לעקור רוע בכל מקום אליו הוא מגיע.

### גלאדיוס

*ערים בנויות על עננים; איים צפים רחבי-ידיים ושוקי חיים; ומתחת לכל, אוקיינוס אפור.*

אוקיינוס אדיר ידיים נפרש לכל עבר ומכסה את שטחו של מישור זה. בקצוות האוקיינוס, המים נופלים מטה במפלים אדירים ואדים עולים מעלה, יוצרים עננים מוצקים. על-גבי עננים אלו ניתן למצוא ערים מושלמות, נשלטות בידי מלאכים. איי סלע ואדמה הצפים באוקיינוס משמשים כמקור למזון ולמתכת בגלאדיוס.

אלא טמנו אותו בראש העמוד שחוצה את מארגדון. כלוא בסלע, ההגמון ישן, ממתין ליום שבו הוא יקום שנית להנהיג את בני-התמותה ולגאול את מארגדון מהטומאה של בני-השטן.

**המדור התחתון** – בבסיס העמוד נמצא מדור הנחשב לבזוי מבין המדורים ומרבית הדוכסים מעדיפים להתעלם ממנו. המדור התחתון משמש בעיקר בני-שטן חלושים, שגורשו ממדורים אחרים, וכאזור רביה לבני-שטן. זהו מקום צחיח ומחניק, כששליט המדור, הדוכס החיור, נחשב לחלש מבין הדוכסים. הייצוא העיקרי של המדור הוא הרעלים הקטלניים שגדלים בו, ובני-התמותה הרבים הגדלים במכלאות ההרבעה הנפוצות במדור זה.

צבאו של הדוכס החיור מורכב שווה בשווה מבני שטן ומבני התמותה המוכשרים ביותר שהוא מצא, והשחית את נשמתם. אומרים אף שהוא מבצע ניסויים המיועדים להכליא בני-שטן עם בני-תמותה, ובכך להכפיל ולשלש את מספר בני-השטן בבריאה.

**דוכסות החלומות** – לפני מאות שנים נאבקו ארבעה בני-שטן עוצמתיים על השליטה במדור זה. המאבק הוכרע כאשר אחת מבני השטן מצאה עתק שאיפשר לה לשלוח חלומות ליריביה. היא לכדה את נשמותיהם בתוך החלום, וכך הפכה לדוכסית. מאז אותו זמן, בני-השטן השייכים לדוכסות החלומות מתמחים בעיוות המציאות, שליטה ביצורים אחרים ובעיקר בתמרון הסובבים אותם דרך חלומות. המדור עצמו מעוטר בשדות פורחים ויערות ירוקים, המדיפים מגוון רחב של ריחות. אומרים שריחות אלו משמשים כבסיס ליצירת חלומות עבור בני-השטן, ואלו החפצים לשמור על שפיותם צריכים להימנע מחשיפה לריחות הללו.

### מישור היסודות

מישור היסודות מייצג את ארבעת היסודות המוכרים בבריאה: אש, אוויר, מים ואדמה. במישור זה ניתן למצוא יסודנים ויצורי יסודות אחרים, כמו-גם אנרגיה טהורה המתבססת על היסודות עצמם. מבנה המישור הוא כמישור ענק. גלגל הכישור מחולק לארבעה רבעים, כל אחד מהם מייצג יסוד אחר, ובהתאמה בעל אופי שונה משאר הרבעים. במרכזו ניתן למצוא את העיר המבהיקה אומינסוד, בירת המישור, המאגדת בתוכה את ארבעת היסודות ומשמשת כמרכז לשליטי היסודנים ולגזעים התבוניים במישור זה. בין אומינסוד לגלגל מחברים אינספור מעברים, חלקם רחבים כנזקק ואחרים צרים כסדק. בכל מעבר יש יסוד דומיננטי אחר, המשתנה בהתאם למאבקי הכוח במישור.

מרבית תושבי מישור היסודות הינם התגשמויות חסרות מחשבה או נשמה הידועות בשם יסודנים. חלקם ניחים, אחרים ניידים, הם ניזונים לרוב מהאנרגיה הטהורה הזמינה בשפע. בנוסף אליהם ניתן למצוא מספר גזעים תבוניים שהתפתחו עם השנים במישור, בתמורה לנשמה הם הקריבו את חיי הנצח שלהם, והפכו לבני-תמותה. דוגמאות לגזעים הללו כוללים את המאפיטים, מאנירים וכמובן את שליטי היסודות.

**אומינסוד** – עיר זו נבנתה מהיסודות כלפי מעלה. ניתן למצוא בה מגדלי ענק, לצד הרי אדמה בתוכם חפורות תעלות מגורים, בתים מרחפים באוויר ועוד. זהו מחזה המרשים כל מבקר בעיר, כשמגדלי הענק מכילים עשרות ואף מאות קומות. הנשגב מבניהם הינו מגדל לומינסוס אשר מגגו פורצת להבה יסודנית טהורה, המאירה את העיר בלילות.

העיר מכילה כ-30,000 תושבים, חלקם יסודנים חסרי רצון המשמשים כמשרתים, אך רובם יצורים תבוניים. ככל שמעמדו של התושב רם יותר, כך מקום מגוריו



במקומות אלו הקימו יצורי הטוב מדינות מושלמות, בהן חוק, שוויון וצדק הן האמונה המשותפת לכל. תושבי גלאדיוס חיים בחברה היררכית ומסודרת ביותר. יש ארבעה מעמדות מקובעים: משרת, אזרח, אלוף ונביא. בני-תמותה יכולים להשתייך רק למעמדות הבסיסיים ביותר, משרת ואזרח. מלאכים משמשים כאלופים – אלו אשר אחראיים לניהול הסדיר של החברה. הנביאים הם המלאכים הבכירים, כל אחד מהם שולט על ענן-עיר או אי. בנוסף להיררכיה החברתית של כל תושב גלאדיוס, קיימת היררכיה נוספת, דתית. כל אחד מתושבי גלאדיוס מצטרף לכנסיה עם בגרותו והופך למאמין באל זה או אחר. כך, כל תושב הוא גם בעל מעמד דתי, שחוצה את הגבולות הפיזיים של המדינה שבה הוא מתגורר. בניגוד להיררכיה החברתית, אין למלאכים יתרון לעומת בני תמותה בהיררכיה הדתית. ריבוי המעמדות בגלאדיוס והיתרונות שהם מעניקים גורם לכך שמרבית המלאכים, וגם חלק מבני-תמותה, עוסקים ללא הרף בתכנון ויישום מהלכים בכדי לקדם את מעמדם. זהו המשחק השמימי, בו צוברים המשתתפים כבוד ומעמד באמצעות שיפור רווחת הכלל ושמירה על הסדר והשלמות בגלאדיוס. יש הטוענים שזוהי החברה המושלמת, מתעלת את השאפתנות ואת היצירתיות של פרטים לשיפור החברה – אך ניסיונות להטמעת המשחק השמימי במישורים אחרים או בחלקים של המישור הראשי לא צלחו מעולם.

מקור אנרגיה יסודני. לכל אחד מהכדורים כבידה ואטמוספירה משלו, וגיאוגרפיה ייחודית. לעתים קרובות פוצחות מלחמות על שליטה בכדור זה או אחר, המנצח משתלט על הכדור או מספח אותו לכדור אחר, ובכך מגדיל את שטחו ואת השפעתו. כדורים חדשים נוצרים לעתים רחוקות, לרוב על-ידי פיצול חלק מכדור קיים. המעבר בין הכדורים נעשה על-ידי ספינות אוויר הנישאות על-ידי חיפושיות ענק. אומרים שאותן חיפושיות גם שוכנות על תקרת המערה, מפיצות אור על-ידי שאיבת החלומות של תושבי המישור – ואכן מרבית הישנים באמברוזייה חווים שינה ללא חלומות כלל.

קרקעית המערה שבה שוכנת אמברוזייה מכילה יצורים אפלים ופרימיטיביים. בקרקעית ניתן גם למצוא מחנות מוגנים היטב, אליהם מוגלים חסרי המזל – או אלו שלא שילמו את חובם, כורים מתכות ועובדים את האדמה, תחת צל האיום שאורב מחוץ לחומות המחנה.

**אל קאפטינו** – נמייה עשויה ללא חת, אל קאפטינו הגיע לאמברוזייה לפני כשמונה שנים, ביחד עם קומץ נמיות-ים נוספות. הם השתלטו על אחת מספינות האוויר, והחלו לסחור בין הכדורים. אל קאפטינו קיבל את שמו לאחר שהוביל צי של ספינות אוויר בהסתערות נועזת לכיבוש אחד הכדורים. מאז הוא צייד את ספינת האוויר שלו בכלי מצור מכושפים, וכיום הוא וצוותו מהווים את הכוח האווירי העוצמתי באמברוזייה.

**קריסנולוק** – אחד מהכדורים הקטנים באמברוזייה, קריסנולוק נכבש על-ידי נורקי אוויר באותו שם לפני שלוש שנים. מאז הוא הפך במהירות לשדה קרב עבור גלדיאטורים, הנלחמים בשלל יצורים ומפלצות, בתוך שלוש זירות גדולות שנבנו בכדור. עבור לקוחות עשירים במיוחד, בנה קריסנולוק מכלאות בהן הם יכולים לצוד יצורים אקזוטיים – כאן בני-שטן מתעמרים במלאכים, בני-עשירים מפונקים יוצאים לצייד חדי-קרן ועוד. קריסנולוק נשלח לאמברוזייה על-ידי אדוני הנורקי, ללמוד את דרכי המלחמה של הגזעים האחרים ולבחון את נקודות החולשה שלהם. קריסנולוק משמש גם כבסיס קדמי לנורקי באמברוזייה.

**טוהר** – עיר הענן הגדולה בגלאדיוס, טוהר היא ביתו של הנביא טורפאל, והעיר המושלמת ביותר בבריאה. רחובותיה רחבים ונקיים, בתיה מבהיקים בלבן. תושבי העיר מתלבשים בגלימות לבנות או אפורות, גברים ונשים הינם בעלי חזות אחידה. טוהר משמשת כמקום המושב של המועצה השמימית, בה נפגשים אחת לתקופה כל הנביאים, לחזות את העתיד לבוא ולשפוט במשחקי ההתעלות.

מעבר למעטה המבהיק שלה, טוהר היא גם בעלת חשיבות צבאית מהמדרגה הראשונה. זהו המקום היחיד בבריאה שבו ישנם שערים לכל מישור אחר – מקום הכינוס של צבאות גלאדיוס, והאתר אותו רוצים נסיכי השדים ודוכסי בני השטן לכבוש יותר מכל. עד היום בוצעו ניסיונות רבים להשתלט על טוהר, אך ללא הצלחה.

**נתנאל** – אחד הבישופים בטוהר, נתנאל הוא כוהן בכיר של שר האור בעיר, שחקן מיומן ביותר, וחסר עכבות, במשחק השמימי. בד בבד עם היותו בישוף, נתנאל הופך בלילות לרומאין ד'לוריוס, מנהיג כת הלהבה השחורה – משרתיהם של נסיכי השדים. לנתנאל, הכת והכנסייה הם רק כלים בדרכו אל העוצמה.

### אמברוזייה

מישור התענוגות והלוחמה בנוי בצורת מערה ענקית, אשר מתקרתה משתלשלים כדורי ענק, כל-אחד מהם בקוטר של קילומטרים. כל כדור שכזה מכיל מיקרו-קוסמוס של חיים, בני-תמותה לצד ילידי המישור, העסוקים בהגשמת החלומות של כל מבקר למישור – תמורת המחיר המתאים. אמברוזייה היא אגדה בקרב המושחתים והנהנתנים בכלל הבריאה – אגדה שהם מתאוים אליה. כל תענוג הניתן להעלות על הדעת, נמצא כאן. כל חלום הוא בר-הגשמה, והמחיר גבוה בהתאם. אך מעבר לכך, אמברוזייה מצויה במלחמה אינסופית, תושבי המישור נאבקים על השליטה, בעת שיצורים ממקומות אחרים פולשים אליו בכדי לכבוש לעצמם נתח ממקום זה.

כיום ישנם באמברוזיה 53 כדורים, כל אחד מהם נשלט על-ידי שליט אחר, שמילתו היא חוק בכדור. הכדורים בנויים מקליפה שעליה מצויים הישבים, ובמרכז הכדור



## קרידוס

המדבר האינסופי; קיסרות האלמתיים; שבעת מדורי המוות.



קרידוס הוא הר אדיר המזדקר מתוך מדבר הנמשך עד קצה האופק. בקצהו העליון משטח רחב ידיים, ומתחתיו חצובות בהר חמש מדרגות אדירות, ובתחתית ממתין המדבר. כל אחת מהמדרגות מהווה מדור בפני עצמו. השמש זורחת במרבית שעות היממה, החורף נמשך רק חודש ימים, ובו גשמים עזים שוטפים את כל הנקרה בדרכם, ואז המים נעלמים במהירות אל האדמה היבשה. המדור העליון משמש את מרבית היצורים החיים שקוראים לקרידוס בית. ערים בודדות מוקפות חומה מעטרות את החול, נבנות מסביב לנווה מדבר. יצורים מדבריים רבים משגשגים בחולות, שבטים נודדים של דמוי-אנוש הפכו גם הם את החולות לביתם.

במדורים התחתונים יותר ניתן למצוא בעיקר יצורים חסרי תבונה, הצדים זה את זה, בעת שהם נמנעים מהאל-מתים – שמספרם הולך וגדל ככל שמתקרבים למדבר.

מתי-מעט החוקרים שהגיעו למדבר האינסופי וחזרו ממנו בחיים מתארים מדבר צחיח, חסר גשם לחלוטין, בו משגשגת אימפריה של מוות המובלת על-ידי מועצות של אל-מתים תבוניים, הפועלים לפי נבואה עתיקה ומסתורית. לפי האגדות בקרבם, קרידוס היה פעם מישור ירוק ומשגשג עד שנענש בידי האלים עקב חטא קדמון – וכעת האל-מתים חפצים בנקמה.

המדורים השונים של קרידוס מופרדים על-ידי צוקים גבוהים, המיתמרים לגובה של מאות מטרים ואף יותר. ככל שהמדור גבוה יותר, כך הצוקים אימתניים יותר. דבר זה נחשב ליתרון עבור היצורים החיים בקרידוס מכיוון שהאל-מתים ששורצים במדבר מתקשים להתגבר על מכשול זה.

**הפירמידה של גק-אר** – המדור העליון של קרידוס משמש בית לתריסר פירמידות מימי קדם, כל אחת מהן מוקדשת למלך-נקרומנסר אחר. הפירמידה של גק-אר היא בעלת ארבע צלעות, ובמרכזה פיר המוביל אל בטן ההר של קרידוס. מחילות ומערות מתפתלות מובילות מהמדור העליון למדורים התחתונים של קרידוס, אך הכניסות והיציאות מהן ספורות, ולרוב נשמרות על-ידי יצורים אימתניים. בתוך מבון תת-קרקעי נמצאות עתיקות מהתרבות העתיקה ששלטה פעם בקרידוס. הפירמידה משמשת כבסיס להרפתקנים הבודדים שיוצאים לחקור את הסודות ולחשוף את האוצרות שטמונים באדמה, כמו-גם להסיר טפח ממעטה המסתורין שמקיף חלקים מהפירמידה עצמה.

**איבונאצר** – נקרומנסר עוצמתי שהאריך את חייו באמצעות קסמי-אוב, הוא הגיע לקרידוס כחלק מכת נקרומנסרים שחקרה את סודות האלמוות. הוא טוען שחבריו נבגדו על-ידי מנהיגם, סטפסון, שהפך ללינ' בעצמו, וכעת מתכנן לתמרן את אימפריית המוות בכדי לפלוש למישור הראשי, משתמש בכת כבסיס כח. איבונאצר מתגורר בשלהי המדור העליון, מוקף ביצורים חסרי החיים שנתונים לשליטתו, חוקר את דרכי אימפריית המוות. הוא מאמין שהדרך היחידה לעצור את סטפסון היא להפוך ללינ' בעצמו – אך אולי מאחורי שאיפה זו מסתתרת תוכנית זדונית יותר.

## לימבו

המקום שבו המציאות מתרסקת לרסיסים, לימבו הוא התגלמות התווה. מישור זה עובר תהליכי שינוי מתמידים - אדמה, אוויר, מים ואש מתערבבים זה בזה ליצור מציאות חדשה. מזג האוויר בלימבו מורכב מגשמי אדמה, סופות אש ופרכי אנרגיה אדירים. רבים מאלו

שביקרו בלימבו, מתארים את המישור כיצירת אומנות פסיכודאלית.

הלימבו הוא בית לערב רב של גזעים ויצורים, חלקם פליטים המסתתרים בכאוס, אחרים מנצלים את התווה להסתיר את המזימות שלהם. ביניהם יש כאלו שהפכו את הלימבו לבית, נפעמים מיופיו או מנצלים את הכוח הנא הטמון בתווה לצרכיהם.

היצורים החיים בלימבו, שאינם ילידים, משמשים כאבן קטנה בזרם האדיר של התווה, היוצרת מסביבה אי קטן של שלווה בו התווה קופא על שמריו. ככל שהיצור הוא בעל מודעות חזקה יותר, כך השליטה שלו על התווה גדלה. מקומות יישוב בלימבו תלויים למעשה בתושביהם על-מנת לשמור על שלמותם. במידה שעיר ננטשת היא הופכת לזיכרון בלבד. התווה ניתן לעיצוב באמצעות לחשים רבי-עוצמה, שמקנים צורה וקביעות לאנרגיות הבראשיתיות. אלו הם איים קטנים של סדר הצפים בתוך התווה, חלקם נסתרים, אחרים גלויים, מוחזקים יחדיו על-ידי רשת דקיקה של קסם.

הארכנגים הם הבולטים מבין ילידי הלימבו, משמשים כמערכת חיסונית עבורו. בני-אלמוות, הארכנגים מהווים התגשמות של התווה, וצדים הפרעות לתווה. גודלם כחתול לערך, הם מתמזגים ויוצרים צורות חדשות - ענקי אש ואדמה, דרקוני אוויר ומים.

**קטריטון** – בלב התווה המסתחרר נישאת קטריטון, בנויה על סלע מוצק ובו ורידי אש לוהטים. מבנים שעשויים ממים הכלואים בחומות אוויר משכנים את הנורקי שיצרו את העיר מהתווה בדמות עולמם האבוד. במרכז העיר נמצא מקדש הקדמונים, בו חתמו הנורקי וטולריון על הברית בניהם, בינות חומותיו מוסתרת מסכת הקדמונים. עתק זה שימש את הנורקי בעולמם שאבד ככתרו של ה"ולאד-ריקאר", קולו האפל של האבדון, נביא האחד.

## ברקת

מישור שלם זה חצוב בתוך גוש אדיר של סלע בצבע אפור-ירקרק מבריק. תעלות צרות מתחברות למנהרות גדולות יותר, המתנקזות בתווך אל מערות רחבות, המובילות לבסוף אל חללים אדירים בתוכן נבנו עריה של ברקת. ערים אלו הם יצירות סלע מושלמות, הנבנו בדיוק מכני מדהים. מלב הערים בוקע זרמי אנדוזר ירוקים – זהו נוזל ירוק מבריק, המפיץ חום ואור. זרמים

## פרק 5 - המישורים

התבוניים, מלכים ומכשפים שולטים באדמה. המועצה המקודשת נמנעת לרוב מלהתערב בחיי היום-יום, שומרת על ניטרליות. המתים נשמרים לרוב לעצמם מתגוררים בערי רפאים, סוחרים בידע ובסודות שהם למדו בחייהם תמורת מעט חום ומהות.

**ספריית העידנים** – הספרייה נוסדה בידי כוהנו של ארוניוס, שתיחקר את המתים ורשם את דברי ימיהם בתמורה למהות החיים שלו. עם השנים ממשיכי דרכו בנו את ספריית העידנים, הממוקמת בפגודה מרשימה הבנויה על צלע הר שבתוכו חפורות מערות האוגרות את הידע הרב שצברו נזירי הספרייה מהמתים עצמם. למראית עין הספרייה מנותקת מהעולם, מסוגרת בפני זרים למעט חברי המועצה המקודשת. אך למעשה נזירי הספרייה יוצאים לעתים בשליחויות נסתרות, אשר מעצבות גורלות ושומרות על האיזון. בדרכם הם נעזרים לרוב בהרפתקנים או שותפים לא מודעים, פועלים באופן שווה להגשים מטרות טובות ורעות.

### המישורים הרחוקים

המישורים הרחוקים מחולקים לשלושה מדורים המחולקים בתורם לחמשה ממדים, אחד עבור כל יישות בריאה.

המדור הפנימי ביותר נקרא המחוזות הנשגבים. זהו מקום מושבם של האלים, אשר הקימו לעצמם נחלות במקום זה, כשלכל אל שליטה מוחלטת בנחלתו. בין הנחלות יש שטחים רחבים ללא שליט, מעוותים ובעלי חוקים משלהם. במקומות אלו ניתן למצוא תפלצים נוראיים, נופים מפעימים וטירוף. רבים מהנודדים המגיעים לשטחים הללו, מאבדים את שפיותם, משוטטים בחיפוש אחר עברם וזהותם.

שדות הקרב הנצחיים משמשים את ישויות הבריאה למלחמה האינסופית ביניהם, שמתמשכת משחר הימים. צבאות אדירים של יצורים וגלמים חסרי כוח-רצון, מונהגים על-ידי רצונם של ישויות הבריאה או יצורים תבוניים שנאספו לכאן ממקומות אחרים, נלחמים אחד בשני, כובשים, משעבדים ומשמידים בשם העקרון שמייצגת ישות הבריאה שלהם.

פילוסופים טוענים שזהו מאבק מטאפיזי, ולמעשה דמיני, המייצג את איזון הכוחות במישור הראשי בין הישויות. למרות טענת הפילוסופים, רבים הם ההרפתקנים שחיפשו עוצמה שדות הקרב הנצחיים ומצאו שם את מותם, בשרם נפוץ לכל עבר, רק בכדי להתגשם מחדש כגלם חסר כח-רצון.

המדור השלישי והמרוחק מכל, הינם מעיינות המהות. אלו הם מיקומים פיזיים מוגדרים, המכילים מרקם בלתי-נתפס של צבעים, ריחות, צלילים וטעמים. לכל יישות בריאה מעיין מהות משלה, ממנה נובעים קווי המהות. כל מעיין מעוצב בהתאם ליישות הבריאה השולטת בו, יש האומרים שלמעשה זהו גופם האדיר של ישויות הבריאה, המזינים את היקום כולו. כל יצור הנכנס למעיין מהות מקבל עוצמה אדירה, אך רק בודדים מצליחים לא לקרוס תחת ההלם המוחי הכרוך בכך. אפילו האלים עצמם מדירים את רגליהם משם, למרות שבכדי שיצור בן-תמותה יהפוך לאל, עליו לערוך טקס בכל אחד מחמשת המעיינות ולזכות בברכתה של כל אחת מישויות הבריאה, באופן הוגן או בכזב.

אלו מוזנים לרחבי ברקת על-ידי צינורות הטמונים בסלע. בקצוות של ברקת, במקומות בהם המעברים הופכים לצרים והאנדרוו מגיע רק לעתים רחוקות, הסדר הופך לאנרכיה בהתגלמותה – ללא הזנה קבועה של אנדרוו, האנרגיה והחום נדיים כאן. אלו ששורדים מתקבצים לרוב לשבטים צמאי-דם, הגזעים התבוניים לצד דמוי-אנוש, הניזונים על חסרי המזל שמגיעים לשם ועל פשיטות נועזות והרסניות ללבה של ברקת. זהו מקום בו החזק שולט והחלש נכחד.

מי שמרחיק עוד יותר אל תוך המנהרות, מגלה שהסלע הטבעי מתחלף בקירות אבן אדירים של המבוך הפריזמטי. זהו מבוך עצום, המשתרע על שטח הגדול מיבשת ובתוכו מלכודות, וסכנות אינספור. איש עוד לא גילה מה מסתתר מעברו השני של המבוך, אך בתוכו מוחבאים אוצרות השייכים לעידן עתיק שאבד.

ברקת היא בית למגוון גזעים של יצורים מכניים המתגוררים בערים, מתחזקים אותם ואת צינורות האנדרוו. לצדם גם ניתן למצוא יצורי בשר ודם שחוקרים ונהנים מטובה של ברקת.

**השגיר טורדיום מטונאל** – טורדיום הוא הטכנומאג הבכיר שנשלח לברקת, כחלק ממשלחת קטנה, על-מנת לחקור את היצורים המכניים ואת יצירותיהם. מדובר בננס מזדקן וסניילי במקצת, שמעביר את מרבית זמנו בסדנת המאגיה שלו, שם הוא מנסה להבין כיצד בנויים היצורים המקומיים, וממה נוצר האנדרוו. עד היום גילו הטכנומאגים שהאנדרוו מאפשר לדברים לפעול בברקת, אך הנוזל מתמזק ומאבד את תכונותיו מחוץ לגבולות המישור. אך דבר זה לא חוסם את טורדיום מלנסות לגלות את פריצת הדרך שתאפשר לטכנומאגים לייבא את היצורים המכאניים מברקת למישור הראשי.

**הוגו "יד-הגרזן"** – גמד שהפך לאגדה, הוגו מתגורר שנים כה רבות בברקת עד שהפך לחצי אדם-חצי מכונה. ידו הימנית היא מכנית כולה, ומסתיימת בגרזן מתכת מבריק. גופו שזור בנימי אנדרוו, בהם הוא משתמש בכדי להעניק לעצמו פרץ עוצמה ולרפא פצעים. המוקד של הוגו הוא מציאת אביו, שאבד במשלחת מחקר לפני עשרות שנים ברחבי המבוך הפריזמטי. למרות שהוא הגשש הטוב ביותר בברקת, הוגו עוד לא איתר את עקבותיו של אביו.

### אוקלידיוס

לפני אלפי שנים, אוקלידיוס היה מישור של סלע והרי-געש. השמיים היו אפורים, והאדמה צחיחה. עד שהגיע קולו של ארוניוס, והפך את אוקלידיוס לשלו. תוך שנים ספורות השמיים התבהרו וחשפו שלוש שמשות המאירות לסירוגין את האדמה. אגם אדיר פרץ מהאדמה במרכז של אוקלידיוס, וממנו נבעו נהרות אדירים להזין את האדמה הצמאה.

האדמה פרחת, גזעים מרחבי הבריאה איכלסו את אוקלידיוס, מתיישבים מסביב לשפת האגם ובשפך הנהרות. על המישור שגשג, ואז המתים הגיעו. נושאים עמם זיכרונות עמומים מחייהם הקודמים, רוחות וצללים הנעים בדממה – המתים מחכים באוקלידיוס לגז-דינם. הצעד האחרון שנקט קולו של ארוניוס, לפני שהוא נעלם אל תוך לוע אחד מהרי הגעש, היה לזמן אליו שלושה נציגים מכל אחד מגזעים התבוניים. הנציגים התאספו במקדשו העליון של ארוניוס, שם מינה אותם הקול למועצה המקודשת, שופטי המתים, אדוני החיים ואבירי הסדר. בתום הטקס, אור זהוב פרץ משלושת השמשות, עוטף כל אחד מהנציגים בשריון מושלם, הופך אותם ליצורים על-טבעיים - **הבלתי-נמועים**.

אוקלידיוס היא בית לערב-רב של גזעים, מה שמזכיר במובנים רבים את המישור הראשי. ערים וכפרים מעטרים את האדמה, דמוי-האנוש נלחמים בגזעים