

הקרבת דמותך: ההכנה ללחימה א'

הבחירות שעומדות בפני הלוחם המתכוון לקרב מאת ערן אבירם ובן שלום

במאמר זה נתמקד בהכנות הפיזיות והמנטליות לקרב. נשתדל לתת לשחקנים ולמנחים רעיונות להעשרת הסיטואציה הקרבית וליצירת דמויות קרביות מעניינות ועגולות.

הכנה לקרב

ההכנה לקרב מתחלקת לשני תחומים: ההכנות הראשוניות הן כל מה שמכין את הדמות להתמודדות קרבית בהמשך. לעומתן, הכנות מיידיות הן הדברים שהדמות עושה שעות או רגעים ספורים לפני הקרב.

הפעם נתייחס להכנות הראשוניות, ובעיקר לברורות ביותר: הבחירה בנשק, שריון ואביזרים קסומים. לעיתים קרובות מדי הדגש מושם על הנשק שנותן את התוסף הגבוה ביותר, בזמן שהצד האסתטי והאישיותי של הדמות בכלל לא מתבטא בכלי המלחמה שלה. אנחנו מאמינים כי הדרישה לעוצמה ויעילות מצד אחד והדרישה לביטוי אופי הדמות, יכולות להיות זו לצד זו בשלום ובאושר.

בחירה בנשק, שריון ואביזרים

אופיה של דמות לוחמנית מושפע ומשפיע על בחירת הציוד שלה. ישנם שיקולים רבים ושונים בבחירת הציוד.

כישורי הדמות: אם הדמות לא יודעת לירות בקשת, קשת ארוכה תועיל לה מעט מאוד. דמות חזקה ואיטית תעדיף נשק שמאפשר לה להביא את כוחה לידי ביטוי. דמות קטנה עשויה להתמקד בנשקים קצרים, כדוגמת פגיונות, או דווקא לנסות לפצות על גובהה באמצעות נשק

מוארך. דמות זריזה במיוחד לא תהנה משריון כבד, שיגביל את יכולתה לזכות בתוסף הזריזות לדרג'ש. ללא שליטה בשריון, עדיף כנראה שלא להשתמש בו, שכן הוא מכביד ומקשה עליה את תנועותיה של הדמות.

אביזרים קסומים מעידים על הכיוון בו מתמקד מטיל הלחשים, בעיקר בקרב אשפים. אשף בעל כדור הוא אשף שיעיף, יעצור, יקפא ויטריד אותך, בעוד אשף בעל מטה הוא אשף שיודע להתמודד בעצמו מול סכנות, ביותר מדרך אחת. אביר קודש בעל סמל קדוש בוהק מעיד על יכולתו להטיל את חיתתו של האל מטווח, והוא יגרום לך להתחרט על כך שהתמודדת מולו עוד לפני ששלף את חרבו.

אופי: ישנם נשקים כבדים וקלים, מהירים ואיטיים, נשקים פרקטיים וסמליים, נשקים יוקרתיים וזולים. בחירת כלי הלחימה תשקף במקרים רבים את אופי הדמות. חשבו על האופי הכללי של הנשק, על האסוציאציות שהוא מעלה. שריון קל יכול להעיד על ביטחון, על זריזות ופיקחות, קלילות שהינה מנטלית ולא רק פיזית. שריון כבד, מגושם יחסית, יכול להיחשב מקצועי מאוד באופיו, קשוח, איטי, בעל אופי מאיים או מעורר הערכה. למגן המעוצב בצורת מכסה של ארון קבורה יש אופי קודר למדי, ואילו לקסדה שעשויה מראש פעמון יש אופי מאולתר, הכרחי, עני, פרקטי. כדור בדולח יוקרתי מעיד על סמכותו של האשף האוחז בו, בעוד קנה שהוא מקל עץ מת עשוי להראות תמים כל כך עד שלא ברור כלל שבעליו הוא מכשף. חוסר סימטריה (מגף אחד בצורת גולגולת שור ממתכת, מגף שני הינו מגף רכיבה מעור) יכול להעיד על דואליות בנפשה של הדמות, או להעיד על תושיה, אלתור או פשוט נטייה לבלגן.

סנטימנטים: לדמויות יש לפעמים יחס אישי מיוחד כלפי חפצים מסוימים. ייתכן שהדמות נושאת את החרב שהעניק לה אביה או את החרב שהרגה את אביה. דמות שקיבלה את סמלה הקדוש מאב המנזר שבו למדה תעריך אותו יותר מסמלי קודש עוצמתיים יותר שתקבל בהמשך. אחרי הכל, הדמות עצמה אינה מודעת לנתוני הנשק הרשומים בספר החוקים, והביטחון ותחושת השליחות עשויים בהחלט להיות חשובים יותר בעיניה מאשר נשק המאוזן מעט טוב יותר.

דמות המעוניינת לשמור על החפצים אליהם היא מחוברת רגשית, אך להנות מהשפעות קסומות חדשות ורבות עוצמה, יכולה להשתמש בחוקים המופיעים בנספח 1 [בתיבת האוצרות](#), אודות שיפור הקסמות והעברת הקסמות.

מיתוס ואמונה: מאמינים אדוקים של מלורה עשויים להגביל את עצמם לנשקים עשויים מחומרים אורגניים או משאריות אורגניות (ענפים שנפלו, עצמות של חיות שמתו מוות טבעי) כחלק מדרך החיים שלהם שמבוססת על הימנעות מפגיעה בטבע, או מתוך שאיפה לחיות איתו בהרמוניה, ולהימנע מחומרים "צורמים" כמו ברזל. אביר קודש של אראת'יס עשוי לשאת מגן המעוצב כגלגל שיניים ענק, ובעזרתו להדוף את אויבי הקדמה. לא כל האמונות קשורות לאלים: לפי אמונתם של בני המחצית משבט הגורקה, הסכין המעוקלת הכבדה הקרויה "קוקרי" טורפת את נשמות קורבנותיה. אשפי המגדל הלולייני משתמשים בשרביטים המעוטרים ברונות המתארות את ההיסטוריה של מסדרם, למען יזכרו תמיד את המקום ממנו באו. השריון שהגן על רוסקו הגיבור האגדי מפני דקירת המדוזה השטנית בוודאי יוכל להגן על מי שילבש אותו שוב ויצא להרוג את ניני-ניניה.

דמויות יכולות לשאת נשקים המזוהים עם אמונתן הדתית, עם רעיונות פילוסופיים שונים או עם אירועים היסטוריים הקשורים לאמונות ומיתוסים שהדמות מאמצת. הן בחירת הנשק והן עיצובו יכולים להיות מושפעים מהמאפיינים התרבותיים שהדמות אימצה לעצמה.

שימושיות: מי שנע ביערות ימצא שימושים רבים לגרזן, תושבי חופים משתמשים בצלצלים, חניתות ורשתות כדי לטפוס דגים, ומי שגר במערות צפופות יימנע משימוש בנשק מוארך כדוגמת רומח. נשקים מתפתחים במקרים רבים מכלי עבודה, כלים חקלאיים וכלים שימושיים אחרים שנפוצים בסביבה בה התפתחו. נשקים כאלה מהווים בחירה טבעית עבור דמויות שמגיעות מסביבות אלו.

שריונות ומגינים בדרך כלל שימושיים פחות מחוץ לקרב, אולם שריונות עשויים להכיל ערכות ציוד נישאות, נשקים מוטמעים, חללים נסתרים לציפה, צבעי הסוואה, תאים להסתרת ציוד, ואלף הפתעות אחרות. מגינים קסומים יכולים לשמש כמשטח מעופף, אבל פתרונות ארציים יותר אפשריים גם הם. מגן מתקפל, מגן קל במיוחד או מגן-מבצר שיכול לשמש כאיל ניגוח או כגשר ארעי הם דוגמאות למגינים שימושיים.

נגישות: בכל מערכה ישנם נשקים, שריונות ומגינים שאינם זמינים לכל. היכולת לגשר על מגבלות אלו מעידה על מעלליה של הדמות: אפילו אם הדמות היא ברברי מגודל מערבות המור, ייתכן שהצליח לשים את ידיו על להב אלגנטי שחושל בידי גמדי ההרים החלולים. מקרים נדירים כאלה מייחדים אומנם את הדמות, אבל דורשים את אישור המנחה ושיקול דעת נבון. ברברי מורי שנלחם עם גרזן גמדי עלול למצוא את עצמו מושם ללעג בידי הלוחמים שלצידו, שלא יראו בעין יפה את בחירתו.

גם אם הנשקים זמינים לדמות, הם נבדלים בדרגת הזמינות שלהם. אולי קיימות בעולם חרבות ברזל, אבל רק בקרב העשירים, ורוב האוכלוסיה עדיין משתמשת באלות. דמות שבחרת נשק בזמינות נמוכה עלולה למצוא את עצמה בלעדיו, מתקשה להשיג חלופה הולמת, ומשתמשת בנשק זמין יותר שהיא אינה שולטת בו היטב.

תחזוקה: להבים יש להשחזק, קשתות דורשות מיתרים יבשים, את הקסם שבשרביט יש לחזק מדי חודש. רוב הדמויות אחראיות לתחזוקת נשקיהן, לאחרות יש משרתים האמונים על המלאכות הללו. שריונות דורשים תחזוקה רבה יותר, החל בשימון צירי תנועה דרך יישור פח מכופף וכלה בצבע ושעווה. הפצים קסומים עשויים לדרוש טיפולים מיוחדים, כדוגמת ברכה שנתית במקדשו של האל, טבילת הקנה בברכה חומצית, או ביצוע טקס בעל רכיבים יקרים.

התאמה אישית: כל הדברים האמורים לעיל יכולים וצריכים לשמש בסיס להתאמה אישית. ישנם סוגים רבים של חרבות, אבל גם חרב סייף אחת יכולה להיות שונה מאחותה. היא עשויה להיות חדשה או ישנה, שחוקה או שבורה במקומות מסוימים, מעוטרת או מתוצרתו של אמן מסוים. רונות על הלהב, שקע לשיבוץ אבן חן (חסרה), רצועות עור המלופפות סביב הניצב, חוט שבקצהו גולגולת עכבר – כולם מוסיפים אופי מיוחד לנשק ולדמות הנושאת אותו.

שריון יכול להיות מעוצב בצורה מסוימת: בממלכה השכנה מקובל לעצב לוחות חזה בצורת ראשי חיות, אבל שריונות עתיקים עדיין מכוסים ערבסקות עדינות ופיתוחי נחושת. קסדות זוכות לעיצובים יצירתיים ושימושיים פעמים רבות: בליטות דמויות קרניים המשמשות גם

לנגיחה. מגינים מכוסים לעיתים בסמלים דתיים, משפחתיים או אישיים.

אביזרים קסומים מגיעים במגוון אדיר של עיצובים סמל קדוש עשוי להיות מעוצב בסגנון סמלו של האל, או כת מסוימת אליה אתה משתייך. לחילופין זהו לא יותר ממטבע קטן שבעזרתו בוצע בפניך נס שהמיר את דתך, או מטה מוארך ומעוטר בזהב שמגילות עם כתבי הקודש משתלשלות ממנו ומאירות בעוד כוחות האל מתועלים דרכו. שרביט יכול להיווצר בהתאם לאופיו של המטיל, או שכל השרביטים המכילים לחש מסוים מתאפיינים בעיצוב קבוע, כדוגמת להבה קטנה בקצה עבור שרביטי ידניים *בוערות*. הקנה שברשותך אולי עשוי מעצם ירך שהשתייכה למשרתו הקודם של אדונך השטני, או שזוהי פיסת ברזל כבדה ועליה שרשראות, המייצגות את הכבלים בהם נשמתך קשורה לחוזה המכשפים. בתוך כדורו של האשף מסתחררים ערפילים ירוקים, או אולי זוהי זכוכית שניפח בעצמו ובתוך הכדור עולות תמונות מזכרונות של האשף, משתנות בכל פעם שהוא מטיל לחש.

בפעם הבאה נדבר על ההכנות מיידיות שעושה הדמות שעות או רגעים ספורים לפני הקרב.