

## עולם קסום באמת

איך להוסיף פנטזיה לעולם הפנטזיה

מאת ערן אבירם

רוב שחקני המו"ד משחקים בעולם שנראה כמו עולם פנטזיה, אך אין בו את המסתורין ואת ההפתעה שבפנטזיה אמיתית. הם משחקים בעולם צפוי ומוכר, כמו העולם בו אנחנו חיים. אנחנו יודעים שכולנו נמשכים למרכז כדור הארץ בגלל חוק טבע קבוע (אפילו אם אנחנו לא יודעים בעצמנו מהי הנוסחה המדויקת...), ומשתמשים במכשירים חשמליים שהומצאו כדי לפעול תמיד באותה צורה, באופן בטיחותי ואחיד.

אבל עולם המו"ד לא צריך להיות כזה, הוא יכול להיות מקום של פליאה בלתי פוסקת. מעניין וכיף יותר לשחק בעולם מלא מסתורין, שרק מעט מהדברים שבו הם בטוחים ומוכרים, ורובו מכיל דברים שאינם ידועים או מסוכנים. לא נרצה להיות בכזה עולם בעצמנו, אבל זו חוויה מסעירה ומהנה לשחק בו. כתבה זו מסקרת מספר דרכים להגביר את הפנטזיה בעולם הפנטזיה שלכם.

### הברק הוא זעמו של קורד

עולם המו"ד אינו מדעי ומדויק כמו שלנו. דברים אינם עשויים מאטומים; אין בכלל דבר כזה, אטומים. הסתכלו על העולם סביבכם ונסו להסביר אותו בעזרת אלים וקסם, גובלינים ושדים. כאשר סערת רעמים ממטירה ברקים, זהו לא פרץ אלקטרוני המתארק בקרקע, אלא זעמו הטהור של קורד הניתח בארץ! כשאדם נעשה חולה, זה לא בגלל חיידקים זעירים שמתקיפים את תאי הדם שלו, אלא בגלל שנכנס בו שד מרושע, שצריך לגרש!

הסיבות אינן מדעיות, אלא רוחניות וקסומות. חשמל עובר דרך מתכת בגלל שקורד מרגיע את עצמו על ידי הכאת מתכת בכבשנו השמימי, מחשל כלי מלחמה וציד. צמחים מסוימים ומרק חם עוזרים לך להבריא לא בגלל שהם מחזקים את ההגנות של הגוף, אלא בגלל שהנוכחות השדית שונאת את הריח והטעם של התרקות, ונאלצת לצאת ולהתרחק. כדי להבין את העולם שמסביב צריך להבין תחילה את המשמעויות הנסתרות שבטבע וללמוד

לעומק את סיפורי הדת וההתרחשויות במישורים העליונים והתחתונים.

יתכן אפילו שהתשובות משתנות ממקום למקום! כבשן היסודות, לקורד אין השפעה - הברקים שם אינם אלא יסודני ברק המשתעשעים ומכים בסביבתם.

הציפורים עפות בגלל שקורלון אהב את שירתן והעניק להן את מתת המעוף; אבל עטלפי צללים עפים בגלל שכנפיהם השחורות מסוגלות לדאות על גבי חשיכה בלבד.

### עולם של סיפורי אגדה

בעולם האמיתי, רוב העולם כבר מופה ומוכר, רוב המידע נמצא במרחק קליק אחד באינטרנט. בעולם המו"ד, ההיפך הוא הנכון.

תושבי חבל הארץ קורדיה מכירים רק את הנמלים החופשיים שבמזרח ואת הפסגות השחורות שבמערב, אבל מעבר לכך, שמעו רק שמועות. על אימפרית המינוטאורים המאיימת על הארצות שמעבר לפסגות השחורות הם אפילו לא שמעו, ועל הארצות שמעבר לים המזרחי יש רק סיפורי האגדה.

אפילו יותר מכך: תושבי קורדיה לא יודעים מה קורה בתוך ארצם שלהם! יער האורנים משתרע למרגלות ההרים, קודר ומאיים, מכיל יצורי פיה זרים ומכשפות מקוללות. איש לא מעז לדרוך שם. אל העמקים הצפוניים איש לא נכנס, מחשש להיתקל בגובלינים השורצים שם, ולכן איש אינו מכיר את ההריסות העתיקות של אימפריות העבר המצויות בגבעות שמעבר. האדם הממוצע לא מתרחק יותר מ-10 ק"מ מביתו במהלך רוב חייו, ומעטים מגיעים בכלל לארץ אחרת. אפילו סוחרים ואנשי דת, הנוהגים להסתובב לא מעט, נעים רק באזורים מצומצמים יחסית. איש אינו יודע מה מחכה בחוץ, כל יער וגבעה עשויים להסתיר איום חדש.

### אין מפעל לחרבות קסומות

חפצים קסומים מעניקים תוספים והשפעות ידועים מראש, ורשימת כל ההקסמות האפשריות מופיעה בספר בסדר אלפבתי, כמו קטלוג - כאילו הכל זמין, ואתה רק צריך לבחור. השוו את זה לסיפורי וסרטי הפנטזיה. בשר

הטבעות, חפצים קסומים הינם נדירים והשפעותיהם מסתוריות. בהארי פוטר, חפצים קסומים עשויים להשתבש במגוון דרכים, ותמיד יש סכנה והתרגשות כאשר משתמשים בהם.

כדי להגביר את הפלא שבחפצי הפלא, נקטו בגישה הבאה. בערים ניתן למצוא רק שלושה או ארבעה חפצים קסומים (עדיף כאלו שמתאימים למקצועות שבחבורה), ואין אף אחד שמסוגל ליצור אותם בעצמו, מלבד אולי אשפים או כוהנים רבי עוצמה ומבודדים. הדמויות מוצאות חפצים קסומים בהרפתקאותיהן, כרגיל, אך כעת כל חפץ שכזה הינו מיוחד יותר, שכן קשה להשיג חלופות.

אם השחקנים רוצים הקסמות מסוימות, למשל לוחם שרוצה דווקא גרזן מלחמה אכזרי +1, הם יכולים להשתמש בטקס יצירת חפץ קסום, עם העלות הרגילה במ"ז אבל גם תנאי נוסף: צריך להשיג רכיב מיוחד עבור כל הקסמה, וככל שדרגת החפץ הקסום המבוקש גבוהה יותר, כך הרכיב נדיר יותר. למשל, כדי ליצור כסיות פרוץ, צריך כחלק מהטקס לשפשף אותן בסט של כלי גנב. את אדרת הרוח השביעית ניתן ליצור רק ביום מסוים בשנה, ורק על פסגת הר קדוש. כדי לכשף פגיון בהקסמה מזעזע, יצטרכו הדמויות להשיג את ברכתו של כוהן גדול של קורד, שיעזור בביצוע הטקס. כדי להפוך גרזן מלחמה לאכזרי +6, צריך ראשית לטבול אותו בדמו של שד רב-עוצמה! כמובן, הדבר עשוי להוביל להיתקלות מעניינת, ואולי הרפתקה שלמה.

בנוסף, אפשר להכניס מעט אי-וודאות לחפצים קסומים, והשפעות קסומות בכלל. אולי הדמויות קנו פגיון בוער +1 זול במיוחד מסוחר חשוד, ובתוצאה טבעית של 1 בגלגול התקפה הוא מתפרץ בקסם ואופף את הדמות בלהבות. אולי בתיק הנשיאה של הדמויות כלוא שד קטן, שלא יכול לצאת אבל מחזיק את החפצים שבפנים בכופר, ודורש תשלום בתמורה לכל חפץ שרוצים להוציא. אם דמות מנסה לפרוץ פתח שנסגר בידי מנעול מאגי, גלגול נמוך מדי עלול לגרום לפתח להגיב באופן בלתי צפוי, למשל להעביר את הדמות לצד השני (אבל רק אותה), להיפתח לחדר אחר באזור, או להתחיל למשוך אליו חפצים קסומים כמו מגנט.