

הקרב ודמותך, חלק ב'

הסתכלויות שונות על מקומו של הקרב בחיי הדמות מאת ערן אבירם ובן שלום

בסדרת כתבות הזו נציג מגוון אפשרויות לפיתוח הדמות ביחס לאחד הגורמים בעלי ההשפעה הרבה ביותר במו"ד: הקרב. גישות נוספות מופיעות [בחלק א' של הכתבה](#).

קרב כמבחן

הקרב יכול להיתפס כסוג של מבחן – אחד מני רבים, או בעל מעמד מיוחד – אשר בוחן את אופייה של הדמות. אולי זה מבחן אישי, שהדמות מציבה בפני עצמה כדי לראות אם היא מצליחה לעמוד במחויבות שלקחה על עצמה, או מבחן ששלח לה האל בו היא מאמינה, ומטרתו לבחון את מידת אדיקותה של הדמות בקוד ההתנהגות ובערכים המוסריים. עבור דמות כזו, קרב הוא אירוע בעל חשיבות לא רק מהבחינה הפיזית, אלא גם מהבחינה הערכית, ואולי גם המוסרית.

מבחנים רבים נובעים מתוך רצון להשיג אישור לאמונה קיימת או לחזק את התקווה להגשמת משאלת לב כלשהי. עבור דמויות כאלו הניצחון בקרב מאשש שהיא עדיין עומדת בתנאים שהיא רואה כחשובים: "אני ראוי", "אני חזק מספיק כדי להגן על התואר", "אני מוכיח לכל השבט שאני עדיין לוחם טוב". דמויות כאלה מרגישות צורך לחזור ולהוכיח לעצמן כי הן קשוחות ועמידות, שהן מסוגלות לעמוד בפני כל מה שיעמוד בפניהן או חזקות מספיק בשביל להגשים את רצונן.

הניצחון מוכיח לדמות, שוב ושוב ושוב, כי היא כישרונית, אמיצה או אולי מסוכנת, כפי שהיא יודעת שהיא. אולי הצורך הזה נובע מביטחון עצמי נמוך, ואולי זוהי הדרך בה למדה הדמות לראות את החיים, כמסלול מתמשך לרעיון

אידאלי של 'הצלחה' או 'שלמות', אותן יש לבחון למול העולם כל פעם מחדש (שאחרת, איך תדע שאתה מתקדם בו?). כמו אירועים שונים אחרים בחייה, הקרב הוא בראש ובראשונה מבחן, והאופן בו הדמות מתמודדת עם הקרב, או נוהגת במהלכו, עשוי להיות חשוב אפילו יותר מתוצאתו, בין אם היא ניצחה או הפסידה. לעיתים דמויות כאלה ימנעו מלהילחם בקרב שאינו מהווה מבחן בעיניהן.

קרב הוא עבודה קשה

עבור חיילים, שכירי חרב ומורי-לחימה ודומיהם, הקרב הוא מקצוע. התפיסה הזו יכולה להשתלב היטב עם כל אחת מהתפיסות האחרות, אבל יש לה גם משמעויות משלה: מקצוע תורם להגדרה עצמית. חיילים שואבים ביטחון עצמי, סמכותיות ותחושת שייכות ליחידה ולצבא. הם רואים את עצמם כמשרתי הציבור, כמתי מעט ראויים או כשאריות המנוצלות של החברה – הכל בהתאם למעמד הצבא בחברה ובעיניהם.

מקצוע יוצר תשתית חברתית בין מי שחולקים את אותו תחום עיסוק, כולל לעיתים קרובות קודים מסוימים: של כבוד, שתיקה, יחס כלפי המנוצחים וכן הלאה. למקצוע יש היבטים מקצועיים מיוחדים: הכשרה, אימונים, נאמנות (בקרב שכירי-חרב נאמנות ליחידה ונאמנות היחידה כלפי הלקוח הנוכחי הינם חשובים למדי).

כמו כמעט כל בעל מקצוע, מנסה דמות שרואה את הקרב כעבודתה לשפר את כישוריה ולהפוך למקצועית ככל האפשר, ממגוון סיבות: כדי שתחשב למוצלחת בקרב חבריה למקצוע, כי משימות מסוכנות או מיוחדות שדורשות אנשים מיומנים מניבות תגמול רב יותר, כדי לחוש סיפוק מקצועי, וכמובן, פשוט כי היא נלחמת על חייה.

חייהן של חלק מדמויות אלו סובבים סביב הקרב והמלחמה. רבים ממכריה של הדמות משתייכים אף הם לתחום הזה, ושיחות הרכילות עוסקות בקרבות, מלחמות אזריות, ואולי גם טקטיקה. לעיתים הדמות נודדת, במקרה של שכיר חרב, ולעיתים נשאר במקום קבוע, במקרה של חייל קבע. לעיתים היא משתמשת ביכולתה הקרבית גם כדי לפתור בעיות אחרות בחיים, ולעיתים התנהגות שכזו נחשבת ללא מקצועית ומבישה – הלחימה מיועדת לקרבות אמיתיים בלבד, לא ראוי להשתמש באלמות מחוץ ל-"שעות העבודה".

קרב כהכרח

ישנן מערכות בהן הקרב הוא עובדת חיים, חלק בסיסי של ההישרדות היומיומית, לדוגמה במשחק המתנהל בקרב שבטים החיים בג'ונגלים מלאי טורפים. אומנם ישנם אנשים בחברה שכזו שתפקידם אינו דורש לחימה, אבל מיומנויות קרביות הן ידע תרבותי מקובל בדיוק כמו היכולת לקרוא ולכתוב בתרבויות אחרות, ומי שאינו יודע כיצד להלחם או עושה זאת ללא כישרון עשוי למצוא עצמו מושם ללעג בידי השאר (או מת).

ייתכן שהדמות עורגת לחיים שלוים יותר, ואולי היא אינה מסוגלת לשנות את אורחותיה. דמות בעלת רקע כזה שמוצאת עצמה לפתע במקום אחר לגמרי, עלולה להיכנס לקרבות רבים פשוט כי איננה מכירה את החוקים החברתיים של התרבות החדשה – מבחינתה זה נחשב נורמלי לגמרי. לאחר שהיא מתרגלת לחיים החדשים היא עשויה אפילו להתגעגע לקרבות היומיומיים, ולמצוא את השגרה החדשה משעממת.

הקרב הוא מסוכן

רוב דמויות השחקן הינן גיבורות, אנשים דגולים המורמים מעם. טוב שכך – מי מעוניין לשחק סתם אדם רגיל? – ויכולתם ומוכנותם של הגיבורים להתמודד היטב עם איומים על חייהם היא שמבדילה אותם משאר האנשים. כדאי לשה"מ לזכור שמעבר לדמויות ולדב"שים בולטים, עבור רוב האנשים הפשוטים הקרב הוא מסוכן.

עבור רוב האנשים באוכלוסיה קרב הוא בדרך כלל אירוע טראומטי, מפחיד, מלא בחוסר וודאות. קשה לדעת כיצד תתנהג דמות שכזו במצב שכזה. היא עשויה להתקפל לגוש קטן וחסר הגנה, או להימלט על חייה ולהסתתר, משותקת ורועדת מפחד, מאחורי הקיר הקרוב ביותר. אולי היא תרים את אגרופה בכל הכוח ותתנפל בהיסטריה על האויב הקרוב ביותר. בדרך כלל נוטה הדמות לפעול לפי אורח החיים שבתוכה גדלה, לפי אינסטינקטים, ולא לפי החלטות מודעות או רצונות.

ייתכן שדמותך גילתה את פוטנציאל הגבורה שלה במצב שכזו. מלומדת צעירה נלחמה כמו חיה פראית ושמרה על מצבור הספרים שלה מידי הנולים, או בנו של איכר שהתייצב בין זאב-בלהות לבין אחיו הקטן, עשויים שניהם להפוך לגיבורים של ממש. כוחות מיסטיים עשויים להתגלות לראשונה במצבי טראומה מסוג זה.

אימונים והכנה מנטלית מסייעים במידה רבה למתן את הלם הקרב הראשוני. האימון הרב מאפשר לגוף לפעול אוטומטית, מבלי להיות מושפע מהבלבול שעובר באותו הרגע בראש.

בכתבות הבאות נעסוק בטקסיים שמסביב לקרב, ובכלים בעזרתם יכולה הדמות להתכונן לקראת קרבות מיוחדים.



התמונה הודות לאביב אור.