

מסדר אשפי המים

סגנון לחימה לאשפי אכיפה מתקופת הגבורה

מאת ערן אבירם

מסדר אשפי המים הוא מסדר הלימודים המאגני המוכר ביותר ברוב הארץ, בעיקר בחבל קורדיה וברונות הפסגות השחורות. רוב האשפים לומדים את מקצועם במגדליהם של אשפי המים. רוב פשוטי העם, וגם אצילים רבים, מכירים רק את אשפות המים ולא מודעים כלל לקיומן של צורות מאגיה אחרות.

הפילוסופיות העתיקות של המסדר טוענות כי העולם כולו הינו מים וכל דבר בסביבתנו אינו אלא אדווה שניתן להגביר או להרגיע את תנודותיה. על מנת ליצור אש (למשל, עבור לחשידיים בוערות), יש להנמיך את הקור שבסביבה, ובכך להעלות את החום. על מנת להרדים יצור עם לחש הרדמה, מחלישים את תנודות מחשבותיו הסוערות, עד אשר הן משתתקות כליל.

אשף מים יודע לקרוא את התנודות שבעולם הטבעי, ולמשוך בהן בעזרת כוחו המאגני, בכך ליצור את השפעות לחשיו. רוב אשפי המים מתמקדים בהרגעה ושליטה, באנרגיות קור והשפעות שמכבידות על האויב. עם זאת, זהו רק נוהג מקובל; הפילוסופיה התנודתית מאפשרת לפתח לחשי התקפה ואש (או חומצה, או ברק, וכו') באותה הקלות.

כתבה זו באה להראות כיצד ניתן לקחת כוחות קיימים ומקצוע מוכר, ולשנות אותם בתמה משותפת, בכך ליצור משהו חדש ומרענן – בין אם עבור דמות אחת בלבד, או כארגון מוכר בעולם המערכה. אשף המים הוא דוגמא לתמה שהורכבה על הרכבה של אשף שליטה.

ניתן לדוגמא למקד כוחן או אביר-קודש באל מסוים, מעבר לשימוש בכשרון תיעול קדושה של האל. כוחן של איון עשוי להחליף את הכוח רומח האמונה ב-רומח המחשבה, ולהחליף את הנזק הקורן בנזק תודעה או את מטרת ההתקפה ברצון במקום תגובה, כדי לייצג את המחשבה וההגות המאפיינים את איון.

שימו לב! שינוי בהשפעתם של כוחות עשוי להוביל לשינוי משמעותי באופן בו הדמות מתנהלת בקרב, ולכן דורש אישור שה"מ. כקו מנחה, שינוי סוג נזק הינו שולי יחסית, אך שינוי סוג ההגנה המותקפת דורש בחינה של ההשלכות בטרם אישור.

לכתבות דומות, העוסקות בסגנונות לחימה, ראו את [סגנון השופט הכאוב](#) לאבירי קודש, ואת [סגנון הנשר הדואה](#), למצביאים.

על מנת ליצור אשף מים, השתמשו בהרכבה אשף שליטה ([ספר החוקים לשחקן](#), עמוד 74) ושנו את הפרטים הבאים. להזכירכם, ההצעות הבאות מייצגות אשף מים טיפוסי; דמותכם עשויה לבחור באפשרויות אחרות, כמו לדוגמא שליטה בשרביט הדיוק. כדאי להסביר מדוע הדמות למדה כיוון שונה, והאם פיתחה אותו בכוחות עצמה, כפרשנות אישית לפילוסופיות המסדר, או באופן מסודר, ממורה.

- אשפי מים לומדים לשלוט בכדור אכיפה.
- בדרגה ראשונה לומדים אשפי מים את הכוחות הבאים: *קרן כפור, גל הדף, מכה קרירה* או *משטח קרח, ענן כפור והרדמה*.
- אשפי מים יכולים ללמוד גם את הכוחות *ענן פגיונות, קליע קסם ופרץ חורף*, אך הם גורמים נזק קור במקום כוח או אש. שמות הכוחות משתנים כך: *ענן רסיסי קרח, קליע קור, ופרץ גועש*.
- בדרגות הבאות בוחרים אשפי מים בכוחות קור ורעם, מסוגים הנוטים להפריע לאויבים.
- אשפי מים נוהגים לרכוש *כדור המשכיות מתמדת +1* (סל"ש 234), ובהקדם האפשרי גם *כדור היפוך קוטביות +2* (אותו עמוד), על מנת

להזיק ליצורים בעלי עמידות לקור או רעם. בנוסף הם רוכשים *כפפות חודרות* (סל"ש 243).

- אשפי מים נוהגים לבחור בכשרונות נגוע חורף, יוזמה משופרת וסערה בוערת.
- אשפי מים לומדים גם את הלהטוט *שיקוף*.

להטוט

שיקוף

אתה מוצא את הגלים הרועשים שבתוך החפץ ומרגיע אותם.

לפי רצון * מאגיה

פעולה רגילה טווח מגע

השפעה: המשטח בו אתה נוגע נעשה דמוי מראה, משקף את מה שמולו. אתה יכול להשפיע על משטח בשטח כולל של 30 על 30 מ"מ. לא ניתן להשפיע כך על יצורים. ההשפעה מסתיימת בסוף התור הבא שלך.

תמיכה משנית: אתה יכול להמשיך ולתמוך בהשפעה עד לטווח של 5 משבצות.

מיוחד: אתה יכול להחזיק בהשפעת שיקוף אחת בכל זמן.

הפאה ה-21

מגזין המבוכים ודרקונים הישראלי, מתעדכן מדי שבוע בתוכן חדש למשחק שלך בכתובת www.silverstars.co.il. היכנסו מדי יום שישי לכתבות חדשות.

כתבו גם אתם למגזין

הפאה ה-21 מחפשת אתכם, שחקנים ומנחים! אם כתבתם הרחבה מעניינת למשחק, שלחו לנו אותה לכתובת המייל d21silverstars@gmail.com, ואולי נפרסם אותה בכתבה הבאה.

מה אנחנו מחפשים?

- מפלצות והתקלויות
- כוחות וכשרונות
- רעיונות וטיפים למנחים ושחקנים

יש לכם שאלות לגבי החוקים או הספרים? שלחו לנו כל שאלה ונענה עליה בפינה מורה מבוכים.