

נשרי הענק של מדבר באנדראו

נשרים ענקיים ופיקחים הפועלים בשיתוף עם הזוטונים מאת ערן אבירם

נשרי הענק הינם זן של נשרים הנפוצים יחסית במדבר באנדראו. הם מקננים במגדלי האבן הטבעיים או בצילם של צוקים, ואין זה נדיר לראות נשר ענק דואה מעל לגאיות בחיפוש אחר טרף.

נשר ענק טיפוסי מתנשא לגובה של שני מטרים, עם מוטת כנפיים של עד 6 מטרים, ודומה לדודנו הקטן בכל מובן מלבד גודלו. הוא שוקל כ-200 ק"ג. נשרי ענק הינם פיקחים מספיק כדי ללמוד פקודות בדומה לכלבים.

נשרי הענק בויתו בידי זוטוני הגבהים (המופיעים **בכתבה זו**) כחיות רכיבה, והפכו לחלק בלתי נפרד מחיי היום-יום של השבטים. היחסים בין נשר ורוכבו הינם קרובים, אך השניים אינם בלתי נפרדים. גם הנשר וגם הרוכב מוכנים להחליף את תפקידם עם כל אחד אחר מהקהילה, במידת הצורך. ביישוב זוטוני, לטובת הכלל חשיבות גבוהה מטובת הפרט.

נשרים רכובים נוהגים לתקוף על ידי ביצוע גיחה במהירות מסחררת, והם מאומנים בסגנון לחימה של טקטיקות פגע-וברח. בזמן שרוכבי הנשרים הקשוחים ביותר מתקיפים את אויביהם על ידי גיחות חוזרות ונשנות, יחידה אחרת של זוטונים תוקפת מעל גבם של נשרים החולפים מעל שדה הקרב, על ידי יידוי אבנים מקלע עשוי עור נחש (לרוב, עור לטאיש צהוב). לרוב זוטוני הגבהים יש את הכישרון רכיבה קרבית.

הערה לשה"מ: דמות שחקן של זוטון גבהים העוזבת את ביתה למטרות הרפתקנות לרוב משאירה מאחוריה את הנשר הענק האישי שלה. ניתן לאפשר לשחקן לקחת את הנשר עימו, מה שעשוי להוסיף עניין רב לדמותו, אבל שים לב שבכך אתה נותן לאחד השחקנים משהו מגניב במידה יוצאת דופן, וראוי לפצות את השחקנים האחרים. בנוסף, אתה מאפשר לאחת הדמויות שלך גישה בלתי מוגבלת לתעופה. התחשב בכך בתכנון ההרפתקאות.

אימון ורכיבה

למרות שהם אינטליגנטים במעט, נשרי ענק זקוקים לאימון לפני שהם יכולים לשאת רוכב אל הקרב. על מנת שאפשר יהיה לאמן נשר ענק, עליו להיות בגישה ידידותית אל מאמנו (באמצעות הצלחה בבדיקות טבע). אימון נשר ענק לוקח שישה שבועות של עבודה רצופה ומעט מסוכנת, שכן היא דורשת מהמאמן לתרגל מהלכים בעודו באוויר, עם נשר שאינו רגיל לשאת משא.

רכיבה על נשר ענק דורשת אוכף יוצא דופן, המצוי רק בידי זוטוני הגבהים. זוהי מעין רצועת עור שעליה טבעות מתכת ועורות מוקשים. הזוטונים נוהגים לעטות "תופסני רגליים", רצועות עור המלוכפות מסביב לרגל, מעל הקרסול, מהן יוצאים זוג דוקרני מתכת מעוקלים. את תופסני הרגליים יכול הרוכב להשחיל בטבעות המתכת שבאוכף, וכך לייצב עצמו על גבי הנשר ולהבטיח כי לא יפול. השחלת התופסנים או שיחרורם הם פעולה משנית עבור מי שיודע כיצד להשתמש בהם. לא ניתן להפיל רוכב האחוז באמצעות התופסנים מעל גבו של נשר באמצעות תנועה כפויה. (אם כי התנועה עשויה להשפיע על הנשר במקום, לשיקול המנחה).

חוקי הקרב הרכוב מופיעים בעמוד [42 במדריך לשליט המבוך](#).

טקטיקה

הנשר הענק מתקיף לאחר שזיהה את מטרתו ממרחק רב, צולל אל עבר הקרקע במהירות מסחררת. הוא משתמש בצלילה חדה על מנת להכות במטרה עם טופר ומיד להתרחק, ובסיבוב הבא ממריא למעלה ומסתובב על מנת להסתער מיד שוב ולנצל את היתרון הקרבי.

נשר ענק בודד לרוב מחפש אחר טרף בקרבת הקן שלו, והוא נוטה להתעלם מיצורים שלא נראים כאיום. זוג נשרים מתקיפים על ידי צלילות חוזרות ונשנות שמטרתן להרחיק את הפולשים, וילחמו עד המוות על מנת להגן על הקן ועל גוזליהם.

נשר ענק חיה טבעית בינונית (רמך)	מתגושש דרגה 7 300 נק"נ
יזמה +9 חושים תפיסה +11; ראייה באור מועט נק"פ 80; מדמם 40	
דרג"ש 21; קשיחות 19, תגובה 20, רצון 19	
מהירות 4 (מגושם), מעוף 8 (ריחוף), תעופה יבשתית 10	
טופר (רגילה; לפי רצון)	
+12 נגד דרג"ש; 6ק1 + 5 נזק, והמטרה מעניקה יתרון קרבי להתקפה הבאה הנעשית נגדה עד תחילת תורו הבא של הנשר הענק.	
צווחה מפלחת (רגילה; התקלות)	
קרוב פיצוץ 3; +10 נגד רצון; 8ק1 + 5 נזק, והמטרה סובלת ממחסר 2- לגלגולי התקפה (הצללה לסיים).	
צלילה חדה	
כאשר נשר ענק מסתער בתעופה הוא אינו מעורר התקפות מזדמנות. אם הוא נע לפחות 4 משבצות בקו ישר במהלך ההסתערות, הוא יכול לפסוע 2 משבצות לאחריה.	
ניצול יתרון (בעודו רכוב בידי רוכב ידיוותי בדרגה 7 ומעלה) * רמך	
רכובו של הנשר הענק זוכה בתוסף 6ק1 לנזק נגד מטרות המעניקות יתרון קרבי.	
נטייה חסר נטייה	שפות -
כוח 14 (+5)	זרז 19 (+7)
חן 16 (+6)	תבן 4 (+0)
	חכמ 16 (+6)
	כרז 8 (+2)

פרטים נוספים על מדבר באנדראו, ישוביהם של זוטוני הגבהים ולטאישים צהובים, יפורסמו בכתבות הבאות.