

"בית הרוחות..." הרפתקת אוניברסלית

מאת ז'ו קיטרו

רעמים שולחים את חיות היער להסתתר. בלילות כאלו אדם צריך לשבת מול האח, לשתות כוס של משקה מחמם וליהנות מקרבת בני משפחתו. זה לא הזמן לצאת להסתובב ברחובות, לרוע המזל, תמיד ימצאו אלו שהלילה קורה להם, יהיה זה לילה של ירח מלא או לילה ללא ירח כלל.

הסופה מתחזקת שאגותיה מאיימים להוציא כל אדם שפוי מדעתו, הקור נוראי, חודר את השכבות העבות ביותר. בתוך הבתים אנשים מתקבצים עוד יותר סביב האח, מתחבקים. בסופו של דבר הסופה מנצחת וגם הבודדים שיצאו אל הלילה מוצאים את עצמם בחיפוש אחר מסתור. הסופה מעוורת, מבלבלת את החושים, אנשים אובדים בסערה, לא מוצאים את מקומם.

בסופו של דבר אור הנראה מרחוק מוביל אותם למקום מחסה, הרוח כאילו דוחפת אותם למקום. כל אחד מוצא את המקום להיכנס, אך אחד מהנוכחים לא מוותר על הרגליו, גם לא למען הסופה או ההצלה מן הסופה.

מה גרם לו לצאת כך לבדו? הוא לא ידע וכעת כבר לא יכל לחזור, הסופה הנוראית הזו. הוא החל לטפס על הגבעה, או כך לפחות זה נראה לו, אי אפשר לראות כלום בסופה הזו. משקפי ראיית הלילה לא עזרו אף הם, הרוח הנוראית הזו. הוא הידק את הגלימה סביבו, מנסה להגן על עצמו מהקור. אור, אור נראה במרחק, הוא התחיל להתקדם לעבר האור, לא ממש יודע מה יחכה לו שם אבל בטוח שזה יהיה הגיוני יותר להסתתר לייד מבנה מאשר לעמוד חשוף בסופה המטורפת הזו. הוא הגיע למבנה, מבנה משונה, עתיק, דומה לאחוזתו אבל שונה. "המממ..." לא דרך הדלת הראשית" אמר לעצמו, שולח יד אל תוך הגלימה "אף פעם לא תוכל לדעת מי מחכה בפנים" הוא שלף מתקן קטן וכיוון אותו כלפי מעלה. רעש קל נשמע והוא החל מטפס מעלה, במהירות וללא כל קול. הוא נכנס דרך החלון בקומה הראשונה וסגר אותו אחריו. בעודו מביט פנימה אל החדר המואר המתגלה לפניו, הבעה של תמיהה חלפה על פניו. לפניו התקבצה קבוצה משונה מאוד, הוא שמח שנותר

בית הרוחות היא הרפתקה שבאה לספר סיפור. מעבר לכל דבר אחר היא כאן כדי להגיד משהו. מה בדיוק? זה כבר עניין אחר, על מנת לגלות את זה צריך לחפור פנימה. מה שבטוח הוא שהסיפור שאני אספר הוא לא הסיפור שאתם תספרו וזה כל העניין. הדבר היפה ביותר בכל העניין הזה הוא שגם הסיפור שאתם תספרו הוא לא הסיפור שיצא בסופו של דבר, לא כשאנחנו לוקחים בחשבון את העניין הקטן ונפלא: שחקנים. הם, אם תתנו להם, ייקחו את המשחק למקומות שעלולים להיות משעממים ביותר ועלולים להיות, באותה מידה, מופלאים ביותר.

בית הרוחות לוקח אותנו ללילה אחד של טירוף חושים, לשעות ספורות של חוויה סוריאליסטית מעוותת. הדמויות הן דמויות מוכרות ויחד עם זאת מלאות מסתורין, כל שחקן יעניק, אני בטוח, לדמות נופך אישי ומיוחד שרק יחזק את כל הסיפור. בית הרוחות הוא המקום בו הכל יכל לקרות, בו בסופו של דבר אנחנו נאלצים להתמודד עם חיינו, עם תוצאות של מעשים שעשינו. כמו הדמויות בסיפור גם השחקנים יכולים לחוות פה משהו, הכל תלוי ברמה ההיכרות שלך איתם וביכולת שלהם להתמודד ברמה האישית. כמובן שאין צורך להעמיק יותר מידי, גם בלי השחקנים והתיק שהם מביאים יש פה מספיק על מנת למלא כמה שעות של משחק.

אני מאמין שלא תהייה בעיה לשנות ולעצב את ההרפתקה כך שתתאים לתחום הזמן שקבעתם, בכל מקרה אני אשמח לשמוע מה דעתכם.

תיהנו.

"לילה ללא ירח"

סופה קשה עוטפת את הלילה, מסתירה את הירח מעיני כל. ברקים חולפים על פני העולם, מתרסקים על האדמה, פוצעים אותה. רעמים מחרישים את אזני האנשים,

בצללים. אכן סופה משונה, זה הולך להיות מעניין...

הסופה לכדה אותו בעודו צועד במדבר, אפילו הוא לא היה מוכן לעצמתה. זו היתה הגרועה מכל הסופות שנלכד בהם עד היום. הוא קרא לאנשיו אך הסופה בלעה את קולו. הוא עצם את עיניו, כחולות כמו הים, והתרכז מנסה להשתלט על מחשבותיו. כאשר פקח אותן ראה אור מרחוק. מחסה, אמר לעצמו. גורר את עצמו בצעידה שהיתה ספק ריקוד מסובך, מגיע האדם אל דלת. מוזר, הוא אומר לעצמו אבל הסופה שואגת ואין זמן לחשוב. הוא נכנס פנימה, הלום כולו. המקום משונה, הסגנון נראה... ישן, מאוד ישן, עתיק יותר מחלק מהרהיטים שהיו בבית אביו. הוא שקע לרגע בזיכרון אבל חושיו לא נתנו לו להיסחף. הוא צעד בזהירות אל תוך הבית, בודק את הקירות. מישהו נמצא כאן, חשב לעצמו, מסתתר בצללים. מתנקש? עוד נראה. קולה של הדלת הנפתחת מאחורי, שאגת הרוח בחוץ, גרמו לו להסתובב, שולף סכין מרושעת למראה...

בחוץ היו רעשים נוראיים, כמו מפלצת שואגת שמחפשת לה קורבן. הוא שכב לו בתוך האמבט, האדים מציפים אותו, ממלאים את החדר, מעממים את הקולות. הוא סיים להתגלח וגמר לשתות את בקבוק הוויסקי. צרפתים מחורבנים, לקח לו שעה עד שמצא ג' דניאלס נורמאלי. פאם ישנה בחדר השינה שלהם, הוא חייך כשחשב עליה. "אני מרגל, בבית האהבה..." התחיל לשיר בשקטף קולו נשמע מוזר בחדר האפוף אדים. כאב חד הציף אותו, כאב שנורה מחזהו לזרועו, סחרחורת נוראית. "אז זו ההרגשה..." ואז הכל התערפל סביבו. לרגע הוא יכל לראות את עצמו באמבט, זרזיף דק של דם ירד מאפו, חדר האמבט הלך ונעלם ואז הבניין ואז פאריס ואז... הוא היה בלב הסופה אבל לא היה לו קר. הוא צעד על משטח יציב עד שהגיע לבית. למרות שהסופה שאגה סביבו הוא עצמו לא הרגיש בה, כאילו לא היתה יותר מצלילים אבודים בראשו. הוא פתח את הדלת וצעד פנימה. בחור מסוכן למראה בעל חליפה משונה וסכין מפחידה עמד שם, הוא חייך אל

האיש בחליפה "אז אתה האחראי כאן? זה לא מה שחשבת... אי אפשר להיות ברוך יותר מדי אני משער..."

היא שוב הרגיזה אותו, איך היא מצליחה? הוא צעד בכעס אל גבול הגן, עובר בין העצים והשיחים שנעו על מנת לפנות לו מקום. גלימותיו האדומות החלו לנוע סביבו, גורמות לו להראות כמו להבה מהלכת בין הירק. כשיצא מתחום הגן פשעה בו הסופה ללא התראה. עוד אחד מתעלוליה, חשב לעצמו. משהו לא היה בסדר, הקולות של ממלכתו נדמו באותו הרגע בו עטפה אותו הסופה. רעש היה נוראי ומחריש אוזניים אך שום קול בעולם לא יכל להחריש את בקולות שבראשו. הוא ניסה לחוש את הצמחים שסביבו, לקרוא לעזרה אך הוא מייד הבין שהוא כבר עזב את ממלכתו. "טיטאניה..." צרח אל תוך הסופה. היה כאן קסם, אין ספק בכך, אבל זה לא קסם מרושע, מעניין.

הוא סידר את נזר הזהב שלראשו ונתן לסופה לסחוף אותו. לבסוף מצא את עצמו מתקרב לבית. שאגות הרוח איימו להוציאו מדעתו, הוא דחף את הגבר שעמד בפתח פנימה וסגר את הדלת. בפנים הוא הבחין בגבר נוסף, לבוש כולו בחליפה משונה, סכין מוזר בידו. "איך אתה מעז" אמר לזר והרים את זרועו אך באותו הרגע הבחין בדמות שבקעה מתוך המראה שמאחורי האיש בחליפה...

חרבו בידו התקדם הלבקן אל תוך המערה. הסופה בחוץ איימה לחוטפו מצלע ההר ולנפצו מטה אל הסלעים, הוא היה חייב להסתתר אך הוא לא יעשה זאת לא מוגן. לרגע הוא התחרט ששלף את החרב, כבר עכשיו הרגיש את קריאתה הנוראית של בת לווייתו. הוא המשיך פנימה, בזהירות, קולה של הסערה היהד אל תוך המערה הזו, המשונה כל כך. הוא התקדם הלאה, מרגיש משיכה כמותה לא חש מעולם, רצון עצום, חזק משלו, חזק משל חרבו. האם זה לורד הכאוס? ליבו פעם בעוז בחזהו, הוא לא היה מוכן, לא כעת. אור קסום מילא את בטן המערה ושם הוא צפה בדמותו שלו מתקדמת לעברו, אך הדמות הזו עמדה בחדר ולא במערה. שלוש דמויות היו בחדר, אחת מהן מאיימת בסכין על דמות מלכותית.

ההתחלה

במשחק הזה אף אחד לא בוחר את הדמויות שלו, אחרת כל הקטע ההתחלתי מאבד את המשמעות שלו. לאחר שאתם מקריאים (אני ממליץ להיצמד למילים מהסיבה הפשוטה, שיש שם המון רמזים קטנים לגבי זהות הדמויות ובדיחות שמי שיזהה את הדמויות יבין) את הקטע הראשון אתם מחלקים את דפי הדמות באופן רנדומלי. בצורה כזו מי שיקבל את הדמות שלו יבין די בקלות אילו מהתאורים שהקראתם שייך לו, כך יבין גם מה מיקומו בתחילת המשחק.

אתם מוזמנים לקרוא כעת את תאור הדמויות ולראות עם מי יש לכם עסק, לאחר שתסיימו חזרו לכאן ונראה לאן אנחנו מתקדמים מפה.

חזרתם. יפה. מקווה שאתם משועשעים מכל העניין.

בכל מקרה מה שאנחנו עומדים לעשות היום הוא משהו מיוחד מאוד, אנחנו עומדים לשחק את הדמויות המוכרות האלו בתוך סיטאציות משונות מאוד. כל אחד מהם לכוד בבית הזה כי יש לו משימה לעשות. כל אחד מהם יוכל להשלים את המשימה רק עם יעזר ב"חבריו" החדשים. המשחק עצמו זקוק להמון תיאורים הזויים, לקצב מתאים על מנת ללכוד את הדמויות ולאווירה מתאימה. לא מדובר במשחק אימה אלא במשחק הזוי משהו המשלב מוטיבים רבים מסיפורים שונים ורעיונות שונים. אני בספק אם יהיה אפשר לדחוף את כל הרעיונות למספר עמודים קטן כל כך ולכן אני אכתוב כאן את הרעיונות העיקריים, את המשימות וכדומה ואתן לכם הפניות לחומר רקע על הדמויות על מנת שתוכלו לשאוב עוד מידע.

אז כאמור יש לנו פה שישה "אנשים":

- בטמן – היושב לו בתחילת המשחק מעל כולם, מקשיב ובוחן את המצב. היחיד שהיה מודע לנוכחות של האביר האפל הוא

הוא לא חשב אלא התקדם, עובר דרך השתקפותו... "קסם" סינן מבין שיניו "עצור בן בלייעל, הורד את הסכין הזו מידך, או שתחוש את זעמה של חרבי" בידו פעמה החרב, זועקת לקרב, דורשת דם...

ממלכת החיות הייתה שלוה שוב, האיום הוסר. הוא היה מוכן לשוב לביתו שמעבר לים. אביו, הקיסר, ירצה לשמוע דיווח על כל מה שקרה.

למרות שנע בדרך השמורה לבוראי העולמות, משהו חדר לשם, סופה. "מי מעז" אמר, קולו רועם, נשמע כמו נהמת אריה. הסופה הייתה צבעונית, שורקת שיר משונה, מכושף. הוא ניסה ללחום בה, לנוע דרכה אך נראה שבקסם מאחוריה היה חזק מידי. "מי יכל היה לעשות דבר כזה" תהה, מנסה לחשוב על אויבים אפשריים, שלו ושל אביו. הסופה סחפה אותו למקום אחר, הוא יכל היה להרגיש בשינויים שסביבו, זאת לפחות לא נמנע ממנו. לבסוף הסופה נעלמה הוא היה שוב במסדרון, אך לא המסדרון שבין העולמות, זה היה מסדרון אבן. במרחק של 2 מטרים הוא ראה המולה מתחילה. במהירות הוא צעד לשם, אולי אביו שלח אותו לעצור את הקרב הזה? הוא נעמד בחדר המשונה. "נראה כמו אנגליה, לפני המלחמה... משונה" חשב לעצמו "אבל זו לא אנגליה, אנחנו נימצאים בנקודת מפגש". לא היה זמן כעת, ראשית עליו לעצור את המהומה.

משמאלו עמד גבר צנום גבוה ומסוכן למראה, הוא ידע שכוחו של האיש בוקע מחרבו השלופה שצווחה בשפה עתיקה. החרב נעה לכיוונו של גבר אחר, בחור צעיר לבוש חליפה משונה ובידו סכין אותו הוא לא הוריד למרות האיום הברור שמאחורי. הגבר בחליפה המשונה איים על דמות מלכותית אחרת, לבושה בגדים ירוקים שחורים ואדומים, לראשה מזר זהב, ידה האחת באוויר (ניצנוץ קסם נראה מופיע ונעלם בכף היד) ידה השנייה מלטפת את סנטרה. על הרצפה שכב גבר ארוך שיער, לבוש מכנס עור וחולצה לבנה פתוחה. הוא שכב על גבו וחיוך משונה על פניו "אף אחד לא יצא מכאן חי!" הוא אומר.

אותה, לשחקנים יש נטייה להיות בררניים לגבי נקודות מסויימות.

מה הדמויות עושות כאן? מה הלאה? ובכן זו רק ההתחלה, עברו לפרק הבא בשביל לענות על השאלות הללו.

הפרק הבא

עדר של חסרי מוח! לא יכולתם לקפוץ למקום אחר? אמרתי לעבור לפרק הבא אז כולם עושים את זה? נו טוב, נסתדר. בכל מקרה אי אפשר להאשים אותי בכך שאני לא עומד בדברי, הנה אנחנו נמצאים בפרק הבא וכאן כאמור אנחנו הולכים להבין מה קורה כאן, תאמינו או לא אבל היה לי מושג קלוש מאוד לגבי המשימה ממש. היתה לי תוכנית יפיפייה, תאמינו לי, אבל היא ארוכה מידי למשחק בטורניר ולכן היה צורך בשינויים רבים. אני מקווה שזה ימצא חן בעיניכם.

הבסיס פשוט, כל אחת מהדמויות הובאה לכאן על מנת להתמודד עם משהו מעברה, עם פשע כלשהו או חוויה ואולי ניסיון שני לתקן משהו שלא הצליחו בו בתחילה. הבית שבו הם נמצאים הוא בית מיוחד, לא ממש בית כי אם כלי. כלי דרכו האלים יכולים לכוון את הדמויות. הבית הוא חסר גבולות, כל חדר בו מכיל פלאים שונים ומשונים ויש לזכור זאת. כל אחד מהעולמות של הדמויות יהיה מיוצג כאן. כל דלת יכול להוביל לעולם אחר, כל מסדרון ליקום שלם ומטורף. הרבה מאוד מהבית הוא משונה, מושפע מהקסם העצום שחי בו. כפי שצינתי בהתחלה הרבה תאורים סוריאליסטים יהיו במקום, מרחבי זמן מקופלים והפוכים, צללי גמויות שצועדות ונעלמות, קולות שישמעו באוזני הדמויות ואולי בכל מקום בבית.

חשוב לשמור על חוויה משונה זו, על חוסר המציאות הבוטא כל כך. ככל שתעשו זאת יותר תגלו כך תטשטשו את השחקנים ודמויותיהם וכך כל מכה שתנחיתו עליהם תהיה קשה יותר. זדוני לא? כן, גם אני חושב ככה.

אז מה המשימה של כל אחד ואיך זה עומד להשתלב אחד בשני? שאלה טובה,

פול שכרגע עסוק מידי מכדי לתת לעניין חשיבות.

- פול (מואדיב) אטרידאס – ידוע גם בשם אוצול בקרב חבריו. מאיים כרגע על אוברון, מלך הפיות ומאויים ע"י אלריק, הנסיך האחרון של מלניב'ון. כפי שראיתם בכל דף דמות יש מידע על הדמויות כולל מה עשו כשנלכדו בסופה, אין צורך להוסיף דבר כעת.
- אוברון מלך הפיות – בעלה של טיטאניה, איש דגול, מלך מקסים קוסם רב עוצמה. הוא ממש לא מרגיש מאויים מפול אבל הוא כן רואה באלריק, שכרגע נראה כמגן עליו, כאיום אפשרי.
- אלריק, הנסיך הלבקן – מחזיק בידו את "אביסער" אלריק הוא היחיד שהסביבה שלו תהיה ממש זרה לו. כרגע הבית ורהיטיו המשונים אינם ממש איום לשפיותו. הוא מסתדר עם העניין שהסגנון במקום שונה אבל אין עדיין דבר שיגרום לו לבעיות. הוא מאיים על פול בגלל שהוא היחיד עם הסכין, ואוברון נראה לו כסמכות אזורית (קשה להאשים את הלבקן הצעיר, אוברון נראה כמו מלך, בערך).
- אסלן – בנו של הקיסר מעבר לים, בוראם של מספר עולמות, אחראי על רבים אחרים. הגיוני לחלוטין שהוא ינסה להפסיק את הסיכסוך העולה.
- ג'ים מוריסון – ז"ל יש לציין, או שאולי לא? הסופה לכדה אותו בדיוק כשהיה בדרך למסע הגדול. ג'ים כרגע חושב שהוא נמצא בעולם הבא, או בטריפ משונה. ייקח לו זמן עד שיבין שזו המציאות. אם יהיה לו אכפת? זו שאלה אחרת.

דמויות מעניינות ואני מקווה שהאנשים שישחקו איתכם ידעו פחות או יותר על הדמויות. בסה"כ אלו דמויות מוכרות, מי יותר ומי פחות, ולא צריכה להיות יותר מידי בעיה. כמובן שאם נפלתם על שחקנים שממש מכירים את הסיפורים וההיסטוריה אז הרווחתם. או שאכלתם

על מנת לגלות את התשובות תצטרכו להמשיך הלאה.

הלאה

לפחות אני עיקבי בבדיחות שלי.
את הפרק הזה אני בונה בצורה כזו: כל דמות תוצג בנפרד, מה משימתה, מה החוויות שתעבור, דברים חשובים וכדומה. אחר כך נציג את החיבורים שבין הדמויות, מי יכל לעזור למי וכדומה. מוכנים? יופי לכם. בוא נזוז.

ג'ים מוריסון

אדם גדול לכל הדעות, עבר הרבה בחיי ועזב אותנו בגיל המופלג של 27 בגלל כשל בליבו. הרופאים אומרים שמרוב סמים ואלכוהול גופו לא הצליח להחזיק מעמד. בכל מקרה בכולמי שלי ג'ים עוד חי, אלא שהוא לא חי באושר הוא נרדף.

לאחר שיתחילו להסתובב בבית (נדבר אחר כך לגבי איך ומה) ג'ים מרגיש שמישהו עוקב אחריו, כאשר יזרוק מבט לאחור (ולא הוא לא יתחיל בתרגילי קומנדו, זה ג'ים מוריסון חברה הוא זמר ומסומם, בן אדם טוב אבל לא סוכן סי אי) הוא יוכה הלם מדמות מאיימת במיוחד שיצאה מעל דפי שירו. לפתע הכח חשוך סביבו, הכל חוץ מהמסדרון שהופך לפתע לנגטיב. הדמות מתקרבת, דמות חזקה ומאיימת. מגפים שחורים נוקשים על רצפת המסדרון האין סופי ועם כל צעד המסדרון הופך לגדול יותר, מתארך, מתעוות. ג'ים מוצא את עצמו על הרצפה זוחל, מחפש מסתור. לדמות האפילה יש מסיכה על הפנים מסיכה לבנה ללא תווים אבל נראה לג'ים שהיא מחייכת אליו, שהדמות מחייכת, חיוך סרקסטי נוראי.

הדמות ממשיכה להתקרב ולמרות שהמסדרון מתארך נראה לו לג'ים שהדמות ממש מעליו, בחילה אוחזת בו אבל הוא לא מצליח להקיא, קשר נוצר בבני מעיו. הדמות שולפת אקדח גדול ושחור, מכוונת אותו לראשו של ג'ים, קול מהדהד נשמע סביבו ובתוכו "זהו הסוף", רעש דריכת האקדח ממלא את אוזניו ואז... הוא שומע את קולות חבריו החדשים

המנסים להבין מה קורה לו ולמה הוא שוכב על הרצפה וצורח.

ובכן זה מה שקורה לג'ימבו, הרוצח שהוא יצר בשירו "The End" רודף אותו. למי שלא מכיר הנה קטע השיר:
"The killer awoke before dawn
He put his boots on
He took a face from the
Ancient gallery
And he walked on down the hall
He went to the room where his
Sister lived
And then he paid a visit to his
brother
And then he walked on down the
hall
And he came to a door
And he looked inside
Father?
Yes, son?
I want to kill you
Mother, I want to...
fuck you mother, all night long..."

אכן קטע חזק. בכל מקרה הרוצח הזה הוא הרודף את ג'ימי, הוא רוצה משהו, אבל מה?
אנחנו לא בעניין של "צחוקים וקטעים" כאן, הרוצח הזה צריך להיות מפחיד, התאור שלו צריך לעורר פחד בשחקן (בדמות ברור שהיא תעורר). לאחר שהרוצח יעלם ג'ים יהיה מעורער לזמן מה אבל מאחר והבית מוזר כל כך הוא לא אמור לקחת את זה קשה מידי, לא עד שהרוצח יופיע שנית.

הרוצח יופיע מספר פעמים, כעת הוא יהיה רחוק שוב, כאשר בכל חיזיון הוא מתקרב יותר עד שלבסוף יעמוד שוב מעל ג'ים, יכוון את האקדח וידרוך את הנשק ואם ג'ים לא יצליח לסלק אותו אז, הוא ימות.
דבר נוסף וחשוב, בכל פעם שהרוצח יופיע המסכה שעל פניו תתעוות ותשתנה עד שתהפוך לפניו של ממקורביו של ג'ים. זו יכולה להיות פאם, ריי, בובי, ג'ון, רובי, אביו של ג'ים וכדומה. כל אחד מהם יביט בג'ים בפנים מלאות כאב וצער.

תתן להם להיות קלים מידי. שחק עם המילים, עם משמעויות.

רק חרטה תציל את ג'ים מוריסון מגורל נוראי בידי הרוצח.

בטמן

אחד מגיבורי העל היותר אפלוליים שקיימים. חייו של בטמן לא היו חיים קלים. ממות הוריו, דרך המאבק של חייו והצללים שבתוכו, דרך התבגרותו והפיכתו לבטמן ועד המלחמות הנוראיות נגד האויבים המופרעים ביותר שיכולים להיות לאדם. בטמן חיים אשמה נוראית על כתפיו, עם אחריות רבה. הוא חי בעולם של אפלה, עולם של כאב שלעולם לא נעלם, עולם של נקמה שלא באה על סיפוקה.

לבטמן יש המון שדים בתוכו. הוא מעניש ללא רחמים, הוא מסוגל לגרום ואף גורם לנזק לפושעים איתם הוא מתמודד. מספר פעמים היה זה רובין שנאלץ לעצור את האביר האפל מלהרוג את אויביו. בטמן הוא לא אדם קל, הוא נשמה מעורפלת, אחוזה בכסלים של דם לגורל שלא מניח לו להשתחרר אף לא לרגע. לכאורה בטמן לוחם למען הצדק, למען ביטחונם של אנשי עירו אבל דרכו היא דרך של מלחמה ללא פשרות, במיוחד כלפי אלו שפוגעים בילדים, בכל דרך שלא תהיה.

בתוך בית הרוחות יאלץ בטמן להתמודד עם רגשות האשם שהצטבר בתוכו. הוא יאלץ לעמוד מול חבר מושבעים שלא ייתן לו מנוח אף לא לרגע. החזיונות שלו יקחו אותו לעברו הרחוק ולצללים של עברו.

החזיון הראשון של בטמן ילכוד אותו כאשר יכנס לחדר. לפתע הכל יחשיך והוא ירגיש שהוא צונח במהירות, כאילו הרצפה עליה הוא עומד יורדת מטה, מטה, אל הגיהנום עצמו. אור ידלק מעליו ולימינו ושם ישבו קבוצה של חבר מושבעים, לכולם ברדסים שחורים כבדים, מסתירים את פניהם. המושבעים ענקיים, בטמן מרגיש כמו בובת צעצוע לידם. השופט מופיע גם כן, מרחף מעליו ולפעמים מופיע מתחתיו. בטמן מואשם בהאשמות רבות.

למה הרוצח רודף את ג'ים? ג'ים מוריסון חי את חייו בקיצוניות מלאה, מנסה לבטא את האני האמיתי שלו, פועל על פי דחפים, בלי פחד. בדרך הוא פגע באנשים רבים. אני לא אכניס את דעתי האישית לעניין, אני רק מספר סיפור. בכל מקרה גם חבריו וגם הוריו ואפילו פאמלה אותה אהב עד מאוד, כולם נפגעו מג'ים. כעת הגיע הזמן לשלם.

הדרך היחידה בה יוכל ג'ים להינצל מהרוצח היא אם יתחרט על מעשיו, אם ירגיש חרטה, אם יבין מה עשה וכמה פגע באנשים האלו.

מה שג'ים יחווה בבית הם רצף מאורעות שקשורים לכל אותן דמויות. אולי בחזרות כאשר התעמר במישהו במחבריו ללהקה או כאשר פגש נערה צעירה ועמד לשכב איתה ובכל לבגוד בפאם. סצינה חשובה מאוד היא בהופעה בה אימו החליטה להפתיעו. ג'ים התנתק מהוריו בגיל צעיר ולא רצה קשר איתם. כאשר ראה את אימו בשורה הראשונה מייכת אליו הוא התעלם וכאשר הגיע הקטע המפורסם של "the end" הוא שר לה אותו בפרצוף (למי שלא מבין את העניין, קראו שוב את הקטע למעלה).

כך שכל פנייה בבית, יכולה להוביל את ג'ים לתקופה אחרת בחייו. כל חדר יכל להיות חדר אחר בו היה עם אנשים אחרים. ג'ים חי רוב חייו בתוך הסמים והאלכוהול, לא משגיח כלל במה שקורה סביבו, הפעם הזיכרונות הללו יהיו חדים וללא רחמים, הוא פיקח לחלוטין קולט את שקורה לו.

מספיק לראות את הסרט "הדלתות" על מנת לקבל רושם מספיק טוב על ג'ים ועל התנהגותו. הסרט גם ייתן, לכל מי שלא בקיא בחייו של ג'ים מוריסון, המון חומר לסצינות שונות ומשונות.

מי שיוכל לעזור לג'ים להבין את שקורה סביבו הוא אסלן. היישות המשונה הזו, המכונה אסלן מסוגלת להבין את ההזיות של ג'ים. עם ג'ים יפנה בשאלה אל אסלן אסלן יקבל מסרים משונים לגבי חייו של ג'ים, מסרים לגבי דברים שעשה. בתור מנחה אתה זה שקובע את המסרים, אל

צללים מן העבר מגיחים אל תוך החדר, מרחפים מעל האביר הנוקם, לא נותנים לו מנוח. הוריו מתים בידי שודד, פושעים בהם לחם, המסוכנים יותר והמסוכנים פחות. תמונות מעבר שלא התרחש מעולם, הכל עולה ויורד. ובית המשפט דורש צדק, החדר שב לעצמו במהירות, מעבר חד שמותיר את בטמן לא יציב.

כעת כל חיזיון יואשם בטמן בפשע אחר. חלק מהפשעים הם מוסריים, חלקם הומניים. פגיעה באנשים בכוח רב מהנדרש, הוצאת צדק ללא משפט, ללא בדיקת עכל העדויות, דברים שבהתחלה קלים להתעלמות. לאט לאט הדברים הופכים לנוראיים יותר.

בטמן יואשם במותו של רובין השני (שנהרג כאשר פרץ לבדו לבית שמוכד ע"י הג'וקר), דבר שקרה ובטמן מאשים את עצמו עד היום במקרה. הוא יואשם ביצירת הפושעים הנוראיים ביותר באנושות (הג'וקר, הדו פרצופי, איש החידות ועוד רבים אחרים נוצרו ע"י בטמן עצמו) ולא רק זאת אלא הוא יואשם במותם של כל אלו שמתו מידי הפושעים הנוראיים הללו. פניהם של אזרחים חפים מפשע ירחפו מול פניו, דורשים צדק.

הנורא מכל הוא משפט בו יחווה בטמן את רצח הוריו שוב. הוא יחווה אותו מספר פעמים כל פעם קצת שונה כאשר לבסוף הוא יואשם במות הוריו ואז החיזיון יראה משהו שברוס ווין לא זכר. הוא יראה את הסימטה, יראה את המרצחים שודדים את אימו ואז, לא כמו בשאר החזיונות, לא כמו שזכר, הוא יראה את עצמו, ברוס הצעיר מזנק קדימה על האקדח שמחזיק השודד ויראה כדור שנפלט ופוגע באביו, כדור שלא היה נורה לולא היה ברוס מזנק. האשמה גדולה יותר ממה שבטמן יכל לסבול, הכאב נוראי יותר, ההלם עצום.

בטמן נידון לסבל ניצחי אבל השאלה היא האם הוא לא יביא על עצמו מוות לפני שגזר הדין יצא לפועל.

מי שיוכל לעזור לבטמן להיחלץ מרגשות האשמה הוא אלריק. הנסיך הלבקן יודע מה המשמעות של להרוג את אהוביך,

הוא עצמו הרג את אהבתו היחידה על פני האדמה סימוריל הענוגה.

אלריק זוכר את הכאב, מכיר את האשמה. הוא זה שיוכל להקל על האביר האפל. בעזרת חרבו יוכל אלריק לנקות את זכרונו של האביר אך בטמן יאלץ לשלם בנשמתו. זה יהיה השיא עבור הבטמן, ניקוי מצפונו ומוות בידי אביסער או חיים בצל הידיעה שהוא אכן אשם בכל אשר קרה? במה הוא יבחר. זהו משחק חזק מאוד על החלק הנפשי הפסיכולוגי של הדמות, בהצלחה.

אם הוא בוחר למות מידי אביסער הוא יחזור אחורה שוב ויזכור את כל אשר קרה, הפעם הוא יראה שאכן היה זה אביו שהתקדם קדימה וניסה לסלק את התוקף, היה זה אביו, ללא הוא והיה זה השודד שלחץ בכוונה ברורה על ההדק על מנת להרוג את אביו של ברוס.

המרושעים שביניכם יכולים לתת לבטמן למות כאשר הזיכרון "המטוהר" מראה שאכן הוא אשם במוות ואם לא היה קופץ על האקדח, הוריו היו חיים, אבל זה יהיה ממש רע. אני אומר כלום, רק מציין שזה רע.

מעבר לזה הוא יזכור שוב ושוב את הדברים הטובים שעשה, את האנשים בהציל שוב ושוב, את הפושעים הנוראיים שהכניס לכלא, הוא ימות נקי מאשמה.

אוברון, מלך הצללים והפיות

מלך הפיות הגאה, אדון ממלכת הצללים, אדונם של כל היצורים הנעים בין העצים והשיחים, השרים שירי פיתוי באוזני בני האדם. אוברון, בעלה של טיטאניה, מלכת הפיות, ממנה זכה רק לצער ולכאב ובכל זאת הוא שב אליה כל פעם ולא נותן לה להעלם מחייו.

סיפור חיים טרגי ומופלא של המלך הגאה והעליון של כל הקסם והמסתורי.

מעטים יודעים את הדברים אשר אני עומד ללחוש לאוזניכם, מעטים זכו לגלות את הדברים אשר לפניכם יחשפו. כי גם למלכים של פיות וקסמים יש שלדים שיעדיפו הם שלעולם לא יתגלו. סודות נוראיים עליהם הם מרגישים רק חרטה

עמוקה, פשעים שכל כוחם לא יוכל למחוק. גם אוברון המופלא, הצודק, הקסום, גם לו יש סודות נוראיים איתם הוא חי יומם וליל.

לפני שנים רבות בתקופה בו עולמנו ועולמם היה אחד, בזמן בו יכולתם לנוע בדרכים ולראות פיות מטיילות על גבם של שועלים, בהם ענקים טיילו בהרים ובמישורים, בתקופה ההיא אוברון רק פגש את טיטאניה והוא היה קנאי, קנאי לאהובתו היחידה, הקסומה. שנים אחר כך אוברון עדיין לא מסוגל להיפרד ממנה אך אז בימי האושר בו הקסם זרם כמו נהרות, אז הייתה תקופת השיא של אהבתם.

באותה תקופה מופלאה ושלווה עשו אוברון וטיטאניה דבר אשר אסור היה להם לעשות, הם יצרו מעפר, מחומר דל, מתוך דחף לחמוד לצון, הם יצרו את פוק שהיה ידוע גם בשמו "רובין גודפלו". רובין זה מעולם לא ידע שנוולד לזוג מלכותי שכזה, לא הוא ולא אף אחד אחר בשתי הממלכות, זו שלנו או שלהם. רובין זה שהיה ידוע בכינויו פוק הפך למשרתו של אוברון, למרגלו האישי. אך מאחר ולא נולד מאהבה אלא מתוך דחף ילדותי של הזוג הצעיר היה פוק מלא ברישעות שלא היתה ברורה לאיש, גם לא לבוראיו.

עם השנים התרחקו טיטאניה ואוברון זה מזה וטיטאניה לקחה לה מאהבים רבים, אוברון קינא לה, למרות שגם הוא היה מידי פעם מוצא את עצמו רועה בשדות אחרים. פוק הפך להיות מרגלו של אוברון אחר טיטאניה, לא מודע לכך שהוא עוקב אחרי אימו למען אביו. הוא היה מספר לאוברון את אשר גילה והיה מתעלל במאהביה של טיטאניה.

לילה אחד, קרוב לתקופה בה הקסם עזב את עולמנו שלנו, יצאו כל חצר המלכות של אוברון וטיטאניה למסע מופלא, הם חצו את הגבול (שהלך ונוצר) בין עולם הפיות ועולמנו הזר. בלילה ההוא ראה פוק מחזה שעלה, בידי בני אדם למען החצר המופלאה. ושם על הבמה ראה את אוברון משחוק ע"י אדם וכך גם את טיטאניה ובני חצרה. על הבמה הוא צפה במחזה, מחזה על ליל קיץ אחד, הזוי ומשונה בו שיחק גם הוא עצמו במשחק משונה.

כאשר הוא צפה בדברים שעל הבמה, התקרב לו הפוק אל הוריו שישבו בפינה. מאזין לדבריהם, מתוך הרגל ולא רצון להרע, שמע את אוברון מספר לטיטאניה על בנם המוזר. מסוקרן מן הדברים האזין פוק לדברים בעניין מחודש, עושה עצמו מרוכז בדברי המלכה שעל הבמה שחיפשה לה אהוב חדש למיטתה. לפתע עיניו נפערו באימה וליבו הקטן שקע ודמם. אוברון הודה לפני טיטאניה המלכה ששלח את בנם לרגל אחריה והמשיך לספר את כל שגילה ופוק הקטן ידע באחת, הוא הוא הבן המדובר שכן הוא ולא אחר נכח בכל הזמנים עליהם דיבר מלכו המכובד.

המום כולו לנוכח מה שגילה החל הפוק לתכנן תוכניות נקם ובגידה. כעס עלה וגאה בחזו על מקומו שנגזל ממנו, על היחס הנלוז לו זכה מאביו, על חוסר תשומת הלב שקיבל מאימו. הוא ינקום בכולם, חשב הפוק ובאותו הערב, כאשר כולם שבו אל הגבעה ששמרה על גבול הממלכה, התחמק לו הפוק אל צאחורי הבמה ולא שב לעולמו שנעלם במהרה. השחר עלה והלהקה עזבה ועל צלע גבעה נותר הפוק, מביט אל העולם שנגלה לעיניו. כוחו לא נגוז כפי שחשש והנה מצא את שיעשה כעת. הוא שינה את צורתו באותו מקום, משנה את מראהו כך שלעולם לא יתגלה. ועל הגבעה, באותו בוקר שטוף שמש, נראה סוס שחור בעל עיני גופרית ושללהבת.

השנים עברו וסוס הפרא דהר על פני העולם, גורם לכאוס על פני האדמה. בלילות היה שובר את גדרות הבתים, משלח את עדרי הצאן על פני המרחב. הוא היה לוכד עוברי אורח שצעדו בלילות, צעלם על גבו ודוהר במשך שעות, מטיל את רכוביו אל תעלה או לבוץ כאשר נמאס לו מהם והחליט לחפש מטרות אחרות. במשך שנים נדד כך השד הנורא ונודע בשם שעורר אימה, פוקה. הפוקה, כך אמרו כולם, הוא שד נוראי, בן של פיה ואל חולמני הוא בא בלילות וקורא בקולו של אדם, מוציא אנשים טובים מביתם. הוא הורס יבולים והורג את הצאן ומביא קללה על ראשו של כל מי שעומד בדרכו.

לה ממש אמיתי, הכל לא ממש בפוקוס. מבנים משונים ומטורפים, שיחות משונות, יצורים חצי חיתיים חצי אנושיים. מטורף לחלוטין, מופלא לחלוטין, קסום... ארץ הפיות בהתגלמותה.

מי שיוכל לעזור לאוברון הוא בטמן. האביר האפל יודע מהי ההרגשה של חיים ללא אב, ללא תמיכה, הוא יוכל לעזור לאוברון להבין מה פוק, כנראה, רוצה ממנו.

אלריק, נסיך מלניבון.

אלריק, הנצר האחרון לגזע האדיר ממלניבון. אלריק, הלוחם מכשף אשר מוצא את עצמו מעורב במלחמה עתיקה של הכוחות הבראשתיים. אלריק, אדונה של החרב האדירה "אביסער" או שמה החרב היא גבירתו? אלריק הנסיך הלבקן, הגיבור הטראגי, מקולל לנצח להביא מדון על ראשם של קרוביו.

את אלריק אנחנו פוגשים זמן קצר לאחר שהביא את נפילתה של מלניבון, ארץ הולדתו. אלריק הוא אחד מהגיבורים הטראגיים הגדולים של ספרות הפנטזיה המודרנית. מקולל יותר מכל גיבור אחר. קללתו היא לא רק קללה שניגזרה עליו מן האלים כי אם קללה שנחתה עליו מידיו שלו. הנסיך הגאה והנקמן הביא את חורבנו במו ידיו. יחד עם כוחות הכאוס הטווים את קוריהם סביבו הצליח אלריק להביא רק כאב בכל מקום אליו הלך.

אלריק מגיע לבית הרוחות לאחר שנמלט מסופה מטורפת, סופה שאימה לקרוע אותו מצלע ההר עליו טיפס, במסעו הלאה, רחוק מהעולם אותו הכיר. אלריק עבר במשך שנה ויום תקופת חיים המספיקה לעשרה אנשים. הוא ראה דברים שמעטים ראו, נע בחלומותיהם של בני המדבר, חדר אל מבצרים נוראים שאחזו סודות אפלים של בריות מטורפות, לחם נגד אדון הכאוס ושב לחיים. אך דבר לא היה נוראי כמו היום בו נאלץ להפיל את מלניבון הגאה ולהפכה להר של הריסות. דבר לא היה נוראי כמו הרגע בו רצח את סימוריל אהובתו בשגגה.

מטורף מזעם, הלום מגורלו הנוראי ממשיך אלריק הלאה בחיפוש אחר גאולה.

מאחר ומללכת הקסם נעלמה ואבדה לא ניתן היה לפנות לממלכה הקסומה ולבקש עזרה, גם אם היה ניתן אנשים כבר שכחו שהעולם ההוא קיים ולא היו מנסים לשוחח עם פיות על מנת להציל את עורם. וכך המשיך הפוקה וממשיך עד היום, לגרום לסבל לכל גברת או אדון.

וכיצד סיפורנו זה מתקשר לבית הרוחות? ובכן הלילה הזה ישלם אוברון על שלא לקח את בנו יחידו והעניק לו את היחס המגיע לו.

אוברון בחזיון הראשון יראה את השד הנורא, עיני גופרית ופרסות של פלדה, זנב ארוך מתנופף עם הרוח וגוף כביר שנראה מטושטש בקצוות כאילו אינו כאן לחלוטין כאילו אינו חזק מספיק על מנת להופיע בכל כוחו בעולם. הסוס יביט בו בעיניים מלאות שנאה ויתחיל בדהירה מהירה לכיוון מלך הפיות מוכה האימה.

החזיון יעלם מהר מאוד ואוברון יגלה שאין הוא מכיר את השד שראה. מעולם לא שמע על פיה או שדון שנראו או עשו את שעשה החזיון.

החזיונות שיופיעו מאז הם חזיונות מאותו ערב של ההצגה אך אוברון לא יראה שפוק נעלם. הוא יצפה אחורה בזמן עם כל חזיון ויראה את עצמו ששלח את פוק משרתו אחרי טיטאניה. כאשר החזיונות יגיעו ליצירתו של פוק הם יפסיקו לחזור אחורה ויתקדמו שוב אל העתיד, הפעם יודע אוברון שזהו בנו פוק ולא משרתו. ואחר כל ישוב חזיון ערב המחזה ושם יראה את פוק נעלם.

אוברון נרדף ע"י הפוק לא רק בגלל שהתעלם ממנו כבן אלא בגלל שפותר את העלמותו של הפוק, לאחר אותו לילה, כלאחר יד. הפוק כועס ודורש נקמה אבל האמת כל מה שהפוק רוצה הוא הבנה. הוא רוצה שאביו יכיר בו כבן ושיקח אותו תחת חסותו כיוורש העצר האמיתי (והיחיד, אין לטיטאניה או אוברון בן אחר) לכס ממלכת הקסם האבודה.

החזיונות של אוברון, יותר משל האחרים, צריכים להיות הזויים מאוד. הצבעים השולטים הם צבעי זריחה ושקיעה, הכל

אוחז את החרב המקוללת לצידו, היא המביאה לו חיים והיא הממרת את חייו. אלריק קרוע בנפשו ולא יודע עוד לאן לפנות. הדבר הנוראי מכל הוא שאלריק נמצא עמוק בזרועות הכאוס, ללא יכולת להימלט. הוא כבר מזמן איבד את השליטה על גורלו. וכך מוצא עצמו אלריק בבית הרוחות, עומד לעבור את המבחן הקשה מכולם.

החזיון הראשון שיחווה אלריק הוא מותה של סימוריל. שוב הוא יעמוד על המדרגות בטירה המרכית במלניבון, שוב הוא ילחם כנגד ירקון, שוב חרבו תחליק ותידקור למוות את סימוריל, חרבו תישאב את נשמתה לתוכה. שוב יתמודד אלריק עם הכאב, עם הזעם ועם האובדן הנוראי, אבדנה של היחידה שאהב אי פעם. אלריק ירגיש את הכאב עמוק בנפשו.

כל חיזיון ישיב אותו אחורה אל המלמה האחרונה של מלניבון. הוא יראה את עצמו על הספינות המתקדמות אל חופי מלניבון, הוא יראה את עצמו נלחם בבני עמו, הוא יראה את עצמו קורא לכוחות הכאוס עצמם להלחם לצידו על מנת לסלק את ירקון ולהעניש את כל המתנגדים לו. הוא יראה שוב את עירו האדירה נופלת תחת רגליו, הופכת לאבק בזיכרון העולם. כל חיזיון כואב מהקודם אך תמיד הוא יראה את הסיבה לנקמה, את אויבו הנוראי, בן משפחתו, ירקון.

אלריק סובל כאב נוראי מהחזיונות אך כל חיזיון מזכיר לו את הנקמה, את השנאה כלפי זה אשר ניסה לגזול מידיו את כל אשר היה לו. זה אשר לקח את ממלכתו, את אהובתו, את עמו. הוא מאשים את ירקון בנפילת מלניבון, מאשים את ירקון בזוועות שסבלו בני עמו.

אלריק נרדף לא רק ע"י חזיונות כי אם גם ע"י רוחה של אהובתו הקוראת לו מעבר לקבר.

התשובה לבעייתו לא תבוא בקלות.

היחיד שיוכל לעזור לו הוא פול. פול אשר חושל במדבר, אשר לחם למען בני עמו החדשים, למען אמונתו, למען אראקיס, זכה לתובנות רבות לאחר ששתה את מי החיים. פול היה גם מנטט ופול הוא קפיצת

הדרך. כל היכולות הללו מעניקים לפול את היכולת להבין את כאבו של אלריק ולהבין את החטא הנוראי שחטא בו הנסיך הלבקן. חטא הגאווה. על מנת שאלריק יוכל לנוח בשלווה, על מנת שאלריק יוכל לשלוח את הרוחות הרודפות אותו בשלום, אלריק חייב להיכנע לירקון, חייב לוותר על כס המלכות, חייב להגלות את עצמו מרצון.

הדבר הזה לא יהיה קל עבור אלריק. כעסו גדול מאוד, שנאתו אדירה והבחירה קשה לו. אלריק ישוב שוב ושוב אל הספינה ביום הגורלי. אל ספינת הדגל אותה ליווה והדרך במבות אשר מגן על הנמל של מלניבון. ההחלטה תהייה בידו. לבגוד בחבריו החדשים ולהובילם לידי צבא מלניבון או לעזור להם ולהמשיך הלאה, לחזור על ההיסטוריה. הוא לא יוכל לשנות את ההיסטוריה, לא יוכל להציל את סימוריל. רק בכניעה לירקון, רק בלחימה בגאוותו יוכל אלריק למצוא נחמה.

עבור אלריק, אין דבר קשה מזה.

אסלן, בנו של הקיסר מעבר לים

את אסלן אנחנו מכירים רק מסיפורי נרניה. אנחנו יודעים עליו מעט מאוד מן הסיפורים האלו אך מן המעט שידוע אנחנו למדים מספר דברים. אסלן מופיע בתור אריה אך ורק בנרניה. יש לו צורות רבות ושמות רבים (כפי שהוא אומר ללוסיף הצעירה שבארבעת האחים). הוא מופיע בכל העולמות ויש לו אחריות רבה. אסלן הוא אחד מן הבוראים הגדולים כאשר את כל כוחו וסמכותו הוא שואב מאביו, הקיסר הגדול שמעבר לים.

אסלן הופיע פעמים רבות בנרניה, בכל פעם כאשר נרניה היתה במצוקה מופיע האריה האדיר ומסדר את הדברים. הוא יישות כבירה, אצילית ואהבת. הוא כל מה שאנשים זקוקים לו, הוא המנהיג העליון והוא יודע את הסודות האדירים שמעבר לזמן ולמרחב. אסלו יכל לנוע לכל העולמות ללבוש ולפשוט צורה כרצונו, ללא מאמץ. אסלן עומד גם הוא למשפט בבית הרוחות. הוא עומד למשפט על חוסר האחריות שהפגין כלפי עולמות רבים כל כך.

אסלן מזכיר את אביו, הקיסר שמעבר לים, אך מעולם לא מדבר איתו. הוא נושא את שמו בגאווה אל מעולם לא היה צריך להוכיח את הצד בדבריו. הוא תמיד הגיע לעזור בזמן מצוקה, אבל רק כאשר המצב היה קשה מאין נשוא. אסלן יאלץ להתמודד עם הדברים. החזיונות הראשונים יראו לו את נרניה בלבד, בתקופות נוראיות של מלחמה וסבל. הוא יאלץ לראות את נתיניו מתים מידי המכשפה או מידי בני אדם שבאו מן הדרום ולקחו להם חזקה על אדמה שלא להם.

אסלן יראה אחר כך עולמות אחרים, שברא, עולמות שמתו ונעלמו ללא ישועה, עולמות שמלחמות עקובות דם רוגשות בהם גם עתה. עולמות שהזניח לפני שנים. עולמות שיצר כשהיה צעיר ולא שם לבו אליהם עוד. אסלן יאלץ להתמודד עם רגשות האשם. הוא ישמע את קולו הרם של אביו המאשים אותו ביצירת נרניה כמקום שעשועים, מקום אליו היה מגיע על מנת לקבל כוח וניפוח לגאוותו. הוא היה מזניח את נרניה במשך מאות שנים וכאשר המצב שם היה נוראי אז היה אסלן מופיע ועוזר. הופך להיות המושיע כאשר למעשה הוא הפושע.

מדוע לא הופיע אסלן מוקדם יותר בעולם הזה אשר ברא? מדוע חיכה בכל פעם מאות בשנים עד אשר טרח והופיע שוב? נראה כאילו נותן אסלן ליציריו לסבול על מנת שידו לו כאשר יופיע, הוא מטיל עליהם עונשים בדמות שליטים איומים על מנת שהוא יראה טוב כאשר הוא בא לחלץ את אנשיו. אסלן הקריב את עצמו בימי המכשפה הלבנה אך הוא נתן לה להרגו כאשר הוא יודע את החוק שלפני הבריאה, החוק שהשיב אותו לחיים. כיצד אם כן היתה זו הקרבה? האם לא היה זה עוד מהלך שנועד להעניק לו את ההילה של הגיבור, של הבורא המקריב את עצמו למען ילדיו, למען החפים מפשע?

אסלן חטא לברואיו, חטא עשרות פעמים. מעבר לכך אסלן מגלה דבר נוסף בכל פעם שהוא שומע את קולו של אביו. נראה שהקול דומה יותר ויותר לקולו שלו. לבסוף

אסלן יאלץ להתמודד עם האמת הנוראית. אין קיסר השוכן מעבר לים. אסלן הוא הקיסר! הוא הבורא היחיד, הוא זה שיצר, הוא זה בעל הסמכות. הוא אינו נושא בשורה הטעון בכוחו וסמכותו של אב אדיר, הוא הוא האב האדיר ולכן פשעו גדול כל כך. הוא היחיד שניתן להאשים. במשך שנים רבות כל כך, שנים שלא ניתן לספור בחיי אדם אחד, היה אסלן בודד. הוא לא ידע מהיכן הופיע, הוא פשוט התקיים תמיד. הוא יצר לעצמו את דמות האב ההזויה הזו, הקיסר האדיר שהיה שולח אותו למשימות שונות. לברוא עולמות ולשמש כשליחו בעולמות האלו.

האחריות כולה על גבו של אסלן. היחיד שאולי יוכל לעזור לאסלן הוא אוברון, לאחר שזה יתחיל להבין את האחריות שהיתה מוטלת עליו כאב הוא יוכל לעזור לאסלן להבין את האחריות שבורא. מעבר לכך אוברון לט במשך שנים רבות כל כך והיה אחראי על תהפוכות רבות כל כך עד כי אין שני לו בהבנה לגבי אחריותו של שליט כלפי בני עמו. האם אסלן יוכל להבין את האחריות? האם יוכל לכפר על חטאיו? שאלה קשה, הדבר יהיה נתון בידכם.

פול (אוצול, מואד'יב) אטרידאס

פול עבר הרבה בחייו הקצרים. הוא הגיח לעולם מוזר ומסוכן, עולם שלא ביקש ונחטף מן העולם הזה בגיל 15 בלבד, כדי להימצא על עולם החול, אראקיס. אך באראקיס גילה פול את עצמו באמת. שם גילה חלומות שחלם כאמיתיים, שם בסופו של דבר זכה בשליטה העליונה על היקום כולו. "אלוהים ברא את אראקיס כדי להכשיר את המאמינים" אומרים הדררים וכך היה עבור פול. חייו של פול מואד'יב היו ארוכים בהרבה ממשפר השנים הבם חי. הוא עבר הכשרה תחת בנות הגשרית, למד להיות מנטט, למד להיות אוצול. הוא היה בן אטרידאס ובו זמנית מואד'יב. מעבר לכל דבר אחר, פול הוא **קפיצת הדרך**.

מה הדבר אשר יכל לרדוף את נפשו של פול בתוך בית הרוחות? הדבר היחיד שלא הצליח להציל, אביו. אביו מת בידי בוגד, יואה הרופא. אביו מת בתקופה של כאוס שעברה על אראקיס, בתקופה של בגידות

לעזור לפול הוא ג'ים. ג'ים חי את חייו במלחמה בפחד וג'ים התנתק מאביו לפני שנים רבות. ע"י כניעה לפחד והפיכתו לחלק מהמציאות. ע"י קבלה של הנורא מכל יזכה פול בשלווה. ואם יצליח יגלה שהוא רואה את האמת שוב ויוכל לתת לאביו לנוח על משכבו.

הרצת ההרפתקה

ההרפתקה הזו אינה קלה להרצה. יותר מכל דבר אחר ההרפתקה היא הסיפור, הדמויות הן בובות המשרתות את הרעיון. יש לזכור את זה כי כאן נמצא כל הטריק. על מנת שהמשחק יזרום השחקנים לא יהיו השליטים היחידים של הדמויות שלהם. הנמחה יאלץ לשלוט בדמויות גם כן. חשוב לעשות זאת בלי להרפות את ידי השחקנים, אחרת הנאתם תפגם.

מעבר לכך חשוב לזכור שזהו סיפור הזוי, דמויות מעולמות שונים נפגשים בבית שהוא נקודת מפגש של עולמותיהם. התיאורים צריכים להיות בהתאם. תיאורים הזויים ומשונים. מקומות שהם חיבורים בין עולמות.

מהרגע שהדמויות יעזבו את החדר הראשי הכל סביבם משתנה. כל פנייה תסחוף אותם לעולם אחר, למקום אחר והכל עדיין בתוך הבית, הכל מובנה לצורות של מסדרונות וחדרים. לבית יש מיליון חדרים, אלפי מסדרונות. אין צורך במפה כי כל מקום משתנה בשנייה שהדמויות יעברו אותו. כל מקום ישתנה במהלך השהות של הדמויות.

מהתחלה ועד הסוף...

הדמויות יאלצו, בהתחלה, להכיר זו וזו. סצינת הפתיחה היא מאוד קריטית, איש לא מכיר את חברו. תן להם לפתור את הבעיה הראשונית של: מי הם? כיצד הגיעו? מה קורה כאן? לבד ואז תתחיל לדחוף אותם לנוע.

כאשר ינועו הם צריכים להבין שהם במקום מופרע מאוד. כפי שצינתי בהתחלה, חפני שמנחיתים את המכות יש לתת להם הרגשה חלומית משונה.

תארו את הבית כמורכב מעולמותיהם של הדמויות. הם יכולים לעבוד במסדרון שהינו מדבר וכאשר ירימו את מבטם מעלה יראו את גורדי השחקים של גוטהם. או שיפנו

נוראיות. תקופה בה פול עצמו חושל והפך למה שהפך. אך למרות ידיעתו המוחלטת, למרות יכולתו להתבונן אל מרחבי הזמן עצמם, למרות כל אשר עבר פול עדיין הוא בנו של אביו. רוחו של אביו ליוותה אותו כל הדרך והוא חוזק ע"י זכרונות אביו מאז ומעולם. כאשר היה צריך להתמודד עם הקיסר שאדם הרביעי, היה אביו לצידו. כאשר הפך להיות הוא בכל עוצמו, היה אביו לצידו. בכל רגע, בכל צעד לווה פול בצל הכבד של אביו הנערץ והאהוב.

פול נאלץ להתמודד עם חזיונות מותו של אביו, מוות שמעולם לא ראה. כל מוות יראה נורא מקודמו. פול יראה בחזיונות עינויים שעבר (או לא עבר) אביו. יראה את ההשפלה של הדוכס ליטו אטרידאס מידי בני הארקונן. יראה את הכאב ואת השבירה בפני אביו. החזיונות ישקרו ויראו לו את אביו מוכר את בנו ואת פילגשתו (אימו של פול) תמורת חייו. מוסר מידע חיוני לאויב ואז יראה את אביו מת.

חזיונות אחרים יראו את אביו חי, פועל תחת בני הארקונן, מחכה לרגע הנכון להופיע כקלף כנגד בנו, להפיל את הקיסר הצעיר מכסאו ולהפוך הוא, ליטו הארקונן, לשליט היקום, לראש הלנדסראד. החזיונות ינו ללא רחם.

מנטרה אחת שתישאר בראשו של פול היא המנטרה שלמד בגיל צעיר "אל לי לפחד. הפחד הוא קוטל הבינה. הפחד הוא המוות הקטן המביא כיליון מוחלט. אעמוד מפני פחדי. אניח לו לחלוף סביבי ובעדי. וכאשר יחלוף על פני, אפנה את עיני רוחי ואראה את נתיבו. במקום שעבר הפחד לא יהיה דבר. רק אני איותר" אלא שהמנטרה זהו תביא עליו כיליון. בכל פעם שיתמודד עם הפחד הוא יגלה שמשוהו נוראי קורה. בכל פעם כאשר הפחד עובר הוא חותך בבשרו ויוצר צללית של פול, צללית שסובלת מעיוות כלשהו. פול ללא עיניים, פול ללא פה, פול ללא עור רק בשר פועם, פול ללא רגליים. נכויות מזויעות העולות בתוך מוחו. בתוך הפפחדים עימם מעולם לא התמודד.

על מנת להילחם בפחד, על מנת לצאת מנצח, אל מנת לסלק את חזיונות השווא יהיה על פול לעמול קשה. היחיד שיוכל

מקווה שתהנו, אשמח לשמוע דיעות, רעיונות, הצעות וכדומה. לשמוע איך עבר עליכם המשחק, מה פעל כמו שצריך ומה לא. אנא צרו קשר באימייל שלי.

תודה רבה, שלכם
ז"ו.
sein@hotmail.co.il

בפנייה ולרגע יבליח מעליהם צל של דרקון ממלניבון שיתגלה ככלי טיס מאראקיס שטס בשמי אור בינעריים של ממלכת הפיות. תיאורים, תיאורים, תיאורים. ככל שיהיו יותר כך ייטב.

החזיון הראשון של כל דמות יכל להתרחש בו זמנית אבל עדיף וכל אחד מהם יחווה אותו לבדו, זכרו שכל אחד מהם יאלץ להסתמך על עזרתה של דמות אחרת, יהיה זה רק נכון לתת לכל אחד את החוויה שלו. באשר לשאר החזיונות, הם יכולים להתרחש בו זמנית, זה יכל להיות אפילו מעניין. הרגע שהם נכנסים לחדר כל אחד רואה לפתע מזהו אחר, כל אחד מגיב אחרת. ניתן גם לשים משהו אמיתי בתוך החדר (יריב כלשהו) וכל אחת מהדמויות תראה את היריב בדמות אחרת.

דבר נוסף שניתן לעשות הוא ליצור "מלחמה" של העולמות של הדמויות. כל פעם שהם עוברים מקום יכולה להתחולל מלחמת מציאויות קלה כשהזוכה בה (על פי גילגול קובייה, התרחשויות קודמות, דמות שמובילה במסעה האישי וכ"ו) יוצר את המציאות סביב. במצב זה לפתע כולם יראו את עולמו של אלריק, לדוגמה, ויאלצו להתמודד עם העולם הזה שהם לא מכירים. יהיה מעניין לראות את אלריק לפתע נתקל בגוטהם, בבנינים האדירים ובכלי הרכב השונים שנעים להם ללא סוסים (נכון שזה רעיון קלאסי שנעשה כבר, אבל אין רע בקלאסיקה).

סיכום

האפשרויות העומדות כאן הן ללא ספק אדירות ואין צורך להרחיב יותר מידי. המשחק פותח המון אפשרויות של ניתוח מצבים והוא גמיש מספיק להתאים לרמה של כל מנחה (כמעט) וכל קבוצת שחקנים (כמעט). המשחק גם די גמשי מבחינת זמן, אין בעיה לקצרו או להאריכו לפי הנוחות והצרכים. בכל מקרה חשוב לזכור שמעל הכל זהו משחק של מחשבה, משחק של כניסה עמוקה לתוך דמות. אני יודע שזה קשה אבל לא בלתי אפשרי, הדמויות שנבחרו הן דמויות מוכרות (יחסית) ויש רקע גם למנחה וגם לשחקנים לשאוב ממנו.

(מן הסתם) פגע בקרובים לו ביותר בין אם בשוגג ובין אם בכוונה.

ג'ים מוריסון

ג'ים היה אומן יותר מכל דבר אחר, הוא היה משורר והיה גאה בכך. הוא הוציא שני ספרי שירה, הראשון שבהם נקטל בצורה חריפה ע"י מבקרים השני פשוט...חלף. אבל שיריו שהולחנו, אלו היו סיפור שונה לחלוטין. הם היו עוצמתיים, בעלי משמעות, המילים הללו הם שביססו את הלהקה לבין הטובות והמובילות מאז ועד היום. ג'ים מוריסון נחשב למשורר האלקטרוני. לאחר מותו נמצא קובץ שירים אותם הקליט לבדו, הקלטות אלו עובדו והפכו למצרך מבוקש ביותר, אחרי מותו זכה ג'ים גם בהכרה לה השתוקק, ההכרה כמשורר.

כאשר אתם משחקים את ג'ים חישוב על כל הדברים הללו, על גישתו לחיים, על התשוקה שלו, על ההרס העצמי הנוראי שליווה אותו כל חייו עד הסוף. ג'ים מוריסון מת מהתקף לב בגיל 27. גופו קרס מכל האלכוהול והסמים שצרך.

אחת מהאמונות הבסיסיות של ג'ים הייתה שנשמה של אינדיאני שולטת בו, לכן גם הצורך שלו בטקסיות, בקרבה לאדמה ולעולם, בצורך שלו לחוות כל דבר. כאשר היה ילד צעיר הוא נכח בתאונה של רכב מלא אינדיאנים, אחד מהם נהרג וג'ים טוען שהייתה זו נשמתו שזינקה אל מוחו של הילד הצעיר, ג'ים הקטן. גם לרעיון זה חשיבות רבה כאשר אנו פונים לשחק את ג'ים.

זכרו שג'ים, בהתחלת המשחק, די בטוח שהוא מת וזו החוויה של החיים אחרי המוות. אני מאמין שזה המידע הבסיסי ביותר שתהיו זקוקים לו, יש עוד המון אבל זה לא המקום לכתוב את הדברים.

בטמן, האביר הנוקם

מי לא מכיר את הגיבור האפל שנולד מן האפילה, מתוך הלילה שקטף את הוריו לפני שנים רבות כל כך? צי לא שמע

אתה ג'ים מוריסון, ממקימה של אחת הלהקות המשפיעות ביותר על המוסיקה בשנות ה-60 וכיום, להקת הדלתות. ג'ים מוריסון נולד לזוג הורים אמריקאים. אביו היה איש צבא (מפקד ספינת צי בזמן מלחמת ויאטנם) ואימו הייתה עקרת בית. ג'ים עזב את ביתו בגיל צעיר מאוד, הוא בחר לנתק כל קשר עם הוריו (אותם האשים ב"הגבלת העצמי שלו") ועבר להתגורר עם חברים. אחר כך החל במעברים נוספים, עובר מבית לבית, ישן בכל מיני מקומות מוזרים עד שמצא לו דירת גג שהייתה שייכת לחבר טוב. ג'ים למד באוניברסיטת קליפורניה, שם פגש את ריי מנזרק שיחד איתו הקים את הדלתות.

חייו של ג'ים נראו לרבים כמו מסיבה אחת גדולה. הוא היה מזיין כל מה שזז, שותה בכמויות ובולע סמים, כמו אל אס די (שהיה חוקי לתקופה מסוימת בשנות ה-60), "כאילו היו ממתקים" (כפי שהעיד חבר). האמת הייתה שג'ים סבל, הוא סבל רוב חייו והוא אהב לגעת הכאב שלו. חלק מהסבל שחוה היה סבל שהפיל על עצמו, מחפש ריגושים נוספים. הוא לא פחד מכלום וציפה לחוויות. סתם דוגמה להתנהגות חוויתית של ג'ים, הוא היה מחכה שהאור ברמזור היה מתחלף לאדום ואז עובר את הכביש, בלי יחס למכוניות חוצות.

ג'ים היה בן אדם אקסנטרי שלא חשש מלנסות כל דבר בחייו. כאב היה אחד הדברים שאהב הכי הרבה. הוא לא חשש מהמוות, הוא אמר פעם "אני לא רוצה למות מזקנה טובה במיטתי, אני לא רוצה למות ממנת יתר. אני רוצה להיות ערני ובהיר לחלוטין כדי שאני ארגיש את החוויה. אני אמות רק פעם אחת, אני לא רוצה לפספס את זה". זה היה ג'ים, כך הוא חי את חייו. אולי זו הייתה גם החולשה הגדולה ביותר שלו. הוא האמין בהגשמה עצמית ובעשיית כל מה שאדם רוצה, מבלי להתחשב באף אחד. מסיבה זו הוא פגע ברבים כל כך סביבו, במיוחד

סיפורים או קרא ספרים או ראה סרטים או... כל כך המון סופר ונכתב על הנוקם האפל, אביר האפלה.

אני אהיה מופתע מאוד אם מישהו יענה כן על אחת השאלות האלו, קשה לחיות בעולמנו זה ולא להכיר את אחד מגיבורי העל היותר מעניינים הקיימים בספרות הקומיקס ועל מסך הקולנוע. בכל מקרה, לאלו שלא מכירים או לא בטוחים אני אביא כאן את תקציר חייו של הנוקם במסכה.

כאשר היה ברוס ווין ילד קטן הוא והוריו יצאו ערב אחד לערב צדקה כלשהו, לרוע המזל נגזר שבאותו הלילה יתקלו בני משפחת ווין בשודדים ומרצחים נוראיים שחיסלו את הוריו, מותירים את ברוס הצעיר חי עם הזיכרונות. לאחר הרצח גדל ברוס בבית הוריו כאשר המשרת, אלפרד, מטפל בו. ברוס היה היורש היחיד לתעשיות ווין, המפעלים המצליחים ביותר בגוטהם, ברוס ווין הוא מולטי מיליונר. העוצמה הכספית הזו העניקה לברוס ווין בראש ובראשונה חינוך מעולה. הוא הצטיין בכל תחומי הלימוד. והא לקח קורסים, מטעם בית ספר, בתחומים כמו כימיה, קרימינולוגיה, פילוסופיה, פסיכולוגיה ועוד מקבל ציונים גבוהים בכל קורס שלקח. הוא גם דאג להתאמן המון ולשמור על כושר. לא יודע מדויק למה הוא ועשה את כל זה. בנקודה מסוימת הוא התחיל ללמוד משפטים אבל גילה, מהר מאוד, שהחוק מותר יותר מידי חורים דרכם פושעים מסוכנים יכולים להשתחל ולברוח מצדק. ברוס עזב את לימודי המשפטים והתחיל לתכנן תוכניות משלו.

ברוס ווין חיפש דרך להעניש את הפושעים אשר מסתובבים חופשיים בלי שאיש יוכל לגעת בהם. הוא ביקש סימן, משהו שינחה אותו. בעודו מסתובב ערב אחד באחוזה ראה לפתע עטלף חוצה את השמיים, באותו רגע ידע ברוס ווין מה עליו לעשות, באותו רגע נולד איש העטלף. ברוס ווין הפנה משאבים פרטיים רבים על מנת ליצור את איש העטלף. לא היו לו כוחות על, הוא יאלץ להסתמך על גופו בלבד, על מוחו החריף ועל... כל פלא טכנולוגי שיתן לו יתרון. ברוס הצליח במשימתו וגם מצא מקום בו יוכל להעביר את הזמן כאיש העטלף, מערה עצומה שנתקל בה במקרה

כאשר היה צעיר יותר, מערה שנמצאת ממש תחת אדמות אחוזת ווין. בטמן נברא ומאותו יום הפושעים בגוטהם למדו שחייהם לא יהיו קלים. בטמן היה בכל מקום, צל אפל יותר מהלילה שהגיח מתוך הפחדים שלהם. בטמן, בניגוד להרבה "גיבורי-על" אחרים, לא בוחל להשתמש בכוח, אין לו בעיה להכאיב או להרוג את אויביו. הוא מעדיף ללכוד אותם ולהביאם לצדק אבל כאשר הוא יודע שצדק לא יגיע הוא לוקח את הדברים לידיים. בטמן הוא לא בחור נחמד, הוא אדם כואב שבאותה מידה היה יכל להפוך לפושע מהמסוכנים שקיימים. לשמחתנו בטמן בחר בדרך השנייה.

חייו של ברוס/בטמן לא הפכו קלים יותר. אויבים נוראיים החלו להיאסף וללחום בו, יצורים מטורפים כמו הג'וקר, הדו-פרצופי, מר. פריז ועוד רבים אחרים. בטמן לא נותר לבד לזמן רב, לאחר כמה שנים צירף אליו בטמן נער צעיר שהוריו נהרגו גם ע"י חבורת פושעים, הוא הפך את הנער לשותפו, איש סוד ורע לעת צרה, הוא יצר את רובין. שני אלו הופכים את חיי הפשע בגוטהם לקשים ביותר.

בטמן הוא דמות מאוד טראגית, דמות הלוחמת כל הזמן באפילה שברחובות, ובאפילה הקיימת בתוכה, המאיימת לפרוץ החוצה. יש לזכור שבטמן, מעבר לכל דבר אחר, הוא בלש. מוחו של בטמן הוא מהחדים ביותר ובשילוב עם המעבדה שלו הוא כמו שרלוק הולמס מודרני, רק יותר מסוכן, הרבה יותר.

פול מואד'יב

בן אטרידאס, אחד מבתי האצולה של הלנדסארד, הבית שזכה בשלטון בכוכב הלכת אראקיס, הידוע יותר בכינויו חולית. פול היה בן 15 כאשר נשלח לחיות יחד עם משפחתו בכוכב החשוב ביותר ביקום כולו. חשיבותו של אראקיס אינה אסטרטגית או פוליטית אלא הרבה יותר מכך. על כוכב הלכת הזה, במדבריות המסוכנות, גדל הסם. סם זה מעניק

לגילדת החלל את היכולת לנוע בין הכוכבים, הו מעניק לבנות גשרית את היכולת לראות את רשת היקום. זהו המחצב החשוב ביותר ביקום כולו.

פול נולד לפילגשו של הדוכס ליטו אטרידאס, ג'סיקה. פול נולד למטרה חשובה, מטרה שאפילו בנות הגשרית עם כל כוחן לא יכלו לצפות. פול הוא קפיצת הדרך, הזינוק האבולוציוני הבא, אדם שהוא יותר מאדם. פול הוא גם מנטאט, התפתחות מנטלית מיוחדת ביקום הזה, אדם המסוגל להתבונן, לאסוף מידע לנתח ולפעול כמו מחשב, בצורה מדויקת לחלוטין.

לפול יש חזיונות על העתיד, חזיונות שבאו אליו בחלום וחזיונות שיתפתחו ככל שהזמן יעבור והוא ינשום את אוויר המהול סם אשר בחולית, חזיונות שיתחזקו כאשר ישתה את מי החיים. פול גם למד את הדרך של בנות הגשרית, שילוב זה של לימודים, אימונים וגורל הפכו את פול לאחת הדמויות החזקות ביותר ביקום הידוע. הנבואה של הדררים דיברה עליו ועל אימו וכאשר הם מגיעים לאראקיס יודעים הדררים שהנה הגיע הזמן עבורם, עבור אראקיס.

חיי פול מלאים סכנות, ניסיונות התנקשות, מאבקי כול עליות ומורדות אך הוא מודע לחלוטין לעתידו ולאחריות הרבה שתיפול עליו. כאשר לבסוף הוא הופך למנהיגם של הדררים הוא לא מופתע וכאשר הוא הופך למגינה של אראקיס ולבסוף לקיסר הוא יודע שאלו הדברים שיעודו לו במשך כל השנים.

פול חי על אראקיס ומשם הוא נחטף אל הבית המוזר הזה. הוא רכב על גבי שייח חולוד יחד עם חבריו על מנת לבדוק הפרעות בגבול הצפוני של המדבר, סופה אדירה הכתה לפתע ופול מצא עצמו בית המוזר. כאמור לפול יש כוחות רבים, הוא יכל לצפות אל העתיד ולראות את העתידים האפשריים, הוא מנטאט ויכל לפעול בהיגיון ובצורת מחשבה שאיש לא יכל לה ובנוסף הוא מיומן בדרכן של בנות הגשרית דבר שיכל להעניק לו, אם ירצה, שליטה בבני אדם אחרים.

פול חי במשך שנים תחת צילו של אביו, הוא אהב את אביו וכאב את מותו, הוא הרגיש ומרגיש שאביו צופה בו כל הזמן ולפעמים חש צורך להוכיח את עצמו כמנהיג וכאדם לפני אביו. למרות כל היכולות המופלאות של פול הוא ילד, כיום הוא בן 19. ילד שתמיד היה מבוגר לגילו, ילד שהוא כעת קיסר של כל היקום הידוע, הוא קפיצת הדרך, עתיד העולמות ובני האדם תלויים בו. אחריות רבה לדבר צעיר כל כך.

יש לקחת בחשבון שפול הוא דמות בעלת מוסר גבוה מאוד, חשו אחריות אדיר ודמות בעלת עוצמת רגשות אדירה. רגש עז זה שמר עליו מליפול לחלוטין לנבואה שהדהדה במוחו, לנבואת הגליהד של הדררים על העולם. הוא בעלה של בת הקיסר הקודם אבל ליבו נתון לבת הדררים, צ'אני, פילגשו.

קשה לכווץ את כל דמותו של פול מספר לעמוד אבל, שוב, אלו עיקרי הדברים שיש לחשוב עליהם.

אלריק, נסיך מלניבון

אלריק הוא רע. אין שום צורך לנסות לייפות את העניין, הוא רע. נכון שהיו מקרים בהם פעל אלריק בצורה "צודקת" אבל אין לבלבל בין חוש הצדק שלו לאישיותו. הוא שונה מבני עמו האדירים אבל השוני הוא לא במאפיינים הרגילים אלא בצורת החיים. אלריק נדד בעולם ופעל בעוד בני עמו התנוונו להם בעירם האדירה.

אלריק הוא נסיך מלניבון, נסיך הדרקון, עבדם של כוחות הכאוס ואדונה (או אולי גם כן עבדה) של "אביסער" חרב הנשמות הנוראית. בגלל חולשתו הרבה, בגלל מחלתו, הפך אלריק לערירי יותר ונוראי יותר מכל נסיך אחר לפניו, יותר מבני עמו.

הוא נתן את עצמו לאריוך, אדון הכאוס, זכה בעוצמה רבה מן האל הקדמון.

דמותו של אלריק היא אולי הטראגית מכולן. הוא עזב את ממלכתו לשנה ויום על מנת ללמוד מן העולם שהתפתח מחוץ לממלכתם של בני מלניבון, הוא למד על בשרו כאב רב וגם אושר וכאשר חזר למד מהי בגידה. כאשר שב מנדודיו גילה שיארקון, בן דודו שהפך לעוצר מלניבון בזמן היעדרו של אלריק, הפך עצמו למלך. כאשר גילה את הדבר הזה יצא אלריק למלחמה על מלניבון, ועל שחרור אהובתו סימוריל. הוא הצליח בהתקפה זו, הורס את ארצו, את בני עמו ולצערם גם את סימוריל. כאשר יצא להתקפה על יארקון דקרה חרבו את סימוריל הנאוה והרגה אותה.

אוברון, מלך הפיות

אוברון, מלך הצללים והרוחות, מלכם של כל אלו המאכלסים את ממלכת הפיות. הוא אדונם של המחוזות הקסומים, של השדונים והגובלינים והרוחות הרעות. הוא מלך אדמות הצללים והרי הערפל. ממלכתו מתפרשת מהים הפנימי שבצילם של מישורי התהילה ועד יערות ההד, מערבות טרוף ועד האגם הצלול של העתיד. הוא אדונם של כל הבריות האדירות שעזבו כבר לפני שנים את עולמנו ועברו למקום ביחיד בו הקסם עוד פועם.

יחד עם טיטאניה האהובה שלו, שולט אוברון באהבה ובצדק, על ממלכתו ותושביה. כמו הבריות החיות לאורו גם אוברון הינו ברייה של קסם, מסיבה זו הוא יכל לעצב את הקסם כפי שירצה. אין לחש שהוא אינו מכיר, אין השבעה שלא שמע, אין טקס שאינו חרוט בזיכרונו. אוברון יודע לשוחח עם הרוח, לשמוע את קולה של האדמה, הוא יכל לסגור ולפתוח את שערי עולמו לפני בני האדם והוא המעניק להם את ההשראה לה הם זקוקים כל כך.

אוברון גם סובל רבות מידי אשתו. הוא נאלץ לסבול את מאהביה הרבים, את גחמותיה המוזרות ואת שינויי מצב רוחה הנוראיים. אוברון אוהב את טיטאניה כל כך עד כי הייתה תקופה שלבקשתה עזב את ממלכת הפיות על מנת להביא לה את

בנדודיו למד אלריק המון על בני האדם שמילאו את העולם בו הוא חי, הוא למד שישנן תרבויות נפלאות ומרתקות בעולם ואת אלו אשר מזכירות, לצערנו, את המצב אליה הגיעה תרבותם של בני מלניבון. הוא נע על פני היבשות וגילה את העיר העתיקה הראשונה, ממנה אולי הגיעו בנו עמו. הוא חתם את הגולל על חי רבים אשר עמדו בדרכו, הוא גם עזר בפעמים אחרות.

אלריק סובל ממחלה נדירה ומשונה, מחלה שבגללה נאלץ במשך שנים לחיות על סמים מיוחדים שרקח, בגלל מחלה זו למד אלריק רבות על קסם והוא אכס מכסף רב עוצמה. כאשר יצא לנדודיו חגר למותניו את חרב הנשמות "אביסער", חרב זו היא תבונית ומרושעת. היא יציר של כוחות הכאוס והיא חיה ומתפתחת על חשבון נשמות קורבנות הנופלים בידיה. כוחה זה המתעצם מעניק גם לאלריק כוח וכך הוא יכל לחיות ללא התרופות שמחיות את גופו. לרוע המזל לכוחות הרבים שאביסער מעניקה לאלריק יש מחיר. נראה שלפעמים החרב נלחמת על עצמאותה ומשתלטת על אלריק.

המאבק ההולך וגדל בנפשו של אלריק קורע אותו. ייסורי המצפון מאיימים להטביעו. נראה שכל מי שיקר לו נאלץ לסבול, כל מי שמתקרבת אליו מוצאת את

אסלן

מי לא מכיר את אסלן, האריה המופלא, בוראה של נרניה, ממלכת החיות הקסומה ובנו של הקיסר שמעבר לים. ספרים רבים נכתבו על הבריאה המופלאה הזו אשר יצרה את אחד העולמות הקסומים ביותר שאי פעם נראו. אסלן הוא אחת הבריות העוצמתיות ביותר הקיימות. הוא יכל לברוא עולמות, לדעת את העתיד וללמוד את העבר ע"י "ידיעה" בלבד, מתוך רצון לדעת. הוא יכל לקרוא מחשבות, לשנות את המציאות והוא, כאשר יש צורך בכך, בן אלמוות.

אסלן ידוע בעולמות רבים, בכל עולם יש לו שם אחר ופנים אחרות. הוא נע בין העולמות ללא מאמץ, מונע ע"י סקרנותו ולא רק הוראות שמגיעות אליו מאביו. הוא מבלה זמן רב בעולמות הקסומים יותר, למרות שיש לו תקופות בהן הוא מוצא את עצמו בעולמות "חסרי הקסם", או יותר נכון "עולמות שלא מודעים לקסם". הוא נהנה לטייל בין הבריות ולשמוע סיפורים, נהנה לעזור לאנשים כשהוא יכל.

מכל העולמות שברא ומצא, נרניה היא האהובה עליו מכולם. עולם זה נברא לפני שנים רבות ואסלן נתן תשומת לב רבה לעולם הזה. הוא ברא עולם בו החיות מדברות, בו הקסם פועם וחי בכל מקום, בו גמדים ופיות ודריאדות חיים יחד, בו קנטאורים דוהרים להם ביערות, מתבוננים בכוכבים ולומדים את מסלולם. זהו עולם שנברא לתוך תוהו מידי. תוהו שהגיע מידי בני אדם שפלו למקום.

אסלן עזר לסלק את האיום אבל הוא לא עשה זאת לבדו, הוא מאמין שלכל אחד יעוד וכאשר גילה את בני האדם הבין שיש להם חשיבות, הוא נתן להם את האחריות על נרניה, בני האדם יהיו מלכים אך לא שולטים שיש לרצות אלא מלכים שאחראים לנתיניהם. ביטחונם ורווחתם של בני נרניה צריכים להיות מטרתם הראשית של המלכים.

פרח היקינטון הראשון שיצמח באביב השלישי ביום בו תופיעה השמש שוב, לאחר שנבלעה בצל עצום. אוברון המתין בסבלנות במשך 300 שנים, 300 שנים בהן טיטאניה שלטה ביד רמה וללא הפרעה בממלכת הפיות. כאשר שב אוברון והפרח בידו התעלמה טיטאניה לחלוטין מן המתנה אותה ביקשה ומצאה לה תעסוקה אחרת.

היו ימים אחרים, לפני המרירות הרבה, ימים בהם השניים אהבו זה את זה ללא כעס, ללא תנאים. בימים ההם נברא פוק, שהפך להיות המרגל של אוברון אצל טיטאניה. ימים בהם ממלכות בני האדם וממלכת הפיות היו פתוחות לרווחה ובשערים צעדו רבים לשני הכיוונים. היו אלו ימי הזוהר של ממלכת הפיות.

היום אוברון הוא עדיין מלך טוב עבור ממלכתו אבל הוא ממורמר מאוד והדבר מתבטא בהתנהגותו. הוא נעלם לעיתים תכופות ומותיר את ניהול הממלכה בידי טיטאניה. הוא מטייל בין הממלכות השונות, משתמש ביכולתו לשנות צורה על מנת שלא להתבלט בעולמות אליהם הוא מגיע. כאשר הוא נמצא בממלכתו הוא מולך בצורה צודקת ומופלאה.

אישיותו של אוברון מורכבת מאוד בגלל שהוא לחלוטין לא אנושי. מדבור בברייה של קסם טהור שנבעה ממרכז הקיום הקסום, יש לו סממנים רבים אנושיים לחלוטין גם מבחינת רגש, במיוחד קנאה וכעס. מצד שני לאוברון יש ראייה שונה לחלוטין על העולם הזה. הוא לא רואה את בני האדם כגזע שווה ערך אליו, הוא רואה בהם חיות טיפשיות, חיות שמידי פעם מצליחות להרקיע שחקים וזאת בזכות הצצה אל ממלכתו שלו.

לאורך השנים נרניה סבלה מאיומים רבים נוספים אך בכל פעם שנראה שאפסה כל תקווה, הופיע האריה האדיר, מפזר תקווה ואור בכל מקום, מביא איתו את בני אדם חדשים שילחמו באיום החדש. היו תקופות שאסלן לא נראה זמן רב כל כך עד כי הפך להיות אגדה ותו לא, אך גם אז צפה אסלן אל בריאותיו המופלאות והקשיב, מחכה ליום בו יזדקקו לו שוב.

יש מספר עולמות שהקיסר עצמו ברא, שם אסלן הוא רק משגיח, צופה, אין לו זכות פעולה שם ללא הוראה מפורשת של אביו האדיר. מעט מאוד ידוע על הקיסר, איש לא ראה אותו ואסלן מדבר עליו מעט מאוד. ברור אבל לחלוטין שהקיסר קיים, אסלן רואה אותו מידי פעם, כאשר יש לו זמן לשוב לביתו. אהבתו של הקיסר לעולמות השונים ידוע לאסלן ולכן הוא מרגיש מחויבות גדולה כל כך לעולמות, במיוחד של אביו.

אסלן ניחן ביכולת אחת מופלאה מכולן, הוא יודע את סיפורה של כל ברייה, אך הוא יודע את הסיפור רק אם ישאל ע"י אותה ברייה. ישנה אימרה שאסלן אוהב "לכל אחד הסיפור שלו, איש לא יכל לדעת את סיפורו של רעהו". כאשר ברייה כלשהי פונה בשאלה לגבי סיפורה שלה, מקבל אסלן תמונה ברורה לחלוטין על כל מצבה, עברה ועתידה של הברייה. יחד עם זאת הוא מנוע מלומר את כל אשר הוא רואה.

אסלן הוא טוב לב, נדיב מאין כמוהו בעל יכולת לאהוב ללא תנאים וללא דעות קדומות. הוא רגשי מאוד ואך לא רגשני, הוא אמיץ ויקריב את חייו למען הזולת אין לוחם אדיר ממנו בין העולמות. יחד עם זאת אסלן אינו רברבן אשר יצא לקרב בכל רגע, הוא יעדיף לסיים את הדברים בדברי נועם, רק במקרה שלא תהייה לו ברירה יצא אסלן ללחום.

שינויים מסוימים בסביבה אבל לא בריאה ושינוי מלא.
פול מואד'יב – יכולת התבוננות והבנה, תחושה של סביבתו (כך ידע שבטמן מסתתר כאשר נכנס לבית הרחות לראשונה), שימוש בחזיונות המעניקים לו יכולת ראייה של עתידים אפשריים, שימוש בקול המעניק לו שליטה מסוימת בבני אדם.

אוברון – שינוי צורה, שימוש מושלם בקסם, תקשורת עם פיות, תקשורת עם חיות, שיח עם רוחות וכדומה.
אלריק - מכשף כאוס, יכל לזמן יסודות, אדונה של אביסער, חרב הנשמות הנוראית.

זהו זה, מקווה שתיהנו ☺

שלכם
זיו קיטרו.

ביבליוגרפיה

אני ממליץ לקרוא את הספרים הבאים על מנת להכיר את הדמויות יותר לעומק:

סדרת נרניה/ ק.ס לואיס – יש שבעה ספרים, המוכר מכולם הוא האריה המכשפה וארון הבגדים.
חולית/ פרנק הרברט – אני ממליץ רק על הספר הראשון, השאר ממש לא מגיעים לרמה ומפספסים את הרעיון.
אלריק נסיך מלניבון/ מייקל מורקוק – סדרת אלריק כוללת 5 ספרים, כל אחד מהן יהיה טוב.

אגדות עם קלטיות, סיפורי פיות - כל אסופה מכילה מידע כלשהו על עולם הפיות ואוברון. מחזהו של שייקספיר "חלום ליל קיץ" הוא המומלץ מכולם.
"Riders on a storm"/ ג'ון דנסמור – ספר ביאוגרפי על הדלתות וג'ים מוריסון. הסרט "הדלתות" מספיק טוב על מנת להתחיל להבין דברים רבים לגבי חייו של ג'ים.

קומיקסים של בטמן – והסרטים (לא ממש מומלץ כי הם עיבוד מרגיז אבל...) יתנו מידע רב מאוד על האביר האפל.

כוחות

על מנת להבין אילו כוחות יש לדמויות אני נותן כאן סקירה מהירה:

ג'ים מוריסון – לא ניחן בכוחות ממשיים אלא רק ביכולת לעמוד מול כל פחד, להתעמת עם האמת ולהכריח אחרים להתמודד עם החיים. הוא אהב לנסות ולהרגיש הכל וכאן טמון כוחו.
בטמן – מוח מבריק, כושר אנושי מושלם, עשרות מכשירים שונים ומשונים (חבלים, בומרנג עטלף, פצצות עשן וכדומה), כושר המצאה מדהים.
אסלן – כוח עצום, הוא בורא עולמות, קורא מחשבות ונע בין מימדים. בבית הרחות כוחו הוגבל מאוד, הוא יכל יצור