

אח התמורה

מאת: חגי גומפרט – [אתר הפונדק](#)

"האם תוכל לראות את הפרא שבתוכך? האם תקבל אותו, או שמא תילחם עד שאגרום לו לקרוע אותך לגזרים?"

תכונות מקצוע

תפקיד: מגונן. היכולת שלך, לשנות צורה לפי-רצון לחיה מפלצתית, עושה אותך לכוון שאין להתייחס אליו בקלות-דעת.

מקור כוח: בראשיתי וקרבי. אתה מתעל לצרכיך את כוחן של רוחות שונות ומכיר בחיה הפנימית שבך ובקשרי הגומלין המסתוריים והעדינים שבין התרבות לטבע ובין הטבע למרכיביו השונים. כישורי הלחימה שלך נובעים מאומץ, תעוזה וכוח אדיר והם משמשים אותך בכל צורה שתבחר ללבוש. גבורות אלו משלימות את הכשפים וצורת הפרא שלך.

תכונות מפתח: חכמה, כוח, כריזמה.

שליטה בשריון: לבוש, עור.

שליטה בנשק: קפא"פ פשוט, טווח פשוט.

אביזרים: טוטם, מטה

תוסף להגנות: +1 קשיחות, +1 רצון.

נק"פ בדרגה ראשונה: 12 + ערך חוסן.

נק"פ שמתקבל בכל דרגה: 5.

פרצי ריפוי ליום: 7 + מתאם חוסן.

הכשרה במיומנויות: טבע (חכמ); בנוסף בדרגה הראשונה אתה בוחר שלוש מיומנויות שאתה מוכשר בהן מהרשימה הבאה: איום (כרז), אתלטיקה (כוח), דיפלומטיה (כרז), דת (תבנ), היסטוריה (תבנ), מאגיה (תבנ), מרפא (חכמ), סיבולת (חסנ), תובנה (חכמ), תפיסה (חכמ).

מאפייני מקצוע: אח החיות, היבט פראי, טפרים וניבים, מכה פראית, נוכחות מאיימת, צורת השומר

אח התמורות הוא דובר הרוחות הבראשיתיות ושומר על האיזון בין התרבות לטבע הפראי והאכזר. אח התמורות מכיר בהיבט החייתי שיש גם בתרבות וגם בנפש האנושית ועל כן מסוגל ללבוש את צורתם של בעלי חיים בעלי קשר לכוחות על-טבעיים. בארצות הפרא, משמשים אחי התמורות כאנשי דת שבטיים המנהיגים טקסים של חילוף העונות, טקסי ציד ופיוס של החיות ואלוהי היער. אלו מהם שמאסו בחברה האנושית מתבודדים בדמות חיה במעמקי היער ומוכנים לסייע לאלו שזיכוחם בפניהם תושייה, אומץ ונכונות להקריב מעצמם למען הזולת. בארצות מתורבתות יותר, אחי התמורות הם חברים במסדרים דרואידים שונים והם משוטטים ביערות ומחרפים נפשם כנגד מפלצות אשר מסכנות את האיזון שבין התרבות לטבע.

הערת המחבר: מקור הכוח הבראשיתי

מקור הכוח הבראשיתי (Primal) מוצג לראשונה בספר החוקים השני לשחקן. זהו מקור כוחם של מקצועות כמו השאמאן והדרואיד ומגיע בזכות הקשר שלהם עם עולם הטבע המופלא. ככל הידוע לי, המתרגמים הרשמיים של מבוכים ודרקונים תכננו להעניק למקור כוח זה את השם "מקור הכוח הקדמוני". הסיבה שבחרתי במושג "בראשיתי" על פני "קדמוני" היא בכדי להבדיל את מקור הכוח הזה מהקדמונים המתוארים בספרי השיטה: יצורים טיטאניים של יסודות משתוללים ותוהו מוחלט, אשר נאבקו באלים והובסו בראשית הזמנים.

סקירה לאח התמורה

מאפיינים: כוחותיו של אח התמורה מתחלקים לשלוש

קבוצות הנבדלות זו מזו. כוחות ההתקפה לפי-רצון ולהתקלות של אח התמורה מסבים השפעות מזיקות קצרות-מועד ונזק גבוה יחסית. כוחות ההתקפה היומיים של אח התמורה, הכשפים, מוגבלים כמעט לגמרי לצורתו האנושית אולם הם מאפשרים לו להגביל את יריביו ממרחק לזמן-מה או לתגבר את עצמו או את בני-בריתו. לבסוף כוחות התכלית של אח התמורה מאפשרים לו לתגבר ולהעצים את צורת הפרא שלו או את בני בריתו, או להרחיב את אפשרויות שינוי הצורה שלו.

אח תמורה בוחר בדרך כלל אם להתמקד ביכולות שינוי הצורה שלו, אז הוא תומך בקבוצה במגוון מצבים שמחוץ לקרב, או אם לשפר את התגבורים שלו המקנים לו גוון של מנהיג.

בקרב, אח התמורה מחליף לסירוגין בין הצורות השונות שלו ומחדש כל העת את הנק"פ הזמני שלו.

דת: אח התמורות מקבל את כוחו משום הקשר ההדוק שלו עם הרוחות הבראשיתיות ושוכני היער, אליהם הוא מנסה להתחבר. שאיפתו הסופית של אח תמורות ממוצע היא להצטרף בזכות עצמו אל קבוצה של רוחות בראשיתיות, שאליהן הוא מחובר במיוחד: רוחות עונת החורף, רוחות הדובים או אפילו רוחות האבות של שבט מסוים או של חלקה נבחרת בחורש שבו העביר אח התמורות את חייו הגשמיים.

אח התמורות מגיע להתעלות זו בזכות הבנתו את הקשר העדין שבין כל היצורים החיים והישויות הרדומות אשר מניעות הכל וכיצד אלו מזינים את אלו בתהליך אין-סופי של חיים ומוות, גלגול ושינוי צורה, טורף, נטרף ואוכל נבלות. מסיבה זו, אחי תמורות מכל הנטיות נוטים לפנות בתפילה של כבוד או של פיוס אל הרוחות המקומיות או אלו הקשורות אליהם. אלו מאחי התמורות אשר סוגדים לאלוהויות המוכרות מעדיפים אלוהויות עם קשר לטבע או לגלגול ושינוי. אחי תמורה אשר מעורבים בשבטים או יישובים בארצות הספר מתקרבים לאלוהויות של קהילה וחברה, אך לרוב נמנעים מאלוהויות של תיעוש וכיבוש תרבותי כמו אראתיס.

האלוהויות המועדפות בקרב אחי התמורות הן פיילור, קורלון, סהאנין, קורד ומלכת העורבים. מעטים פונים בתפילות אל מוראדין, גרואומש, אבאנדרה או מלורה.

גזעים: דרכו של אח התמורות נפוצה ביותר בקרב בני גזעים אשר יש להם קשרי גומלין עם הטבע ועם ארצות הפרא. אלפים ובני אנוש הם אלו שקל להם ביותר להתחבר עם הקבוצות המתאימים של הרוחות. בקהילות מבודדות בארצות הספר ובשולי התרבות, אחי התמורות הם אנשי דת אשר שותפים בכל פעולה של ציד, מלחמה או טקסים לזימון הגשם, כמו-גם לטקסי קבורה ואשכבה.

אחי התמורות קיימים גם במספרים קטנים בקרב שבטים ברבריים של הגמדים, אשר מתחברים בעיקר לרוחות האדמה כמו רוחות הגירית, הדוב או השועל.

בקרב הגזעים הפראיים, המתונים שבשבטי האורקים והמינוטאורים אינם כובשים של הטבע והם מכירים באחי התמורות כשליחיו.

במבט ראשון, ניתן לצפות מאחי התמורות להופיע בהמוניהם מקרב גזעי הפיות כמו הננסים והאלדרין – אולם גזעים אלו מייצגים דחפים אנושיים של הטבע ומתייחסים לפרא כאל כלי או היבט נחות של המציאות בה הם חיים. הבדל גדול קיים בין זעם קנאי של גבירת אלדרין על פגיעה בכבודה ובין זעמו של אח תמורות על פגיעה ברוחות אותן הוא רואה כאחיותיו.

יצירת אח תמורה

לאח התמורה שתי אפשרויות בנייה מומלצות: הטורף ללא-צורה ודובר היער. אפשרות הבנייה קובעת את הטקטיקה שלך בקרב ואת הכוחות הזמינים לך. אין שום חובה להיצמד אל אפשרויות הבנייה האלו וייתכנו אפשרויות בנייה נוספות. בכל מקרה, כדאי לאח התמורה שהתכונה הגבוהה ביותר שלו תהיה כוח. התכונה הבאה אחריה בחשיבותה היא החכמה, אשר תומכת במרבית מיומנויות המקצוע שלך, או הכריזמה, אשר תומכת בחלק גדול מכוחות ההתקפה להתקלות של אח התמורה. התכונה השלישית בחשיבותה היא זריזות או תבונה, לשיפור התגובה והדרג"ש של הדמות.

דובר היער:

אתה רואה בעצמך דיפלומט יותר מאשר לוחם. מחוץ לקרב אתה משמש כמרפא וכדובר של הקבוצה. בשעת קרב אתה מחליף לסירוגין בין לחימה בנשק ובין צורת השומר שלך, מהווה מנהיג משני של הקבוצה בזכות כוחות שמתגברים אותך ואת בני-בריתך או מאפשרים להם לפסוע לעמדות טובות יותר.

כוח היא התכונה החשובה ביותר עבורך. במקום השני ממוקמת הכריזמה אשר מגדילה את השפעתם של כוחות התקלות ותכלית רבית המועילים לך, כמו-גם מעצימה את מיומנויות המקצוע הנבחרות שלך. כדאי לך גם להשקיע קצת בזריזות או בתבונה בכדי לתגבר את הגנת התגובה ומיומנות המקצוע שלך.

בחר כוחות התקפה להתקלות אשר מתגמלים שימוש בלהבים קלים או כבדים – כוחות אלו מתגמלים אותך על ערך כריזמה גבוה (ראה *כוחות התקלות של מקצוע הלוחם*).

היבט פראי מומלץ: צייד הלהקה

כשרון מומלץ: אימון בכלי נשק של המסדר הדרואידי (כשרון נוסף של בן אנוש: איתנות)

מיומנויות מומלצות: איום, אתלטיקה, דיפלומטיה, מרפא.

כוחות לפי-רצון מומלצים: ביקוע, התקפה משספת

כוח התקלות מומלץ: התקפה מחפה

כוח יומי מומלץ: קללת השורשים

כוח תכלית מומלץ (בדרגה 2): הסרת מכאוב

הטורף ללא-צורה:

אתה מוכן לכל, מצויד תמיד באיזה נשק בשרוול. אתה מחליף צורות כל העת, מוצא תמיד את הצורה המתאימה ביותר למצב – בקרב ומחוץ לקרב, אותך לעולם לא יתפסו לא מוכן.

כמו כל אח תמורה אחר, כוח היא התכונה החשובה ביותר עבורך. במקום השני ממוקמת החכמה אשר מגדילה את הנק"פ הזמני של צורת השומר שלך ואת השפעתם של כוחות התקלות ותכלית רבית המועילים לך. כדאי לך גם להשקיע קצת בזריזות או בתבונה בכדי לתגבר את הגנת התגובה ומיומנות המקצוע שלך.

בחר כוחות התקפה להתקלות אשר מתגמלים שימוש

באלות או פטישים – כוחות אלו מתגמלים אותך על ערך

חכמה גבוה (ראה *כוחות התקלות של מקצוע הלוחם*).

היבט פראי מומלץ: השרץ הזדוני

כשרון מומלץ: זדון ארסי (כשרון נוסף של בן אנוש: תגובות פרא)

מיומנויות מומלצות: טבע, אתלטיקה, מרפא, תפיסה.

כוחות לפי-רצון מומלצים: ביקוע, התקפה משספת

כוח התקלות מומלץ: הנפה מסובבת

כוח יומי מומלץ: זעם פראי

כוח תכלית מומלץ (בדרגה 2): בריאות חייתית

מאפייני מקצוע של אח התמורה

לכל אחי התמורה ישנם מאפייני המקצוע הבאים:

אח החיות

אתה מתחיל את המשחק עם כשרון מטיל הטקסים ככשרון נוסף וכשאתה שולט בטקס *חית שליח*. אחת ליום, אתה רשאי להטיל טקס זה ללא צורך בספר טקסים וללא כל רכיב חומרי.

היבט פראי

ישנן קבוצות רבות של רוחות טבע, אח התמורה בצורת השומר נעשה דומה למשפחת הרוחות שאיתם הוא מזדהה.

בדרגה הראשונה, בחר את אחד מהמאפיינים הבאים:

השרץ הזדוני: השנאה או הנקמה המניעים אותך כאדם, מתבטאים בצורת השומר שלך כתכונות של שרצים ורמשים ארסיים כמו הנחש, העכביש או העקרב. צורת הפרא שלך יכולה להראות טבעית כמו נחש ענקי או פנטסטית כמו פנתר שחור בעל ראש נחש או גזע עץ מהלך שכולו עטוי קורים ומשוטטים עליו עכבישים.

מאפיין השרץ הזדוני מזכה אותך בתוסף +2 לבדיקות מאגיה ובעמידות 5 לרעל (אם כבר יש לך עמידות לרעל משום הגזע שלך, הגדל אותה ב-2 נקודות). כאשר אתה פוגע בהצלחה באמצעות הכוח *מכה פראית*, המטרה סובלת מחסר 2- לכל גלגולי ההתקפה ובדיקות המיומנות עד סוף תורך הבא. זוהי השפעת רעל ומילת המפתח "רעל" מתווספת לכוח *המכה הפראית* שלך.

צייד הלהקה: בזכות הנאמנות, הרעות וכוח ההנהגה והשיפוט שלך, צורת הפרא שלך לוקחת את תכונותיהן של חיות להקה כמו הזאב או האריה. צורת הפרא שלך יכולה להיות טבעית כמו כלב-צייד, אך גם מופלאה כמו אריה בעל ראש וטופרי עיט.

מאפיין צייד הלהקה מזכה אותך בתוסף +2 לבדיקות מרפא ובתוסף +2 לגלגולי ההתקפה של התקפות מזדמנות. כאשר אתה פוגע בהצלחה באמצעות הכוח *מכה פראית*, אתה או בן-ברית אחד הסמוך אליך או אל המטרה, רשאי לפסוע מייד משבצת אחת כפעולה חופשית.

טפרים וניבים

כאשר אתה עוטה שריון קל או שאינך עוטה שריון, אתה רשאי להוסיף את מתאם הכוח שלך לדרג"ש, במקום מתאם הזריזות או התבונה.

בנוסף בדרגתך הראשונה, בחר את אחת מצורות התקיפה הבאות, המשמשת אותך בצורת הפרא שלך. לא ניתן לשנות את הבחירה.

נשק יחיד: בצורת פרא, ההתקפה ללא נשק שלך היא בעלת תוסף שליטה של +2, מסבה 12ק1 נזק ומשתייכת לקבוצות הפטישים, החניתות והגרזנים. אם אתה אוהז באביזר קסום שבו אתה שולט, ההתקפה ללא נשק זוכה בתכונות הקסומות ובתוספי ההקסמה של האביזר.

צמד התקפות: בצורת פרא, ההתקפה ללא נשק שלך היא בעלת תוסף שליטה של +3, מסבה 8ק1 נזק ומשתייכת לקבוצות הפטישים והלהבים הכבדים והקלים. אתה נחשב כאוהז בשני כלי נשק במצב זה. אם אתה אוהז באביזר קסום שבו אתה שולט, ההתקפה ללא נשק זוכה בתכונות הקסומות ובתוספי ההקסמה של האביזר.

מכה פראית

כל אחי התמורה מתחילים את המשחק עם מאפיין מקצוע זה המתפקד ככוח. אתה רשאי להשתמש במכה פראית רק כאשר אתה עוטה את צורת הפרא שלך.

נוכחות מאיימת

הפראיות האופפת את אח התמורה מאפשרת לו למשוך את תשומת ליבם של יריביו. כפעולה חופשית אחת לסיבוב, אח התמורה מסמן את כל היריבים הסמוכים אליו עד לסוף תורו הבא.

צורת השומר

לכל אח תמורה ישנה צורה חייטית שהיא התהוות ההיבט הפראי של נשמתו והיא לרוב דומה לחיה טבעית או ליצור המשלב מאפיינים של מספר חיות. אתה מתחיל את המשחק עם מאפיין מקצוע זה המתפקד ככוח.

כוחות אח התמורה

כוחות אח התמורה מתחלקים למספר סוגים. לכל אח תמורה ישנן הגבורות שלו, אלו כוחות לפי-רצון וכוחות ההתקלות שאותם הוא יכול לבצע בצורה אנושית כמו-גם בצורת פרא. אח התמורה בוחר את הגבורות שלו מרשימת הגבורות של מקצוע הלוחם. מסיבה זו, שחקן המשחק אח תמורה צריך להכיר את רשימת הכוחות של מקצוע הלוחם המוצגת בספר החוקים לשחקן. בנוסף, לאח התמורה ישנם הכשפים שלו: כוחות התכלית והכוחות היומיים. אלו כוחות שהוא מסוגל להם מתוקף הקשר שלו אל הרוחות הבראשיות השונות. הכשפים מוצגים בהמשך.

כוחות התקלות של מקצוע הלוחם

כאשר אח התמורה בוחר כוח התקפה להתקלות של לוחם, הוא משתמש בכוח כפי שהוא מוצג בספר החוקים לשחקן למעט ההבדלים הבאים:
אם התכונה זריזות מוצגת בתיאור הכוח, החלף כל אזכור שלה בכריזמה.
אם התכונה חוסן מוצגת בתיאור הכוח, החלף כל אזכור שלה בחכמה.

מילת מפתח חדשה: צורת פרא

כוחות עם מילת המפתח צורת פרא משנים את צורתו של אח התמורה לזו של בעל חיים. כאשר אח התמורה מוסיף כוח כזה לרשימת הכוחות שלו, עליו לקבוע את הצורה שהכוח מאפשר לו. צורה זו תואמת את תפיסת עולמו של אח התמורה, את האזור ממנו הגיע ואת ההיבט הפראי שלו. ניתן לשנות צורה זו כאשר הדמות עולה דרגה. הצורה יכולה להיות זו של חיה רגילה או כזו המשלבת תכונות של מספר יצורים.

כאשר אתה בצורת פרא, כל ציוד שאתה עוטה משתלב בצורה זו וכל ציוד שאתה אוחד משתלב בצורה או נופל לרגליך, לבחירתך. אתה נהנה מכל היתרונות המיוחדים של חפצי קסם אותם אתה עוטה ושל אביזרי קסם בהם אתה שולט. אתה לא נהנה מהיתרונות של כלי נשק קסומים בצורה זו.

בצורת פרא אתה לא יכול לדבר ואין ביכולתך לתפעל חפצים או להטיל טקסים. כאשר אתה בצורת פרא, אתה לא יכול להשתמש בכוחות התקפה עם מילת המפתח אביזר או בכוחות תכלית, אלא אם צוין אחרת בתיאור הכוח. אתה רשאי לתמוך בהשפעתם של כוחות אלו כרגיל. מלבד האמור לעיל, לצורת פרא אין השפעה על הנתונים שלך.

כאשר דמות מפעילה כוח עם מילת המפתח צורת פרא, היא מסיימת כל השפעת צורת פרא אחרת שכבר פועלת עליה.

הערת המחבר: חיה טבעית

כמו שהאנשים בימי הביניים האמינו בקיומם של הגריפון והבזיליסק, כך תושבי העולם הדמיוני של מבוכים ודרקונים מסוגלים ממש לפגוש ביצורים אלו. בעולמות הפנטזיה של מבוכים ודרקונים המושג "יצור טבעי" הוא שונה מאוד מהיצורים הטבעיים במציאות. גריפון או ינשודוב נחשבים כיצורים טבעיים ולכן דמות אח התמורה שאתם משחקים מסוגלת ללבוש את צורתם של יצורים אלו. אל תגבילו את עצמכם לזאבים או אריות כשאפשר לבחור בצורה מעניינת יותר!

מילת מפתח חדשה: קללה

כוחות עם מילת המפתח קללה נהנים מכשרונות ומאפייני נתיב מופת מסויימים.

מאפייני מקצוע

לכל אחי התמורה גישה למאפייני המקצוע מכה פראית וצורת השומר, אשר פועלים כמו כוחות.

מכה פראית מאפיין מקצוע של אח התמורה

כאשר היריב מנסה להתרחק ממך או להתעלם ממך, אתה מזנק עליו בזעם חייטי כמו זה שרק חיה אמיתית יכולה לו.
לפי-רצון ♦ **בראשית, נשק הפרעה מיידית**
קפא"פ נשק יזם: כאשר יצור שסימנת מבצע פעולה המעוררת התקפות מזדמנות או מבצע התקפה שאתה לא מטרה שלה.
דרישות: אתה רשאי להשתמש בכוח זה רק כאשר אתה עוטה צורת פרא.
מטרה: היצור המסומן
מיוחד: לפני ביצוע ההתקפה, אתה רשאי לפסוע משבצת אחת ובתנאי שפטיעה זו מסתיימת בסמוך למטרה.
התקפה: כוח נגד דרג"ש
פגיעה: 1[נ] + מתאם כוח נזק.
בדרגה 21 הגדל את הנזק בפגיעה ל-2[נ] + מתאם כוח.
מיוחד: התקפה זו נהנית מכל תוסף שיש לך עבור התקפות קפא"פ בסיסיות ועבור התקפות מזדמנות.

צורת השומר מאפיין מקצוע של אח התמורה

אתה חושף את החיה שבפנים.
לפי-רצון ♦ **בראשית, התמרה, צורת פרא אישי**
פעולה משנית
מיוחד: אתה רשאי להשתמש בכוח זה רק אחת לסיבוב.
השפעה: אתה לובש את צורת השומר שלך וזוכה בנק"פ זמני בסך מתאם החכמה שלך + חצי דרגתך, או חוזר לצורה אנושית ופוסע משבצת אחת.

כשפים יומיים דרגה 1:

זעם פראי התקפת אח תמורה 1

אתה מכה ביריב בזעם מטורף, מוותר על הצד האנושי שבך ומעצים את החיה.
יומי ♦ **בראשית פעולה חופשית אישי**
יזם: השתמש בכוח זה כאשר אתה בצורת פרא ופוגע ביריב באמצעות מכה פראית.
השפעה: הוסף 1[נ] לנזק המכה הפראית שיזמה את השימוש בזעם הפראי. זכה מייד בנק"פ זמני בסך מתאם החכמה שלך + חצי דרגתך + 2ק6. בנוסף, עד שאתה חוזר לצורה אנושית או עד סוף ההתקלות, כל גלגולי הנזק שלך נגד יריב מדמם מסבים 2 נקודות נזק נוספות.
בפעם הבאה שאתה חוזר לצורה אנושית בהתקלות, דרושה לך פעולת תנועה בכדי לעשות זאת (ולא פעולה משנית).

תגובה חייטית	תכלית אח תמורה 2
<p>החוששים החדים שלך מאפשרים לך לקלוט את היריב התוקף ולהפתיע אותו במוכנות שלך.</p> <p>התקלות ♦ בראשיתי</p> <p>הפרעה מיידית</p> <p>אישי</p> <p>מיחד: אתה רשאי להשתמש בכוח זה גם כאשר אתה בצורת פרא.</p> <p>זים: אתה מותקף על ידי יריב אשר נהנה מיתרון קרבי נגדך</p> <p>השפעה: ההתקפה מבוצעת ללא יתרון קרבי והיריב אינו יכול ליהנות מיתרון קרבי כנגדך עד סוף תורך הבא. בנוסף, אתה זוכה ביתרון קרבי נגד היריב, עד סוף תורך הבא.</p>	

כספים יומיים דרגה 5:

מעגל שלווה כפוי	התקפת אח תמורה 5
<p>אתה מקלל את סביבתך באמצעות רוחות של עייפות ושל שלווה, כופה על יריביך לשקול מחדש את מצבם – יהיה עליהם לסגת או לפתוח במשא ומתן.</p> <p>יומי ♦ אביזר, אזור, בראשיתי, הקסמה, תודעה</p> <p>פעולה רגילה</p> <p>מטרה: כל יריב בטווח</p> <p>התקפה: כוח נגד קשיחות</p> <p>פגיעה: המטרה מוחלשת (הצלה לסיים).</p> <p>החטאה: המטרה מוחלשת עד סוף תורך הבא.</p> <p>השפעה: המעגל קיים עד סוף תורך הבא. כל יריב אשר מבצע התקפה נגד בן-ברית שלך שנמצא בתוך המעגל, סופג נזק תודעה בסך 5 + מתאם הכריזמה שלך לאחר שנחשפות השלכות ההתקפה.</p> <p>תמיכה משנית: המעגל נתמך עד סוף תורך הבא.</p>	<p>קרב פרץ 3</p>

צורת הפיל	התקפת אח תמורה 5
<p>אתה עוטה את צורתה של חיה ענקית כמו פיל, ממותה או לטא אדיר, מוכן לרמוס את יריביך.</p> <p>יומי ♦ בראשיתי</p> <p>פעולה חופשית</p> <p>אישי</p> <p>זים: אתה משתמש בצורת השומר.</p> <p>השפעה: במקום ללבוש את צורת השומר הרגילה שלך, אתה עוטה את צורתה של חיה ענקית. בצורה זו אתה גדל להיות יצור ענק ומקבל הישג של 2 משבצות. מאפיין הנוכחות הפראית שלך מסמן כל יריב בהישג שלך.</p> <p>בנוסף כל עוד אתה בצורת פיל, אתה זוכה בכוח ההתקלות הבא:</p> <p>רמיסה (התקלות): כפעולה רגילה אתה רשאי לנוע כמהירותך ולעורר התקפות מזדמנות כרגיל. אתה רשאי לעבור דרך שטחם של יריבים בגודל גדול או קטן יותר, בתנאי שהתנועה מסתיימת בשטח שאינו תפוס. נגד כל יריב שאתה נכנס לשטחו בצע התקפת קפא"פ בסיסית. בפגיעה המטרה נעשית שרועה.</p>	

קללת האויב השנוא	התקפת אח תמורה 5
<p>אתה מגדף את היריב באמצעות רוחות זועמות של שגאה וכאב. הרוחות יעזרו לך להכות את היריב בעבור כל מה שמזכיר להן את הדברים שפגעו בהן אי פעם.</p> <p>יומי ♦ אביזר, בראשיתי, קללה</p> <p>פעולה רגילה</p> <p>מטרה: יצור אחד</p> <p>התקפה: כוח נגד רצון</p> <p>פגיעה: 3ק10 + מתאם כוח נזק.</p> <p>החטאה: חצי נזק.</p> <p>השפעה: אתה מסמן את המטרה עד לסוף ההתקלות.</p>	<p>טווח 5</p>

מגע מחליד	התקפת אח תמורה 1
<p>המגע המחליד הוא כישוף אשר ידוע ביכולתו לגרום להתפרצות חלודה על משטחי מתכת מעובדת, אולם ביכולתו גם להפוך גוף אנושי לחלוש, חיוור ומקומט.</p> <p>יומי ♦ אביזר, בראשיתי, מוות</p> <p>פעולה רגילה</p> <p>מטרה: יצור אחד</p> <p>התקפה: כוח נגד קשיחות</p> <p>פגיעה: 2ק8 + מתאם כוח נזק מוות והמטרה נעשית מואטת ומוחלשת (הצלה לסיים). אם המטרה היא חפץ, יצור מונפש או שיש לה את מילת המפתח יציר כפיים, הוסף 2ק8 נזק.</p> <p>החטאה: חצי נזק והמטרה מואטת ומוחלשת עד סוף תורך הבא.</p>	<p>קפא"פ מגע</p>

קללת השורשים	התקפת אח תמורה 1
<p>שורשים מזנקים מהאדמה ואוחזים ביריביך, מרתקים אותו למקומו.</p> <p>יומי ♦ אביזר, בראשיתי, קללה</p> <p>פעולה רגילה</p> <p>מטרה: יצור אחד העומד על הקרקע</p> <p>התקפה: כוח נגד תגובה</p> <p>פגיעה: 2ק6 + מתאם כוח נזק והמטרה מרותקת וסופגת נזק מתמשך בסך מתאם הכריזמה שלך (עד להמלטות). ההמלטות מבוצעת נגד הגנת הרצון שלך ובמחסר 2-.</p> <p>החטאה: חצי נזק והמטרה נטועה (עד להמלטות). אין נזק מתמשך וההמלטות מבוצעת נגד הגנת הרצון שלך ללא כל מחסר.</p>	<p>טווח 5</p>

כוחות תכלית דרגה 2:

הסרת מכאוב	תכלית אח תמורה 2
<p>אתה נעזר ברוחות של שימור ומכוון אותן לעוט על בן-ברית ולרפא אותו ממכאוביו.</p> <p>התקלות ♦ בראשיתי</p> <p>פעולה רגילה</p> <p>מטרה: אתה או בן-ברית אחד</p> <p>השפעה: המטרה מבצעת זריקת הצלה נגד השפעה אחת עם משך הצלה לסיים. הצלה מבוצעת עם תוסף כוח בסך מתאם החכמה שלך.</p>	<p>טווח 5</p>

בריאות חייטית	תכלית אח תמורה 2
<p>שינוי הצורה שאתה עובר הוא הזדמנות לשנות גם את מצב החבלות שספגת.</p> <p>התקלות ♦ בראשיתי, ריפוי</p> <p>פעולה חופשית</p> <p>אישי</p> <p>זים: אתה משתמש או מסיים את צורת השומר.</p> <p>השפעה: אתה מרפא נק"פ בסך חצי דרגתך + מתאם החכמה שלך.</p>	

ברכת עור משוריין	תכלית אח תמורה 2
<p>המגע שלך עושה את עור המטרה קשיח ועמיד.</p> <p>יומי ♦ בראשיתי</p> <p>פעולה רגילה</p> <p>מטרה: אתה או בן-ברית אחד</p> <p>השפעה: המטרה זוכה בתוסף כוח 2+ לדרג"ש ולקשיחות עד סוף ההתקלות.</p>	<p>קפא"פ מגע</p>

כוחות תכלית דרגה 6:

תכלית אח תמורה 6	מגע של מזרז
המגע שלך קורא לרוחות הטבע הקטנות להתאסף סביב פצע פתוח. הרוחות מתקנות את הפצע בסדרה של נצנוצים ירקרקים.	יומי ♦ בראשיתי, ריפוי פעולה רגילה
קפא"פ מגע	מטרה: אתה או בן-ברית
	השפעה: המטרה מרפאת נק"פ בסך כפליים ערך פרץ הריפוי שלה. היא אינה מנצלת פרצי ריפוי של ממש.

תכלית אח תמורה 6	מערבולת מרעננת
	אתה מפיח בסביבה משב מרענן של חיות וכוח חיים.
קרב פרץ 5	יומי ♦ בראשיתי פעולה משנית
	מטרה: אתה וכל בני-בריתך בטוח
	השפעה: המטרה מחדשת את השימוש בכוח ההתקלות משב מרענן, אם ניצלה אותו כבר בהתקלות זו.

תכלית אח תמורה 6	צורה חמקנית
	אתה מחליק אל בין הצללים בנפנוף של זנב השועל שלך.
אישי	התקלות ♦ בראשיתי, התמרה, צורת פרא פעולה משנית
	השפעה: אתה לובש את צורתה של חיה קטנה וחמקנית כגון חתול, שועל, נחש, קופיף או עכביש מגודל.
	בצורה חמקנית אתה נחשב ליצור קטן. אתה מחליף את כל אופני התנועה שלך במהירות 8 וזוכה בתוסף +5 לבדיקות התגנבות ולבדיקות אקרובטיקה המבוצעות כאשר אתה מנסה להיחזק במעברים צרים, לשמור על איזון או להימלט מאחיזה. ההישג שלך בצורה זו הוא 0 ואתה רשאי לתקוף רק יצורים שאתה נמצא בשטח שלהם.
	כאשר אתה עוטה צורה חמקנית, אין ביכולתך להשתמש בכוחות התקפה להתקלות או במאפיין המקצוע נוכחות פראית. כל השפעת סימון שלך הפועלת על יצור אחר בטלה מייד.
	אתה רשאי לסיים את השפעת הצורה החמקנית כפעולה משנית במהלכה אתה גם פוסע משבצת אחת.

כשפים יומיים דרגה 9:

תקפת אח תמורה 9	מעגל צלילות הדעת
	אתה מזמר תפילה רגועה על תפארת הטבע, מרגיע את רגשותיהם של הסובבים אותך ומעניק לבני בריתך צלילות מדהימה.
קרב פרץ 3	יומי ♦ אבזר, אזור, בראשיתי, הקסמה פעולה רגילה
	מטרה: כל יריב בטוח
	התקפה: כוח נגד רצון
	פגיעה: המטרה הלומה (הצלה לסיים).
	החטאה: המטרה הלומה עד סוף תורך הבא.
	השפעה: המעגל קיים עד סוף תורך הבא. כל בן ברית במעגל זוכה ביתרון קרבי עבור כל התקפה שהוא מבצע נגד יריב בתוך המעגל.
	תמיכה משנית: המעגל נמתך עד סוף תורך הבא.

תקפת אח תמורה 9	צורת הגריפון
	אתה עוטה את צורתו של דורס ענקי כמו גריפון. היפוגריף או ינשוף ענק; מבשר מוות ממעל.
אישי	יומי ♦ בראשיתי פעולה חופשית
	יזם: אתה משתמש בצורת השומר.
	השפעה: במקום ללבוש את צורת השומר הרגילה שלך, אתה עוטה את צורתה של חיה מעופפת גדולה. בצורה זו אתה גדל להיות יצור גדול ומקבל מהירות מעוף 8. כאשר אתה מבצע התקפת קפא"פ בסיסית בתום הסתערות נגד מטרה העומדת על הקרקע, אתה רשאי להפוך אותה לשרועה בפגיעה.
	בנוסף כל עוד אתה בצורת גריפון, אתה זוכה בכוח ההתקלות הבא:
	נסיקה (התקלות): בסוף פעולת הסתערות, אתה רשאי לפסוע 4 משבצות בתעופה. לאחר מכן אתה מסיים את תורך כרגיל לאחר פעולת הסתערות.

תקפת אח תמורה 9	קללת הזעם
	אתה מגדף את היריב באמצעות רוחות פראיות של זעם וצמא לדם. היצור האומלל מאבד את עצמו לכדי טירוף חייית.
טווח 5	יומי ♦ אבזר, בראשיתי, הקסמה, קללה, תודעה פעולה רגילה
	מטרה: יצור אחד
	התקפה: כוח נגד רצון
	פגיעה: 3ק8 + מתאם כוח נזק תודעה ואתה מחליק את המטרה 4 משבצות.
	השפעה: המטרה נטועה ונחשבת כאילו היא אינה בת-ברית של אף יצור בקרב. היא חייבת לבצע התקפה מזדמנת בכל פעם שיש לה הזדמנות ותתקוף באופן זה גם את בני בריתה לשעבר (הצלה לסיים כל ההשפעות).

כוחות תכלית דרגה 10:

תכלית אח תמורה 10	צורה מעופפת
	אתה מזנק מעלה באמצעות הכנפיים החדשות שלך.
אישי	התקלות ♦ בראשיתי, התמרה, צורת פרא פעולה משנית
	השפעה: אתה לובש את צורתה של חיה מעופפת כגון נץ, עורב, עטלף או דמוי-דרקון.
	בצורה מעופפת אתה נחשב ליצור קטנטן. אתה מחליף את כל אופני התנועה שלך במהירות 2 ומעוף 8 (הולך מגושם) וזוכה בתוסף +5 לבדיקות תפיסה.
	בצורה מעופפת אתה אינך רשאי להשתמש בכל התקפה, כוח או מאפיין מקצוע ואין ביכולתך לתפעל חפצים (אם כי אתה יכול לאחוז בחפצים קטנים).
	אתה רשאי לסיים את השפעת הצורה המעופפת כפעולה משנית.

תכלית אח תמורה 10	צעד מהיר
	יסודני שבעת רוחות השמיים מאיצים בך למהירות מסחררת.
אישי	התקלות ♦ בראשיתי פעולה משנית
	מיוחד: אתה רשאי להשתמש בכוח זה גם כאשר אתה בצורת פרא.
	השפעה: עד סוף תוסף תורך הבא, אתה מוסיף משבצת אחת לכל פגיעה שאתה מבצע והמהירות שלך גדלה ב-4 משבצות.

תכלית אח תמורה 10	מעגל רוחות מגוננות
	אתה קורא לרוחות השונות להגן עליך ועל בני-בריתך.
קרב פרץ 3	יומי ♦ אזור, בראשיתי פעולה משנית
	השפעה: האזור שנוצר עד לסוף ההתקלות מזכה אותך וכל בני-בריתך בתוסף כוח +2 לכל ההגנות, כל זמן שאתם בתוך האזור.