

המרה למה' 4 - מגילות העוצמה

גרסת בטא פומבית

המרה: דניאל רוזנברג

פיתוח: חגי גומפרט

להערות שלחו דואר אלקטרוני ל publishing@pundak.co.il

נק"ן משימה: 750 נק"ן (משימה עיקרית).

הקדמה

קובץ זה מכיל הנחיות להתאמת ההרפתקה "מגילות העוצמה" למהדורה הרביעית של מבוכים ודרקונים. בכדי להשתמש בו יש צורך בהרפתקה "מגילות העוצמה", אוגדן המפלצות והיריבים "מתוך האפלה", וגם "המדריך לשליט המבוך".

לאחר ההמרה ההרפתקה תתאים לחבורה שמתחילה אותה בדרגה 2, ובמהלך ההרפתקה הדמויות יעלו שתי דרגות. ההמרה כוללת עדכון של כל ההיתקלויות בהרפתקה, המופיעים בהתאם לסדר המופיע בהרפתקה. בנוסף תמצאו בקובץ זה עדכון למלכודות ולמכשולים בפני הדמויות.

אופן חלוקת האוצר במהדורה 4 שונה משמעותית מזה הנהוג במהדורה 3. לפי-כך יש להתעלם מהמופיע בהרפתקה אלא להשתמש בהנחיות המופיעות במדריך לשליט המבוך. יש לחלק לדמויות אוצר ל-2 דרגות - 20 חבילות אוצר.

קובץ זה מיועד אך ורק למנחים המתעתדים להריץ את ההרפתקה "מגילות העוצמה". אם אינך מנחה מומלץ שלא תמשיך לקרוא.

התאמת ההרפתקה לחבורה

התאמה של ההרפתקה לחבורה נדרשת בשני מקרים - במידה שמספר השחקנים בחבורה חורג מחמישה, או במקרה שבו הדמויות שמתחילות בדרגה הראשונה, או בדרגה השלישית.

אם מספר השחקנים שלך שונה מחמש, עליך לקבוע את הנק"ן המעודכן בכל התקלות בהתאם למופיע בטבלת הנק"ן להיתקלויות במדריך לשליט המבוך, מספר הדמויות ודרוג האתגר המצוין לאותה התקלות.

אם הדמויות בתחילת ההרפתקה הן בדרגה הראשונה או השלישית עליך להוריד או להעלות בהתאמה את דרוג האתגר של כל התקלות ב-1. לאחר-מכן יש לעדכן את הנק"ן של ההיתקלות לדרוג האתגר החדש התקלות בהתאם למופיע בטבלת הנק"ן להיתקלויות במדריך לשליט המבוך.

לאחר שסיימת לקבוע את הנק"ן המעודכן להיתקלות תוכל להתאים את שדה הקרב או על-ידי הוספת או החסרה של אחד היריבים או באמצעות שינוי הדרגה שלהם בהתאם להנחיות שמופיעות במדריך לשליט המבוך.

משימות

משימה: לחשוף מי תקף את ליאן ואת אלברטו

הדמויות צריכות לחשוף שסמיון ואלוורין עומדים מאחורי התקיפה.

נק"ן משימה: 150 נק"ן (משימה משנית).

משימה: להשמיד את קן הצרעות

אם החבורה מסכימה לסייע לקאור'אק ולחבריה מעגל הלבנה בביצות היקינטון להפטר מריינוול הם מקבלים משימה זו.

משימה: להשיג את מגילות העוצמה
זוהי המשימה שמוטלת על הדמויות בפריהולד - למצוא את מגילות העוצמה ולהשיבן למקום בטוח.
נק"ן משימה: 900 נק"ן (משימה עיקרית).

המרות בפרק 2: סערה בפריהולד

אירוע: ליאן מותקפת (800 נק"ן)

שדה הקרב

ראה את תיאור שדה הקרב במגילות העוצמה. כדאי להשתמש ברחוב בעל רוחב של 4 משבצות ולמקם בו עגלות, ארגזים ומכשולים נוספים. בתחילת הקרב ליאן נמצאת 3 משבצות מהבריונים והדמויות נמצאות במרחק של 5 משבצות.

מול החבורה ניצבים היריבים הבאים:

4 סכינאים בני-אנוש

2 בריונים מצולקים

מחגוש דרגה 2	סכינאי, בן-אנוש
125 נק"ן	דמוי אדם טבעי בינוני
	יזמה +6
	חושיים תפיסה +6
	מהירות 7
	נק"פ 30; מדמם 15
	דרג"ש 16; קשיחות 14, רצון 13, תגובה 15
	⊕ חיתוך מדויק (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק
	+7 נגד דרג"ש; 1ק4+2 נזק והמטרה סופגת נזק מתמשך 3 (הצלה לסיים).
	צעד ארוך (תנועה; לפי רצון)
	הסכינאי פוסע עד 2 משבצות, מתעלם מתוואי שטח קשה.
	דקירה מאחור
	נגד מטרות שהוא מאגף, הסכינאי זוכה לתוסף +1 לגלגולי ההתקפה ומוסיף בפגיעה 1ק6 נזק.
	נטייה חסר נטייה
	מיומנויות אקרובטיקה +7, התגנבות +7
	ארגון חבורת רחוב (3-6)
	כוח 12 (+2) זרז 16 (+4) חכמ 10 (+1)
	חוסן 14 (+3) תבנ 8 (+0) כרז 13 (+2)
	ציוד סכין ארוכה

בריון דרגה 3	בריון מצולק
150 נק"ן	דמוי אדם טבעי בינוני, בן-אנוש
	יזמה +1
	חושיים תפיסה +3
	מהירות 6
	נק"פ 44; מדמם 22
	דרג"ש 16; קשיחות 16, רצון 15, תגובה 14
	⊕ אלת קרב (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק
	+6 נגד דרג"ש; 1ק8+5 נזק (2ק5+8 כשמדמם).
	→ שכרון הדם (רגילה, רק כשמדמם; התקלות) ♦ נשק
	קרוב פרץ 1; +5 נגד קשיחות; 1ק8+5 נזק והמטרה הלומה עד לסוף התור הבא של הבריון המצולק.
	נטייה חסר נטייה
	שפות אימסקאר
	ארגון חבורת רחוב (3-6)
	כוח 17 (+4) זרז 11 (+1) חכמ 14 (+3)
	חוסן 14 (+3) תבנ 9 (+0) כרז 10 (+0)
	ציוד אלת קרב, שריון עור, 30 מ"ר

קובץ המרה למה' 4, מגילות העוצמה, כל הזכויות שמורות לפונדק הוצאה לאור

טקטיקה

78-85 – להקת קורמורנים חולפת מעל הסירה, מנסים לתפוס דגים או מזון בסירה.
86-95 – מול החבורה ניצבים 5 גובלינים חניתאים, ראה נתונים בהמשך. 625 נק"ן.
96-100 – מול החבורה ניצבים:
2 פושטים סאוהיגנים מהמגד"מ ועוד 2 שומרים סאוהיגנים מהמגד"מ.
625 נק"ן.

המרות בפרק 4: החורבות

במו"ד 4 מספר היריבים בקרבות לרוב גדול מזה שהיה מקובל במו"ד 3.5. לכן קיים צורך להגדיל גם את החדרים בהתאם. ככלל אצבע הוסף עוד טור ושורת משבצות לחדר, לשיקולך ניתן אף להכפיל את גודל החדר.

אזור 1: חדר מבוא (700 נק"ן)

שדה הקרב

תיאור החדר זהה למופיע במגילות העוצמה. מול החבורה ניצבים היריבים הבאים:
2 סורנאק

הסורנאקים מתנהגים באופן דומה לקסורן המתואר בהרפתקה – הם יתקפו ברגע שהם מזהים את הדמויות, אך ניתן לנסות לשחד אותם עם אבני-חן במהלך הקרב.

סורנאק	בריון עלית דרגה 4
חיה קסומה יסודנית בינונית (אדמה)	350 נק"ן
יזמה +4	חושים תפיסה +10, ראיית חושך
מהירות 6, התחפרות 6	
נק"פ 140; מדמם 70	
דרג"ש 19; קשיחות 19, רצון 15, תגובה 17	
זריקות הצלה +2	נקודות פעולה 1
⊕ נשיכה (רגילה; לפי רצון)	
+8 נגד דרג"ש; 2ק7+8 נזק	
⊕ טופר (רגילה; לפי רצון)	
+8 נגד דרג"ש; 1ק5+8 נזק	
→ תקיפה משולבת (רגילה; לפי רצון)	
קרוב פרץ 1; הסורנאק מבצע התקפת טופר כנגד כל יריב בטווח. בנוסף הוא מבצע התקפת נשיכה כנגד יריב בודד בטווח.	
מסע בבטן האדמה (תנועה; רענון 6)	
הסורנאק מבצע תנועת התחפרות. הוא מסוגל לסיים אותה במשבצת התפוסה על-ידי יצור אחר. היצור האחר מחליק משבצת, והופך לנטוע (הצלה לסיים).	
נטייה חסר נטייה	שפות קדמונית
ארגון קן (1-3)	
כוח 19 (+6)	זרז 15 (+4)
חוסן 20 (+7)	תבן 9 (+1)
	חכמ 17 (+5)
	כרז 12 (+3)

טקטיקה

הסורנאקים נלחמים באופן עצמאי, מחפשים את הדבוקה הגדולה ביותר של אויבים ומתמקדים בהם. הם משתמשים במסע בבטן האדמה בכדי לצוץ במרכזם, אז הם מכים בכל מי שעומד סביבם, עד שהם נופלים.

אזור 3: ההיכל (775 נק"ן)

שדה הקרב

תיאור החדר זהה למופיע במגילות העוצמה. מול החבורה ניצבים היריבים הבאים:
3 מקולל שמש
2 מקולל פיל

בתחילת הקרב הבריונים המצולקים מנסים לתקוף את ליאן בעת שהסכינאים מעניקים להם מחסה. במידה שהחבורה מנסה להתערב אחד מהבריונים מזהיר אותם שדמם בראשם, ואם ברצונם לשרוד כדאי להם להסתלק מהמקום. ליאן תשרוד 2 סיבובים של התקפות ואז תיפול מחוסרת הכרה. אם הדמויות תוקפות הבריונים מסיטים את תשומת לבם לדמויות, בעת שהסכינאים מנסים לפסוע בכל סיבוב, מאגפים את החבורה ובייחוד מתמקדים בדמויות מבודדות בשדה הקרב.

החקירה בעיר

החלק הראשון של "מגילות העוצמה" נסוב מסביב לחקירה שהדמויות מבצעות בפריהולד. ההרפתקה מכילה תיאור מפורט של האירועים והמקומות בעיר שהחבורה יכולה לחקור. אך הדגש הוא על משחק חופשי של הדמויות, ולא על שימוש במיומנויות. לפניך שתי ברירות:

• להשתמש בחקירה כמו שהיא מופיעה במה' 3.5. במקרה זה מענק הנק"ן על השלמת המשימה *מי תקף את אלברטו?* צריך להיות מענק נק"ן ראשי – 625 נק"ן.

• בניית אתגר מיומנות באמצעות שימוש במידע המופיע ב"מגילות העוצמה" בשילוב המנגנון של אתגרי מיומנות המופיע ב"מדריך לשליט המבוך". אתגר המיומנות מכיל את האירועים המתוארים בהרפתקה עד למציאת נתיב הבריחה. האתגר הוא בדרגת הדמויות ובעל רמת מורכבות של 4 – קרי צריך 10 הצלחות בכדי להצליח בו ו-3 כישלונות על-מנת להיכשל.

תן לשחקנים להשתמש בכ-3 מיומנויות בכל סצנה המתוארת בהרפתקה ובהתאם לתוצאה קבע את ההתפתחויות בהתאם למופיע. במקרה של כשלון באתגר מיומנות, התוצאה מפורטת בחלק אמ החבורה לא פותרת את התעלומה בעמוד 9. הנק"ן על הצלחה באתגר המיומנות הוא 500 אם הדמויות בדרגה 2 ועוד 125 נק"ן בזכות מענק נק"ן משני שהדמויות מקבלות על השלמת המשימה של *מי תקף את אלברטו?*

המרות בפרק 3: ביצות היקינון

טבלת היתקלויות אקראיות מעודכנת

היתקלות	%
לא קורה דבר	01-50
עיט ביצות	51-60
קבוצת היפופוטמים	61-70
תנינים	71-77
להקת קורמורנים	78-85
גובליני ביצות	86-95
סאוהיגנים	96-100

עיט ביצות – זהה למופיע בחוברת.
קבוצת היפופוטמים – זהה למופיע בחוברת.
71-77 – 3 תניני תפיסת-לסת מהמגד"מ. 525 נק"ן.

מקולל נחש

אזור 7: פטריית רפאים (725 נק"ן)

שדה הקרב

באזור זה מרכז ריינוול מספר סימארים שהוא לכד עבור אחד מלקוחותיו האצילים. בכדי לספק להם את התנאים הדרושים לשיגשוג, הוא מילא את הסככה בשלוליות מים ומגוון צמחים.

הגדל את שטח הסככה המופיע ב"מגילות העוצמה" לסככה בגודל של 5*6 משבצות. מחצית משטח הסככה הם משבצות של מוס ביצה. משבצות אלו נחשבות לשטח קשה לתנועה (ביצה). כל יצור, ללא הליכת ביצה, שנכנס אליהם צריך לבצע בדיקת אקורבטיקה (ד"ק 11) או להפוך לשרוע. בנוסף יש בשטח שלושה שיחים גבוהים המעניקים מחסה. מול החבורה ניצבים היריבים הבאים:

5 סימאר

את נתוני הסימאר ניתן למצוא בספר "מתוך האפלה" עמ' 73.

טקטיקה

הסימארים ימתינו במארב (זיהוי ד"ק 18) עד שהדמויות ייכנסו לחדר, אז הם יתקיפו, כאשר בכל פעם סימאר אחר ישתמש בהתפרשות שרכים לשתק מספר רב ככל האפשר של החבורה. הסימארים ישתמשו במחסה בכדי להסתתר מהתקפות טווח.

אזור 9: הכניסה האחורית (600 נק"ן)

שדה הקרב

אזור הקרב זהה למופיע במגילות העוצמה.

מול החבורה ניצבים היריבים הבאים:

מקולל עכביש

2 מקולל שמש

את נתוני מקולל עכביש ומקולל שמש ניתן למצוא בספר "מתוך האפלה" עמ' 18/19, או בדוגמת התוכן באתר שלנו.

טקטיקה

בדומה למופיע ב"מגילות העוצמה". המקוללים ישמרו על הכניסה לחורבות, ממתינים לתגבורת מאזור 11 שמגיעה בתחילת הסיבוב הרביעי.

אזור 10: המדרגות למטה (775 נק"ן)

שדה הקרב

תיאור הקרב דומה למופיע ב"מגילות העוצמה".

מול החבורה ניצבים היריבים הבאים:

3 גובלין חניתאי

1 גובלין נוגש-עכברושים

2 עכברושי-דם

את נתוני מקולל שמש ומקולל פיל ניתן למצוא בספר "מתוך האפלה" עמ' 18, או בדוגמת התוכן באתר שלנו.

טקטיקה

מקוללי הפיל והשמש מסתערים אל תוך החבורה מנסים לכתר אותם בפינה של החדר ולמנוע מהם חופש תנועה. מקולל הנחש ניצב במרכזם, משתמש בהכשת גולגולת הנחש בכל הזדמנות.

מקולל נחש	רכז דרגה 4
דמוי אדם טבעי בינוני	175 נק"ן
יזמה +7	חושים תפיסה +4
מהירות 6	
נק"פ 55; מדמם 27	
דרג"ש 18; קשיחות 15, רצון 14, תגובה 16	
עמידות 5 תודעה	
⊕ מקל מקרקש (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק	
+8 נגד דרג"ש; 1ק6+4 נזק והמטרה הופכת לשרועה.	
⊕ הכשת גולגולת נחש (רגילה; רענון 4,5,6) ♦ נשק, רעל	
+7 נגד קשיחות; 1ק8+4 נזק רעל והמטרה הופכת להלומה ומוחלשת (הצלה לסיום שתי ההשפעות).	
עד המוות (הפרעה מיידי, שסופג נזק שאמור להוריד אותו ל-0 נק"פ; ימית)	
המקולל לא סופג נזק כלל מההתקפה.	
סימן טירוף: נחש (משנית; התקלות) ♦ תודעה, פחד	
מקולל הנחש מלטף את גולגולת הנחשים המוצמדות למקלו, ונראה שהם מתעוררים לחייו, עיניהם המתות מפלחות את התודעה.	
עד סוף תורו הבא של מקולל הנחש בכל פעם שהוא גורם נזק למטרה הוא גורם לה עוד 5 נזק והיא נדחפת 2 משבצות.	
נטייה לרוב תוהו-רשע שפות ראה טקסט	
ארגון חבורה (3-6 מקוללים), קבוצת פשיטה (8-15 מקוללים), שבט (15-30 מקוללים ונביא הטירוף)	
כוח 17 (+5) זרז 20 (+7) חכמ 15 (+4)	
חוסן 15 (+4) תבנ 6 (+0) כרז 7 (+0)	
ציוד מקל מקרקש עם גולגולת נחשים, חלקי גוף של דמוי אדם	

אזור 5: קוף אימים (600 נק"ן)

שדה הקרב

תיאור החדר הוא כפי שמתואר בחוברת, השינוי העיקרי הוא שהוא מכיל כעת להקת של קופים, הידועים כפיות מלוכלכים שרינוול יבא מנירקור.

מול החבורה ניצבים היריבים הבאים:

4 פה מלוכלך.

את נתוני הפה מלוכלך ניתן למצוא בספר "מתוך האפלה" עמ' 73.

טקטיקה

הפיות המלוכלכים לא תוקפים ראשונים, אלא צווחים ומקללים שהדמויות נכנסות לחדר – נראה שהם מפוחדים. אם אף דמות לא חוסמת את דלת היציאה, הם מנסים להימלט החוצה, אל תוך הביצות. אם החבורה מסייעת לקופים להימלט מהשבי, הענק להם נק"ן כפי שהיו מקבלים במידה שהם היו מביסים את הקופים בקרב.

במידה שהדמויות תוקפות את הקופים, הם נלחמים בפראות מהגנה עצמית, משתמשים בינוק בכדי להפתיע את הדמויות ומנסים להתמקד במטרות שגרמו להם נזק.

מקולל נחש	רכז דרגה 4
דמוי אדם טבעי בימוני	175 נק"ן
יוזמה +7 חושים תפיסה +4 מהירות 6 נק"פ 55; מדמם 27 דרג"ש 18; קשיחות 15, רצון 14, תגובה 16 עמידות 5 תודעה	
⊕ מקל מקרקש (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק +8 נגד דרג"ש; 1ק6+4 נזק והמטרה הופכת לשרועה.	
⊕ הכשת גולגולת נחש (רגילה; רענון 4,5,6) ♦ נשק, רעל +7 נגד קשיחות; 1ק8+4 נזק רעל והמטרה הופכת להלומה ומוחלשת (הצלה לסיים שתי ההשפעות).	
עד המוות (הפרעה מיידית, שסופג נזק שאמור להוריד אותו ל-0 נק"פ; יומית) המקולל לא סופג נזק כלל מההתקפה.	
סימן טירוף: נחש (משנית; התקלות) ♦ תודעה, פחד מקולל הנחש מלטף את גולגולת הנחשים המוצמדות למקלו, ונראה שהם מתעוררים לחייו, עיניהם המתות מפלחות את התודעה.	
עד סוף תורו הבא של מקולל הנחש בכל פעם שהוא גורם נזק למטרה הוא גורם לה עוד 5 נזק רעל והיא נדחפת 2 משבצות.	
נטייה לרוב תוהו-רשע שפות ראה טקסט ארגון חבורה (3-6 מקוללים), קבוצת פשיטה (8-15 מקוללים), שבת (15-30 מקוללים ונביא הטירוף) כוח 17 (+5) זרז 20 (+7) חכמ 15 (+4) חוסן 15 (+4) תבנ 6 (+0) כרז 7 (+0)	
ציוד מקל מקרקש עם גולגולת נחשים, חלקי גוף של דמוי אדם	

טקטיקה

מקוללי הפיל מסתערים על הדמויות, בעת שמקולל הנחש ניצב צעד מאחור, מסייע להם בלחימה. מקולל העכביש ממתין מאחור, מזהה נקודת תורפה בחבורה ואז מתמקד בה, ביחד עם חבריו. הם נלחמים באופן פראי, ללא תשומת לב לנזק שהם סופגים.

בתחילת הסיבוב הרביעי מגיעים להיתקלות המקוללים מאזור 9.

אזור 12: הכניסה למרתף (1175 נק"ן)

שדה הקרב

שדה הקרב דומה למופיע ב"מגילות העוצמה". בעת שהם יורדים במדרגות הם מפעילים מלכודת מדרגה בוגדנית. בתחתית המדרגות ממתינה להם להקת רודונים, וריינול פורץ מחדרו אל תוך הקרב. לדמויות שעומדות במעלה המדרגות אין קו ראייה אל תוך החדר.

מול החבורה ניצבים היריבים הבאים:

3 רודון

1 רודון קיסרי

ריינול

מלכודת מדרגה בוגדנית

הוסף או הפחת רודון מההיתקלות בהתאם לעוצמת החבורה- זהו הקרב האחרון של החורבות, קרב שהדמויות יזכרו. לכן הוא צריך להיות מאתגר אך לא קרב אבוד מראש.

את נתוני הרודון ניתן למצוא בספר "מתוך האפלה".

גובלין נוגש ועכרושים	רכז (מוהיג) דרגה 3
דמוי-אדם טבעי קטן	150 נק"ן
יוזמה +4 חושים תפיסה +1; ראייה אור מועט מהירות 6; ראה טקטיקה גובלינית נק"פ 44; מדמם 22 דרג"ש 17; קשיחות 15, רצון 16, תגובה 17	
⊕ מטה-הצלפה (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק הישג 2; +8 נגד דרג"ש; 1ק3+6 נזק וכן ברית אחד בטווח 5 זוכה בתוסף +2 להתקפות נגד המטרה, תחילת תורו הבא של הנוגש. אם המטרה מעניקה לנוגש יתרון קרבי, היא גם נעשית שרועה.	
⊕ הצלפה כואבת (רגילה; רענון 6,5,4) ♦ נשק הישג 2; +7 נגד תגובה; 2ק6+3 נזק והמטרה נעשית הלומה עד תחילת תורו הבא של הנוגש.	
הכוננת הסוררים (תנועה; לפי-רצון) דרוש מטה-הצלפה; חיה טבעית אחת הסמוכה לנוגש סופגת 5 נזק, ומחליקה 3 משבצות.	
טקטיקה גובלינית (תגובה מיידית, כאשר התקפת קפא"פ מחטיאה את הגובלין; לפי-רצון) הגובלין פוסע משבצת אחת.	
נטייה רשע שפות אימסקאר, גובלינית מיומנויות איום +7, התגנבות +9, פשיעה +9 כוח 10 (+1) זרז 16 (+4) חכמ 10 (+1) חוסן 13 (+2) תבנ 12 (+2) כרז 15 (+2)	
ציוד: מטה-הצלפה (אלה)	

גובלין חניתאי	מתגושש דרגה 2
דמוי-אדם טבעי קטן	125 נק"ן
יוזמה +4 חושים תפיסה +2; אור מועט מהירות 6; ראה טקטיקה גובלינית נק"פ 36; מדמם 18 דרג"ש 16; קשיחות 14, רצון 13, תגובה 16	
⊕ חנית ארוכה (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק הישג 2; +7 נגד דרג"ש; 1ק10+2 נזק והמטרה נדחפת משבצת אחת או החניתאי מחליק משבצת אחת הלאה מהמטרה.	
הישג ערמומי דרושה חנית ארוכה; החניתאי מסוגל לאגף יריבים מטווח 2 משבצות, בתנאי שכן הברית המאגף איתו נמצא סמוך למטרה ומעברו השני. נגד יריב מאוגף, החניתאי מוסיף 1ק6 נזק.	
טקטיקה גובלינית (תגובה מיידית, כאשר התקפת קפא"פ מחטיאה את הגובלין; לפי-רצון) הגובלין פוסע משבצת אחת.	
נטייה רשע שפות אימסקאר, גובלינית מיומנויות התגנבות +11, פשיעה +6 כוח 14 (+3) זרז 16 (+4) חכמ 12 (+2) חוסן 12 (+2) תבנ 11 (+1) כרז 11 (+1)	
ציוד: חנית ארוכה, שריון עור	

טקטיקה

נוגש העכברושים ועכרושי הדם מתעמתים עם השורה הראשונה של הדמויות. החניתאים עוקפים את השורה הראשונה של הדמויות, מתקדמים לעבר השורה השנייה ומאגפים דמויות חלשות יותר בנסיון לחסל מטילי הלחשים וקשתים.

אזור 11: חדר המקוללים (875 נק"ן)

שדה הקרב

תיאור שדה הקרב זהה למופיע ב"מגילות העוצמה". מול החבורה ניצבים היריבים הבאים:

מקולל עכביש

מקולל נחש

2 מקולל פיל

את נתוני מקולל שמש ומקולל פיל ניתן למצוא בספר "מתוך האפלה" עמ' 18, או בדוגמית התוכן באתר שלנו.

המרה למה' 4 – מגילות העוצמה

מלכודת בור חניחות	זקיף עלית דרגה 2
מלכודת	250 נק"ן
בור מכוסה אבן, המופעלת שפותחים את הדלת. בתחתיתה חודים המצופים ברעל.	
מלכודת: אזור של 3 על 2 משבצות בצמוד לדלת הסודית.	
תפיסה	
☒ ד"ק 23: הדמות מזהה שמנגנון פתיחת הדלת לכאורה מפעיל את המלכודת.	
הפעלה	
המלכודת מופעלת שמפעילים את המנגנון המזויף לפתיחת הדלת.	
התקפה	
תגובה מיידית קפא"פ	
מטרה: כל יצור שנמצא באחת המשבצות של המלכודת.	
התקפה: 7+ נגד תגובה	
פגיעה: המטרה נופלת לבור בעומק 6 מ' וסופגת 10ק3 נזק וגם נזק מתמשך 5 רעל (הצלה לסיים).	
השפעה: הבור הופך לגלוי.	
אמצעי-נגד	
☒ יצור סמוך למלכודת יכול לבצע בדיקת פשיעה (ד"ק 23) בכדי לשתק אותה. הרצפה הופכת לבטוחה.	
☒ יצור סמוך למלכודת יכול לבצע בדיקת פשיעה (ד"ק 13) בכדי להפעיל אותה. הרצפה נופלת אל תוך הבור.	

אזור 2: מבווי סתום (425 נק"ן)
תיאור האזור זהה למופיע ב"מגילות העוצמה".
להלן נתוני מלכודות מעודכנת למה' 4.

מפולת סלעים	אורב דרגה 2
סכנה	125 נק"ן
סלעים נופלים מלמעלה, חוסמים את המסדרון.	
סכנה: סלעים מדרדרים למשבצת מטרה ומבצעים התקפת פיצוץ 5 להמשך המסדרון (כיוון צפון-מערב במפה).	
תפיסה	
לא ניתן לבצע בדיקת תפיסה לזיהוי מלכודת זו.	
מיומנויות נוספות: טבע או מבוכים.	
בדיקה בד"ק 21 תחשוף שמבנה הסלע אינו יציב.	
יזומה 4+	
הפעלה	
המלכודת מופעלת סיבוב אחד לאחר שיצור דרך על משבצת המטרה.	
התקפה	
תגובה קרוב פיצוץ 5	
מטרה: כל יצור שנמצא באזור ההשפעה.	
התקפה: 5+ נגד תגובה	
פגיעה: 2ק6+3 נזק.	
החטאה: מחצית נזק.	
השפעה: המסדרון נחסם. בכדי לפלס את הדרך חזרה צריך לבצע בדיקת מבוכים בד"ק 22 או בדיקת כוח בד"ק 25 (ניתן להשתמש בפעולת סיוע לאחר).	
אמצעי-נגד	
☒ הדמות יכולה לבצע בדיקת מבוכים (ד"ק 21) לפני הפעלת המלכודת לחיזוק הסלע ולנטרול המלכודת.	
☒ יצור שגע באופן אקרובטי (ד"ק 15) לא יפעיל את המלכודת.	

נבנים רעילים	מכשול דרגה 3
מלכודת	300 נק"ן
לאחר שהענן של מפולת הסלעים שוקע, אתם מגלים שהאוויר שמסביבכם מלא בנבגים – אותם אתם נושמים!	
סכנה: הנבגים הרעילים ממלאים אזור של 2 על 2 משבצות הסמוך למפולת הסלעים.	
תפיסה	
אין צורך בבדיקה לזיהוי הנבגים.	
הפעלה	
כאשר דמות מתחילה את תורה או נעה לתוך משבצת בה יש ענן נבגים, הם נוגעים בעורה.	

ריינול	רכז עלית (מוהיג) דרגה 3
דמוי אנוש טבע בינוני, בן-אנוש	300 נק"ן
יזומה +3	חושים: תפיסה +10
מהירות 6	
נק"פ 96; מדמם 48	
דרג"ש 20; קשיחות 16, רצון 18, תגובה 16	
גלגולי הצלה +2 נקודות פעולה 1	
⊕ אלת קרב (רגילה; לפי רצון) ◆ נשק	
+9 נגד דרג"ש; 1ק8+4 נזק.	
⊕ מכת הצדק (רגילה; לפי רצון) ◆ נשק	
+9 נגד דרג"ש; 1ק8+4 נזק ובעל ברית מקבל תוסף +2 לגלגולי התקפה כנגד המטרה עד לסוף התור הבא של ריינול.	
⊕ רעם נוקם (רגילה; התקלות) ◆ רעם, נשק	
+9 נגד דרג"ש; 1ק8+4 נזק רעם והמטרה הלומה עד סוף התור הבא של ריינול.	
⊕ להבת הנקמה (רגילה; יומי) ◆ אש, נשק	
+9 נגד דרג"ש; 2ק8+4 נזק וגם נזק מתמשך 5 אש (הצלה לסיים). החטאה: מחצית נזק. מיוחד: אם המטרה תוקפת בתורה היא לא יכולה לבצע הצלה כנגד הנזק המתמשך.	
מילה מרפאת (משנית; 2/התקלות) ◆ ריפוי	
ריינול או אחד מבעלי-בריתו יכול לנצל פרץ ריפוי ולקבל עוד 1ק6 נק"פ.	
נטייה רשע	שפות אימסקאר, גובלינית
מיומנויות דת +7, טבע +7	
כוח 14 (+3)	זרז 14 (+3)
כושר 16 (+4)	תבנ 12 (+2)
	כרז 14 (+3)
ציוד אלת קרב, שריון קשקשים, מגן קל	

מדרגה בוגדנית	זקיף דרגה 2
מלכודת	125 נק"ן
מדרגות רעועות מסתירות מתחתיהן שברי זכוכיות נוטפות רעל וציפוי מבהיק הגורם להחלקה.	
מלכודת: המדרגות בתחתית הגרם הינן ממולכות, באזור של 2 משבצות על 2 משבצות.	
תפיסה	
☒ ד"ק 18: הדמות שמה לב שעבודת האבן של המדרגות נראית שונה, חדשה יותר.	
☒ ד"ק 23: הדמות מזהה את מנגנון ההפעלה של המלכודת – היא הופעלה כבר.	
הפעלה	
המלכודת תוקפת כאשר יצור נכנסת לאחת מהמשבצות שלה.	
התקפה	
התקפה מזדמנת קפא"פ	
מטרה: היצור שהפעיל את המלכודת.	
התקפה: 6+ נגד תגובה	
פגיעה: 1ק8+4 נזק והמטרה מחליקה 3 משבצות אל תוך החדר.	
אמצעי-נגד	
☒ דמות שמבצעת בדיקת אקרובטיקה או אתלטיקה מוצלחת (ד"ק 15) מצליחה לקפוץ מעל המדרגות או לעבור מעליהן באופן שאינו מפעיל אותן.	
☒ יצור סמוך למדרגות יכול לבצע בדיקת פשיעה (ד"ק 21) בכדי לשבש את מנגנון הפעולה של המדרגות עד סוף ההתקלות.	

סקטיקה

לאחר שהדמויות מפעילות את המלכודת, הרודונים מכתרים ותוקפים את כל מי שנמצא בתוך החדר. הרודונים פועלים כלהקה, תוקפים מטרה בודדת יחדיו. אז ריינול פורץ את הדלת תוקף מטרות המעניקות לו יתרון קרבי או מטרות מדממות.

המרות בפרק 5: המאחז של אלורין

הדמויות צברו מספיק נק"ן בפרקים הקודמים בכדי לעלות דרגה. לפי-כך ההתקלויות שלהן מותאמות בהנחה שהדמויות הן כבר בדרגה 3.

אזור 1: מנהרת הכניסה (250 נק"ן)

תיאור האזור זהה למופיע ב"מגילות העוצמה".
להלן נתוני מלכודת מעודכנת למה' 4.

קובץ המרה למה' 4, מגילות העוצמה, כל הזכויות שמורות לפונדק הוצאה לאור

המרה למה' 4 – מגילות העוצמה

נטייה ללא נטייה	שפות אימסקאר
מיומנויות התגבבות +10, סיבולת +7	
כוח 16 (+5) זרז 17 (+5) חכמ 16 (+5)	
חוסן 11 (+2) תבנ 7 (+0) כרז 8 (+1)	
ציוד: 3 גרזני יד	

מחושש דרגה 2	גרימלוק מניף גרזן
125 נק"ן	דמוי-אדם טבעי בינוני (עיוור)
יזמה +5 חושים תפיסה +8; ראייה עיוורת 10	מהירות 6
נק"פ 36; מדמם 18	דרג"ש 16; קשיחות 15; רצון 13; תגובה 14
חסיונות מבט	
⊕ גרזן קרב (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק	
+7 נגד דרג"ש; 10ק1+4 נזק (בפגיעה חמורה 10ק14+ נזק)	
⊕ פסיעה התקפית (תגובה מיידית, כשיריב בטווח 2 משבצות ממניף הגרזן תוקף בן-ברית; מתרענן כשמדמם לראשונה)	
הגרימלוק פוסע ומבצע התקפת קפא"פ בסיסית נגד היריב.	
נטייה ללא נטייה	שפות אימסקאר
מיומנויות סיבולת +7	
כוח 18 (+5) זרז 15 (+3) חכמ 15 (+3)	
חוסן 12 (+2) תבנ 7 (-1) כרז 7 (-1)	

טקטיקה

אחד מהגרימלוקים החיזוריים משתמש במקלות עשן בכדי למסך את האזור בתחילת הקרב. הגרימלוקים ינסו להרתיע את הדמויות תחילה, ולא יתקפו אלא אם הדמויות תוקפות ראשונות. במצב זה הגרימלוקים החיזוריים נשארים באזורים מכוסים-עשן בעת שמניפי הגרזן נשארים קרובים אחד לשני ומעניקים חיפוי הדדי.

הקרב נגד סמיון ואנשיו

הטקטיקה של היריבים בקרב נשארת זהה למופיע בחוברת. בתחילה ההובגובלינים מעכבים את החבורה, בעוד סמיון ובעלי-בריתו תוקפים בגלים, מנסים לאגף מכיוונים שונים. ראשית יצטרפו לקרב ניהא ומיאל, ומיד לאחר-מכן יגיעו גם הננסים וסמיון. להלן נתוני המפלצות המעודכנות לפי חלוקת החדרים בחוברת.

אזור 9: חדר משותף (750 נק"ן)

שדה הקרב

בחדר הכניסה ממוקמים מספר הובגובלינים שמשמשים כמשרתים, זקיפים ובשר תותחים עבור סמיון. תיאור האזור זהה למופיע ב"מגילות העוצמה".

מול החבורה ניצבים היריבים הבאים:
3 הובגובלין לוחם-חרב
2 הובגובלין צלף

התקפה
התקפה מזדמנת קפא"פ
מטרה: היצור שהפעיל את המלכודת.
התקפה: +7 נגד קשיחות
פגיעה: 10ק1 נזק וגם נזק מתמשך 5 רעל (הצלה לסיים).
אמצעי-נגד
☒ ניתן לנוע אל תוך משבצת בה יש נבגים רעילים מבלי להפעיל את המלכודת באמצעות בדיקת טבע מוצלחת (ד"ק 22).

אזור 4: מלכודת במעבר (300 נק"ן)
תיאור האזור זהה למופיע ב"מגילות העוצמה".
להלן נתוני מלכודת מעודכנת למה' 4.

מלכודת בור חניחות	זקיף עליית דרגה 2
מלכודת	250 נק"ן
בור מכוסה אבן, המופעלת שפותחים את הדלת. בתחתיתה חודים המצופים ברעל.	
מלכודת: אזור של 3 על 2 משבצות בצמוד לדלת הסודית.	
תפיסה	
☒ ד"ק 21: הדמות מזהה שמנגנון פתיחת הדלת לכאורה מפעיל את המלכודת. נדרש לזהות ראשית את הדלת הסודית ואז לגלגל תפיסה שוב.	
הפעלה	
המלכודת מופעלת שמפעילים את המנגנון המזויף לפתיחת הדלת.	
התקפה	
תגובה מיידית קפא"פ	
מטרה: כל יצור שנמצא באחת המשבצות של המלכודת.	
התקפה: +7 נגד תגובה	
פגיעה: המטרה נופלת לבור בעומק 6 מ' וסופגת 10ק3 נזק וגם נזק מתמשך 5 רעל (הצלה לסיים).	
השפעה: הבור הופך לגלוי.	
אמצעי-נגד	
☒ יצור סמוך למלכודת יכול לבצע בדיקת פשיעה (ד"ק 23) בכדי לשתק אותה. הרצפה הופכת לבטוחה.	
☒ יצור סמוך למלכודת יכול לבצע בדיקת פשיעה (ד"ק 13) בכדי להפעיל אותה. הרצפה נופלת אל תוך הבור.	

אזור 7: חדרו של מנוראל (850 נק"ן)

שדה הקרב

תיאור האזור זהה למופיע ב"מגילות העוצמה".
מול החבורה ניצבים היריבים הבאים:
2 גרימלוק חיזור
4 גרימלוק מניף גרזן

גרימלוק חיזור	אורב דרגה 4
דמוי-אדם טבעי בינוני (עיוור)	175 נק"ן
יזמה +9 חושים תפיסה +5; ראייה עיוורת 10	
מהירות 6	
נק"פ 41; מדמם 20	
דרג"ש 18; קשיחות 16; רצון 15; תגובה 16	
חסיונות מבט	
⊕ גרזן יד (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק	
+9 נגד דרג"ש; 10ק5+6 נזק.	
⊖ גרזן יד (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק	
טווח 5/10; +8 נגד דרג"ש; 10ק5+6 נזק.	
התקפת צללים	
התקפות שגרימלוק חיזור מבצע בעת שהוא בלתי-נראה או מסתתר גורמות נזק נוסף של 2ק6.	
התגבבות באפלה (משנית, כשנמצא באזור של אור מועט או בחושך; לפי-רצון)	
הגרימלוק החיזור הופך לבלתי-נראה עד תחילת תורו הבא או עד אחרי שהוא פוגע או מחטיא עם התקפה.	
מקלות עשן (משנית; התקלות) ♦ אזור	
הגרימלוק החיזור משתמש בזוג מקלות המפיצים עשן באזור של פרץ 2 מהמשבצת בה הגרימלוק נמצא. האזור הופך לחשוך. אם הוא מואר, האזור נחשב לבעל אור מועט ללא קשר לסוג התאורה והוא מעניק מסתור לכל יצור שנמצא בתוכו. האזור נשאר עד סוף ההתקלות.	

קובץ המרה למה' 4, מגילות העוצמה, כל הזכויות שמורות לפונדק הוצאה לאור

המרה למה' 4 – מגילות העוצמה

12+ נגד דרג"ש; 5+8ק2 נזק והמטרה מסומנת.
⊕ גל הברזל (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק
12+ נגד דרג"ש; 5+8ק1 נזק והמטרה מסומנת, אם היא בגודל זהה או קטן מניאה, המטרה נדחפת משבצת. ניאה יכולה לפסוע אל תוך המשבצת שהתפנתה.
⊕ ריקוד הפלדה (רגילה; התקלות) ♦ נשק
12+ נגד דרג"ש; 5+8ק2 נזק והמטרה מסומנת ומואטת עד סוף התור הבא של ניאה.
⊕ איום הנבל (רגילה; יומי) ♦ אש, נשק
12+ נגד דרג"ש; 5+8ק2 נזק והמטרה מסומנת. ניאה זוכה לתוסף של 2+ לגלגולי ההתקפה ו 4+ לגלגולי הנזק כנגד אותה מטרה עד סוף ההיתקלות. החטאה : ניאה זוכה לתוסף של 1+ לגלגולי ההתקפה ו 2+ לגלגולי הנזק כנגד אותה מטרה עד סוף ההיתקלות.
אתגר קרבי (הפרעה מיידית, כשיריב מסומן סמוך פוסע או מבצע התקפה שלא כוללת את ניאה; לפי רצון) ניאה מבצעת התקפת קפא"פ בסיסית כנגד המטרה.
נטייה ללא נטייה שפות אימסקאר , אלפית
מיומנויות אתלטיקה 12+, מבוכים 10+
כוח 20 (+7) זרז 11 (+2) חכמ 10 (+2)
כושר 17 (+5) תבנ 16 (+5) כרז 17 (+5)
ציוד חרב ארוכה, שריון טבעות, מגן כבד

מיאל	מתגושש עלית דרגה 4
דמוי אנוש טבע בינוני, בן-אנוש	דמוי אנוש טבע בינוני, בן-אנוש
150 נק"ן	350 נק"ן
יוזמה +9	חושים תפיסה +10
מהירות 6	
נק"פ 116; מדמם 58	
דרג"ש 20; קשיחות 17, רצון 18, תגובה 21	
גלגולי הצלה 2+ נקודות פעולה 1	
⊕ חרב ארוכה (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק	
9+ נגד דרג"ש; 3+8ק1 נזק.	
⊕ קשת ארוכה (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק	
טווח 20/40; 10+ נגד דרג"ש; 5+10ק1 נזק.	
⊕ התקפה כפולה (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק	
מיאל מבצע שתי התקפות כנגד מטרה אחת או שתיים. טווח 20/40; 10+ נגד דרג"ש; 10ק1 נזק.	
⊕ מכה מפריעה (הפרעה מיידית כשמיאל או בן-ברית מותקף; התקלות) ♦ נשק	
מיאל מבצע התקפה כנגד היצור התוקף. טווח 20/40; 10+ נגד דרג"ש; 5+10ק1 נזק. המטרה מקבלת מחסר לגלגולי ההתקפה שהפעיל את היכולת של 6-.	
⊕ פיצול העץ (רגילה; יומי) ♦ נשק	
כנגד שתי מטרות הנמצאות במרחק של עד 3 משבצות אחת מהשנייה. בצע שני גלגולי התקפה ובחר את הגבוה מבניהם, תקף לשתי המטרות.	
12+ נגד דרג"ש; 2+10ק5 נזק	
סימן הצייד (משנית; 1/סיבוב)	
מיאל מציין את היריב הקרוב ביותר אליו. אחת לסיבוב הוא יכול לגרום לו לנזק נוסף של 6ק6 בפגיעה.	
נטייה ללא נטייה שפות אימסקאר , גובלינית	
מיומנויות אקרובטיקה 12+, טבע 7+	
כוח 14 (+4) זרז 21 (+7) חכמ 16 (+5)	
כושר 18 (+6) תבנ 11 (+2) כרז 10 (+2)	
ציוד קשת ארוכה, חרב ארוכה, שריון עור	

טקטיקה

דומה למופיע ב"מגילות העוצמה", מיאל נשאר מאחור בעוד ניאה מחפה עליו.

אזור 14: חדרו של יאניר (600 נק"ן)

שדה הקרב

תיאור האזור זהה למופיע ב"מגילות העוצמה", למעט העובדה שאין מלכודת על דלת החדר. בנוסף, יאניר מלווה בשני ננסים נוספים, המלווים אותו.

מול החבורה ניצבים היריבים הבאים:

3 ננס שועל ביצות

הובגובלין לוחם-חרב	חייל דרגה 3
דמוי-אדם טבעי בינוני	150 נק"ן
יוזמה +7 חושים תפיסה +3; ראייה באור מועט	
מהירות 5	
נק"פ 47; מדמם 23	
דרג"ש 20 (עם לוחם בפאלאנקס); קשיחות 18; רצון 16; תגובה 16	
⊕ חרב ארוכה (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק	
7+ נגד דרג"ש; 5+8ק1 נזק והמטרה מואטת ומסומנת עד סוף התור הבא של הלוחם-חרב.	
⊕ תקיפה במבנה (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק	
דורש חרב ארוכה; 7+ נגד דרג"ש; 5+8ק1 נזק והלוחם חרב פוסע משבצת, בתנאי שהוא מסיים את התנועה סמוך לבן ברית גובליני.	
קשיחות הובגובלינית (תגובה מיידית, כשלוחם-חרב סופג השפעה שזריקת הצלה יכולה לסיים; התקלות)	
הלוחם-חרב מבצע זריקת הצלה כנגד ההשפעה.	
לוחם מבנה-קרב	
הלוחם-חרב זוכה לתוסף 2+ לדרג"ש אם לפחות עוד בן-ברית הובגובליני אחד סמוך אליו.	
נטייה רשע שפות גובלינית	
מיומנויות אתלטיקה 10+	
כוח 19 (+5) זרז 14 (+3) חכמ 14 (+3)	
חוסן 15 (+3) תבנ 11 (+1) כרז 10 (+1)	

הובגובלין צלף	קשת דרגה 3
דמוי-אדם טבעי בינוני	150 נק"ן
יוזמה +7 חושים תפיסה +8; ראייה באור מועט	
מהירות 6	
נק"פ 39; מדמם 19	
דרג"ש 17; קשיחות 14; רצון 13; תגובה 16	
⊕ חרב ארוכה (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק	
6+ נגד דרג"ש; 3+8ק1 נזק.	
⊕ קשת קצרה (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק	
טווח 20/40; 9+ נגד דרג"ש; 5+8ק1 נזק והצלף מעניק לבן-ברית בטווח 5 משבצות בנוס 2+ לגלגולי התקפת הטווח הבא כנגד אותה מטרה.	
⊖ חץ מורעל (רגילה; התקלות) ♦ נשק	
טווח 20/40; 7+ נגד קשיחות; 5+8ק1 נזק והמטרה מוחלשת ומואטת (הצלה לסיים שתי ההשפעות).	
קשיחות הובגובלינית (תגובה מיידית, כשהצלף סופג השפעה שזריקת הצלה יכולה לסיים; התקלות)	
הצלף מבצע זריקת הצלה כנגד ההשפעה.	
נטייה רשע שפות גובלינית	
מיומנויות אתלטיקה 10+	
כוח 19 (+5) זרז 14 (+3) חכמ 14 (+3)	
חוסן 15 (+3) תבנ 11 (+1) כרז 10 (+1)	

טקטיקה

ההובגובלינים נלחמים בשתי שורות, הצלפים מנסים להתמקד במטרה אחת בכל פעם ולהחליש אותה. ככלל ההובגובלינים לא מעוניינים להלחם עד המוות אלא להקנות מספיק זמן לבעלי-בריתם להצטרף לקרב.

אזור 12: חדרם של ניאה ומיאל (700 נק"ן)

שדה הקרב

תיאור האזור זהה למופיע ב"מגילות העוצמה". מול החבורה ניצבים היריבים הבאים:

ניאה

מיאל

ניאה	חייל עלית דרגה 4
דמוי אנוש טבע בינוני, בן-אנוש	350 נק"ן
יוזמה +4	חושים תפיסה +7
מהירות 5	
נק"פ 114; מדמם 57	
דרג"ש 22; קשיחות 21, רצון 19, תגובה 17	
גלגולי הצלה 2+ נקודות פעולה 1	
⊕ חרב ארוכה (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק	

קובץ המרה למה' 4, מגילות העוצמה, כל הזכויות שמורות לפונדק הוצאה לאור

המרה למה' 4 – מגילות העוצמה

האשליות. הפעלת הסימן המשמר היא זאת שגורמת לאדרות חושך לתקוף. מול החבורה ניצבים היריבים הבאים:
3 אדרות חושך
מלכודת סימן משמר

אדרת חושך	אורב דרגה 5
חיה קסומה צל בינוני	200 נק"ן
יזמה +10 חושים תפיסה +4; ראייה עיוורת 6 מעטה דמדומים הילה 3; אור בהיר בתחום ההילה הופך לאור קלוש. אור קלוש הופך לחשיכה.	
מהירות 3, מעוף 6 נק"פ 56; מדמם 27 דרג"ש 18; קשיחות 19; רצון 15; תגובה 17	
⊕ מחוש (רגילה; לפי-רצון)	
+10 נגד דרג"ש; 2ק4+4 נק.	
⊕ ליטוף הלילה (רגילה; לפי-רצון)	
+10 נגד דרג"ש; 2ק4+4 נק והמטרה אחוזה. כל עוד המטרה אחוזה היא עיוורת. תמיכה משנית: אדרת החושך ממשיך את האחיזה והמטרה סופגת 7 נק. אדרת חושך יכול לאחוז רק במטרה בודדת בכל זמן נתון.	
⊕ נשיקת צללים (רגילה; מתרענן שמדמם לראשונה) ♦ צל קרוב פיצוץ 3; רק כנגד יריבים; +7 נגד קשיחות; 2ק6+5 נק צל, והמטרה עיוורת עד לתחילת התור הבא של אדרת הצללים.	
גלישה אפלה (תנועה; רענון 4,5,6)	
אדרת החושך פוסע עד 4 משבצות, זוכה להסתרה מלאה עד סוף תורו הבא או עד שהוא מבצע התקפה. הוא יכול להזיז את מוקד מעטה הדמדומים שלו עד 2 משבצות מהמיקום שבו הוא נמצא עד סוף תורו הבא.	
נטייה ללא נטייה	שפות -
מיומנויות התגנבות +11	
כוח 18 (+6) זרז 18 (+5) חכמ 14 (+4)	
חוסן 20 (+7) תבנ 3 (-2) כרז 4 (-1)	

סימן משמר	זקיף דרגה 5
מלכודת	200 נק"ן
רונה מאגית מבזיקה באוויר מולכם, מסתחררת במהירות ואז אור בהיר מסנוור אותכם וגורם לכם לייסורים	
מלכודת: הסימן המשמר ניצב בסמוך לקיר האשליות מוכן להתפוצץ כשדמות מתקרבת אליו.	
תפיסה	
⊗ ד"ק 25: הזמות מזהה את הסימן משמר.	
מיומנות נוספת: מאגיה.	
⊗ ד"ק 22: הזמות מזהה את הסימן משמר ומעניקה תוסף +2 לבדיקת הפשיעה לשיטת המלכודת.	
הפעלה	
כאשר דמות נוגעת או מתקרבת לקיר האשליות.	
התקפה	
תגובה מיידית קרוב פיצוץ 3	
מטרה: כל היצורים באזור ההשפעה.	
התקפה: +7 נגד תגובה	
פגיעה: 3ק6+4 נק חשמל ונזק מתמשך 5 חשמל (הצלה לסיום).	
אמצעי-נגד	
⊗ דמות סמוכה יכולה לנטרל את הסימן משמר עם בדיקת פשיעה (ד"ק 25).	

סקטיקה
אדרות החושך תוקפות רק לאחר שהדמויות מפעילות, או מנטרלות את סימן המשמר. הם משתמשות במעטה דמדומים בכדי לעטוף את כל החדר בחשכה ומנסות לתפוס מטרה אחת בתקיפת ליטוף הלילה ואז להעלים באמצעות שימוש בלישה אפלה. את נשיקת הצללים הם יפעילו בתחילת הקרב ולפני מותם.

נוס שועל ביצות	מתגושש דרגה 5
דמוי-אדם פיה קטן	200 נק"ן
יזמה +6 חושים תפיסה +7; ראייה באור מועט מהירות 5 נק"פ 61; מדמם 30 דרג"ש 19; קשיחות 18; רצון 17; תגובה 17	
⊕ מכוש קרב (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק +10 נגד דרג"ש; 1ק8+5 נק.	
⊕ הבזק ודחיפה (רגילה; לפי-רצון) ♦ נשק +8 נגד תגובה; 1ק8+5 נק, והמטרה מחליקה 2 משבצות.	
⊕ נהימת השועל (רגילה; מתרענן שמדמם לראשונה) ♦ נשק +10 נגד דרג"ש; 2ק8+5 נק, ויריב אחד הסמוך למטרה סופג 1ק8 נק.	
התפוגגות (תגובה מיידית, כששועל הביצות סופג נזק; התקלות)	
♦ אשליה	
נוס שועל הביצות הופך לבלתי נראה עד אחרי שהוא פוגע או מחטיא עם התקפה או עד סוף תורו הבא.	
נטייה ללא נטייה	שפות אימסקאר, גובלינית
מיומנויות אתלטיקה +11, התגנבות +9	
כוח 18 (+6) זרז 15 (+4) חכמ 11 (+2)	
חוסן 13 (+3) תבנ 10 (+2) כרז 15 (+4)	

סקטיקה
הננסים מתפזרים בכל שדה הקרב, נלחמים בפראות ומשתמשים בהבזק ודחיפה בכדי לפרק את מבנה הקרב של הדמויות.

אזור 15: החדר של סמיון (400 נק"ן)

שדה הקרב
תיאור האזור זהה למופיע ב"מגילות העוצמה". מול החבורה ניצבים היריבים הבאים:
סמיון

סמיון	מתגושש עלית דרגה 5
דמוי אנוש טבע בינוני, בן-אנוש	400 נק"ן
יזמה +9 חושים תפיסה +1	
מהירות 6 נק"פ 134; מדמם 67 דרג"ש 22; קשיחות 18, רצון 17, תגובה 21 גלגולי הצלה +2 נקודות פעולה 1	
⊕ חרב קצרה (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק +11 נגד דרג"ש; 1ק6+5 נק.	
⊕ דקירה חודרת (רגילה; לפי רצון) ♦ נשק +11 נגד תגובה; 1ק6+5 נק.	
⊕ פתייון והחלפה (רגילה; התקלות) ♦ נשק +11 נגד רצון; 2ק6+5 נק, סמיון והמטרה מחליפים מקומות. סמיון מסוגל לפסוע עד 3 משבצות לאחר ההתקפה.	
⊕ חתר עמוק (רגילה; יומי) ♦ נשק +11 נגד קשיחות; 2ק6+5 נק ונזק מתמשך 7 (הצלה לסיום).	
התקפת פתע	
אחת לסיבוב כאשר לסמיון יש יתרון קרבי כנגד מטרה, הוא גורם לה נזק נוסף של 2ק6 בפגיעה.	
נטייה רשע	שפות אימסקאר, גובלינית, קדמונית
מיומנויות דיפלומטיה +10, טבע +9, פשיעה +12	
כוח 14 (+4) זרז 21 (+7) חכמ 9 (+1)	
כושר 19 (+6) תבנ 14 (+4) כרז 16 (+5)	
ציוד חרב קצרה, שריון עור	

סקטיקה
סמיון מחכה עד שבעלי-בריתו מעסיקים את הדמויות, ורק אז הוא מצטרף לקרב, מכה באגף החלש ביותר של החבורה.

אזור 18: המעבדה (800 נק"ן)

שדה הקרב
תיאור האזור זהה למופיע ב"מגילות העוצמה", אך הסימן המשמר לא נמצא על הדלת, אלא ליד קיר

המרה למה' 4 – מגילות העוצמה

היכל השערים (700 נק"ן)

שדה הקרב

תיאור האזור זהה למופיע ב"מגילות העוצמה", כולל השיחה עם סאפיר אך מול החבורה ניצבים גם היריבים הבאים:
3 זקיף צל
פוחח מישורים

את נתוני זקיף הצל ופוחח המישורים ניתן למצוא בספר "מתוך האפלה".

טקטיקה

לאחר שסאפיר סיים להזהיר את הדמויות, זקיפי הצללים תוקפים אותם במטרה לעכב את הדמויות ולכלוא אותם במישור זה לעד.

המרפסת והחדר המרכזי

שדה הקרב

תיאור האזור זהה למופיע ב"מגילות העוצמה", וגם המטרה- לא לנצח את כל היצורים, כי הם ממשיכים להגיע, אלא להשיג את המגילות. מול החבורה ניצבים היריבים הבאים בתחילת הקרב:
5 זקיף צל
2 פוחח מישורים
בכל סיבוב מצטרף לקרב עוד זקיף צל.

טקטיקה

סאפיר מנסה להמשיך ולדבר עם החבורה ולעכב אותם במהלך הקרב. להבי הצללים מנסים לחסום את הדמויות, מתמקדים בעיקר בדמויות שהגיעו לחדר המרכזי.
זכור לציין בפני הדמויות את החלשות האור מהיכל השערה, כסמל לכך שהזמן שעובד בפניהם הוא סופי.
מכיוון שמטרת הדמויות היא להימלט בזמן, הן לא מקבלות נק"ן על מפלצות שהרגו בקרב זה.