

מגדל הפזמון



חוברת מכניקה לשיתת Pathfinder

מיועדת לקבוצה בדרגות 3-5

הרפתקה: אורי ליפשיץ

תרגום לשיטה: אורי ליפשיץ

מגדל הפזמון - חוברת Pathfinder

הקדמה ומונחים חשובים

מה החוברת הזו?

ההרפתקה "מגדל הפזמון" נכתבה על מנת שניתן יהיה להריץ אותה במספר שיטות משחק. חוברת זו מכילה את הנתונים המכניים עבור Pathfinder.

ניתן למצוא את חוקי שיטת המשחק Pathfinder בחינם (ובאופן חוקי), באתר האינטרנט www.d20pfsrd.com. בחרתי לשמר את פורמט הסטטיסטיקות הנוח של האתר ולהוסיף קישורים להרחבות באתר ליכולות מיוחדות ולחשים בכל מקום שהיה אפשר. כמו כן, ניתן לרכוש את השיטה ומוצרים נוספים באתר הבית של חברת Paizo.

למה אנגלית?

שיטת המשחק Pathfinder לא תורגמה באופן רשמי לעברית. לדעתנו, אם נתרגם את המונחים הטכניים לעברית מבלי שיש כבר בסיס מושגים מוכר בשפה, זה רק יקשה על המנחה והשחקנים להבין מהו כל מונח. עקב כך בחרנו לשמור על הסטטיסטיקות בשפת המקור.

דפי הדמות עבור הדמויות המוכנות נמצאות בסוף החוברת.

חדרי הארמון

1. חדר הכניסה

שני מקבלי הפנים (אלפרד ופופטאר) הם שלדים פשוטים.

Medium Skeleton CR 1/3

XP 135

NE Medium [undead](#)

Init +6; Senses [darkvision](#) 60 ft.; [Perception](#) +0

DEFENSE

AC 14, [touch](#) 12, [flat-footed](#) 14 (+2 [Dex](#), +2 [natural](#))

hp 6 (1d8)

Fort +0, Ref +2, Will +2

DR 5/bludgeoning; Immune cold, [undead traits](#)

OFFENSE

Speed 30 ft.

Melee claw –3 (1d4+1) or 2 claws +2 (1d4+2)

STATISTICS

Str 15, Dex 14, Con —, Int —, Wis 10, Cha 10

Base Atk +0; CMB +2; CMD 14

Feats [Improved Initiative](#)^B

2. חדר הדיוקנאות

דיוקן	השפעה	
1	דיוקן של מורה בכיתה המנופף לעבר תלמידיו באצבעו. המורה מת בשיבה טובה אחרי ששכח את כל אשר לימד.	+1 לבדיקות ידע למשך שעה.
2	תמונה של אציל קשיש המתקדם בקושי בנוף מושלג. הקור הנובע ממותו מקפיא את פרקי אצבעותיך.	-1 לבדיקות זריזות והצללות תגובה לשעה הקרובה.
3	התמונה מתארת סצנה קורעת לב של נער צעיר שמנסה להתגונן מפני זאבים. התמונה נוראית, וסצנת המוות שמתגלה לעיניך היא נוראית לא פחות. פחד ממלא את ליבך ומרעיד את הנשק בידך.	-1 לגלגולי התקפה בקרב הבא.
4	אישה גדולה אווזת מחט. האצילה סרגה עד יום מותה, שומרת על מיומנות וזריזות ידיים. השראה ואומץ ממלאים את ליבך.	+2 לשלושת גלגולי המיומנות הבאים.
5	זוג קשיש בנעלי הליכה. בני הזוג מיפו ארצות קרובות ורחוקות, ומתו שמחים וטובי לבב, תוך כדי שיחה על המקומות סביב.	הדמות מבצעת בדיקת מיומנות דיפלומטיה בד"ק 12 ועשויה לגלות פרטים על סיפור הרקע של הארמון.
6	זוג אצילי למראה עומד בגאון, מביטים הרחק זה מזה, כאילו אינם מעוניינים לשוחח אחד עם השני, בעקשנות בלתי מתפשרת.	+2 להצללות רצון למשך שעה.
7	אדם מבוגר בשריון לוחות עם סמל אצולה גדול על חזהו. הדוכס השומר מת תוך כדי לחימה באויבי הממלכה, המראה ממלא אותך תאוות דם ועוז.	+2 לגלגולי התקפה בקרב הבא (הדמות מתמלאת מרץ ויוצאת בקריאת קרב "בשם מלכי ארמון הפזמון!")
8	כוהנת קשישה בחלוק לבן. הכוהנת מתה מקללה שהוטלה עליה בזמן הכנת שיקוי ריפוי. הבזק מיסטי מאפשר לה לתת את השיקוי לדמות שאחזה בתמונה.	בידה של הדמות מופיע שיקוי ריפוי.

3. אולם הריקודים

הגועלים הרוקדים:

Dancing Ghast CR 2

XP 600

CE Medium [undead](#)

Init +4; Senses [darkvision](#) 60 ft.; [Perception](#) +9

DEFENSE

AC 18, touch 14, flat-footed 14 (+4 [Dex](#), +4 [natural](#))

hp 17 (2d8+8)

Fort +4, Ref +4, Will +7

Defensive Abilities [channel resistance](#) +2

OFFENSE

Speed 30 ft.

Melee bite +5 (1d6+3 plus disease and paralysis) and 2 claws +5 (1d6+3 plus paralysis)

Special Attacks dance paralysis (1d4+1 rounds, DC 15, affects elves normally), stench

STATISTICS

Str 17, Dex 19, Con —, Int 17, Wis 18, Cha 18

Base Atk +1; CMB +4; CMD 18

Feats [Weapon Finesse](#)

Skills [Acrobatics](#) +6, perform(dance) +8, [Perception](#) +9, [Stealth](#) +9, [Swim](#) +4

Languages Common

SPECIAL ABILITIES

Dance Paralysis (Su)

Creatures damaged by these ghastr's natural attacks must make a successful DC 15 [Fortitude](#) save or be held in their arms as their dance partners (effect is as [paralyzed](#) for 1d4+1 rounds). dancing partners cannot move, speak, or take any physical actions. The creature is held by the ghastr, frozen and helpless. Unlike ghouls, A ghastr's paralysis even affects elves.

Unlike [hold person](#) and similar effects, a Dance paralysis effect does not allow a new save each round.

Stench of Brandy and Death (Ex)

Dancing Ghastr's exude an overwhelming stink in a 10-foot radius. Those within the stench must succeed at a DC 15 [Fortitude](#) save, or be [sickened](#) for 1d4+4 minutes.

המקהלה:

המקהלה היא אוסף של שלדים פשוטים שמנגנים בכלים ולא יכולים לעשות כמעט שום דבר אחר. מבחינה מכנית הם משמשים ככלי עזר למנצח ומעניקים לו +2 לגלגולי מיומנות, התקפה ונזק.

המנצח:

Undead Bard of the Court CR 3

XP 800

Cursed Bard 4

CE medium undead

Init +3; Senses [Perception](#) +1

DEFENSE

AC 18, [touch](#) 13, [flat-footed](#) 15 (+5 [armor](#), +3 [Dex](#))

hp 25 (4d8+4)

Fort +2, Ref +8, Will +4; +2 vs. [fear](#), +4 vs. [bardic performance](#), [language-dependent](#), and sonic

OFFENSE

Speed 20 ft.

Melee mwk short sword +7 (1d6/19–20)

Ranged [sling](#) +6 (1d4)

Special Attacks [bardic performance](#) 14 rounds/day ([countersong](#), [distraction](#), [fascinate](#), [inspire competence](#) +2, [inspire courage](#) +1)

Bard Spells Known (CL 4th; [concentration](#) +8)

2nd (2/day)—[invisibility](#), [misdirection](#)

1st (4/day)—[animate rope](#), [cure light wounds](#) (DC 15), [lesser confusion](#) (DC 15), [ventriloquism](#) (DC 15)

0th (at will)—[daze](#) (DC 14), [detect magic](#), [flare](#) (DC 14), [ghost sound](#) (DC 14), [mending](#), [read magic](#)

STATISTICS

Str 11, Dex 16, Con 10, Int 12, Wis 8, Cha 18

Base Atk +3; CMB +3; CMD 16

Feats [Arcane Strike](#), [Weapon Finesse](#)

Skills [Acrobatics](#) +11 (+7 when jumping), [Bluff](#) +11, [Climb](#) +1, [Diplomacy](#) +8, [Intimidate](#) +9,

[Knowledge](#) (local) +10, [Perception](#) +1, [Perform](#) (comedy) +11, [Sense Motive](#) +4, [Spellcraft](#) +6,

[Stealth](#) +7, [Use Magic Device](#) +10

Languages Common, Halfling

SQ [bardic knowledge](#) +2, [versatile performance](#) (comedy)

Combat Gear ;Other Gear +1 [chain shirt](#), masterwork short sword

4. חדר הכס

המלך:

The Great King Frilhelm CR 4

XP 1,200

Male [human barbarian](#) 4

CG Medium [humanoid](#) ([human](#))

Init +4; Senses [Perception](#) +10

DEFENSE

AC 11, touch 11, flat-footed 9 (+1 [deflection](#), +2 Dex, -2 [Rage](#))

hp 70 (4d12+20)

Fort +8, Ref +3, Will +5

Defensive Abilities trap sense +1, uncanny dodge

OFFENSE

Speed 40 ft.

Melee +1 *keen greatsword* +11 (2d6+10/17–20)

Ranged shortbow +6 (1d6/x3)

Special Attacks rage (12 rounds per day), rage powers (intimidating glare, strength surge +4)

BASE STATISTICS

When not raging his stats are:

AC 13, touch 13, flat-footed 11

hp 59; Fort +6, Will +3

Melee +1 *keen greatsword* +9 (2d6+7/17–20)

Str 18, Con 15; CMB +8; CMD 21; [Climb](#) +9, [Swim](#) +9

STATISTICS

Str 22, Dex 15, Con 19, Int 8, Wis 14, Cha 14

Base Atk +4; CMB +10; CMD 23

Feats [Diehard](#), [Endurance](#), [Power Attack](#)

Skills [Acrobatics](#) +6 (+12 [Jump](#)), [Climb](#) +11, [Diplomacy](#) +9, [Intimidate](#) +8, [Perception](#) +10,

[Survival](#) +6, [Swim](#) +11

Languages Common

SQ fast movement, traits (Exile, Killer)

Combat Gear greatsword (+1 *keen greatsword ring of protection* +1, Signet Ring

שומרי הראש של המלך:

Armored Skeleton Bodyguards CR 2

XP 600

NE Large [undead](#)

Init +4; Senses [darkvision](#) 60 ft.; [Perception](#) +0

DEFENSE

AC 19, [touch](#) 9, [flat-footed](#) 19 (+8 [armor](#), +2 [natural](#), -1 [size](#))

hp 18 (4d8)

Fort +1, Ref +1, Will +4

DR 5/bludgeoning; Immune cold, [undead traits](#)

OFFENSE

Speed 30 ft. (40 ft. base)

Melee [greatclub](#) +7 (2d8+7) or 2 claws +7 (1d6+5)

Space 10 ft.; Reach 10 ft.

STATISTICS

Str 21, Dex 10, Con —, Int —, Wis 10, Cha 10

Base Atk +3; CMB +9; CMD 19

Feats [Improved Initiative](#)^B

Gear half-plate armor, [greatclub](#)

5. חדר האוצר

Door Spikes CR 3

XP 800

Type mechanical; Perception DC 20; Disable Device DC 25

Trigger attempt to open door/disarm trap ; Reset no reset

Effect Choking cloud (affects all creatures in the hallway; causing 1d4 rounds of nausea and slack mouth for 1 hour (Will save DC 14 negate)

Crown Pedestal - Insanity Mist Trap CR 6

XP 2,400

Type mechanical; [Perception](#) DC 25; [Disable Device](#) DC 25

EFFECTS

Trigger touch (touching crown); Reset no reset

Effect [poison](#) cloud of blue color (affects all creatures in room; the blue color sticks to every surface, and Fort DC 15; 1d4 [Wis](#)/1d4 [Wis](#))

6. המטבח

השד:

Chef Demon CR 4

XP 1,200

CE Medium [outsider](#) ([air](#), [chaotic](#), [demon](#), [evil](#), [extraplanar](#))

Init +4; Senses [darkvision](#) 60 ft.; [Perception](#) +8

Aura stormwind aura

DEFENSE

AC 18, [touch](#) 14, [flat-footed](#) 14 (+4 [Dex](#), +4 [natural](#))

hp 37 (5d10+10)

Fort +6, Ref +8, Will +1

Defensive Abilities vengeful wind; DR 10/[cold iron](#) or good; Immune electricity, [poison](#); Resist acid 10, cold 10, fire 10; SR 15

Weaknesses enemy of [dragons](#), [eagles](#) and other critics of fine cuisine.

OFFENSE

Speed 30 ft., fly 60 ft. (perfect)

Melee 2 claws +9 (1d4+3), bite +9 (1d6+3)

Special Attacks hailstorm

Spell-Like Abilities (CL 5th; [concentration](#) +7)

At will—[alter winds](#) (DC 13)

3/day—[gust of wind](#) (DC 14), [river of wind](#) (DC 16)

1/day—[control winds](#) (DC 17)

STATISTICS

Str 16, Dex 19, Con 14, Int 12, Wis 11, Cha 15

Base Atk +5; CMB +8; CMD 22

Feats [Flyby Attack](#), [Hover](#), [Weapon Finesse](#)^B, [Wingover](#)

Skills [Acrobatics](#) +12, [Escape Artist](#) +12, [Fly](#) +20, [Intimidate](#) +10, [Knowledge](#) (planes) +9, [Perception](#) +8, craft(cook)+12

Languages Abyssal, Celestial, Draconic

SPECIAL ABILITIES

Enemy of Dragons and Eagles (Ex)

Halas are hated enemies of [dragons](#) and [eagles](#). Those creatures gain a +2 bonus on attack and damage rolls against hala demons.

Hailstorm (Su)

A Chef demon can call down hailstones from surrounding kitchen utensils once every 1d4 rounds as a [standard action](#). These hailstones deal 1d6 points of bludgeoning damage and 1d6 points of hit damage to all creatures within a 20-foot radius that have no overhead [cover](#). A DC 14 [Reflex](#) save halves this damage. The save DC is [Constitution](#)-based.

Stormwind Aura (Su)

The Chef demon surround himself with a buffeting shroud of supernatural, windstorm-force winds. These winds shield him from any other wind effects and form a shell of breathable air around it, allowing the Chef demon to breathe underwater. Ranged weapons and gases directed toward a hala are affected as the spell [wind wall](#).

Vengeful Wind (Su)

Anytime a Chef demon takes damage from a [critical hit](#), a powerful blast of wind explodes forth in the direction of the attacker. This blast takes the form of a 60-foot-long gale, treated as a [gust of wind](#) spell, directed from the hala toward the opponent that scored the [critical hit](#) against it (if that creature is more than 60 feet away, the wind is aimed in its direction but doesn't come close enough to affect it). This wind is also charged with electricity. Any creature in or that enters the area of effect must make a DC 14 [Reflex](#) save or take 3d6 points of electricity damage. The save DC is [Constitution](#)-based.

7. חדרה של הגבירה אריאל

Ariel CR 6

XP 2,400

Female [human bard](#) 7

CE Medium [humanoid](#)

Init +2; Senses [Perception](#) +10

DEFENSE

AC 13, [touch](#) 12, [flat-footed](#) 11 (+1 [armor](#), +2 [Dex](#))

hp 47 (7d8+9)

Fort +4, Ref +8, Will +6; +4 vs. [bardic performance](#), language-dependent, and sonic

DR 3/— against small ranged piercing weapons

OFFENSE

Speed 30 ft.

Melee whip +7 (1d3–1)

Ranged light crossbow +7 (1d8/19–20)

Special Attacks [bardic performance](#) 21 rounds/day (countersong, distraction, fascinate, inspire competence +3, inspire courage +2, suggestion)

Bard Spells Known (CL 7th; [concentration](#) +12)

3rd (2)—[charm monster](#) (DC 18), [good hope](#)

2nd (4)—[alter self](#), [gallant inspiration](#), [invisibility](#), [mirror image](#), [suggestion](#) (DC 17)

1st (6)—[beguiling gift](#) (DC 16), [charm person](#) (DC 16), [expeditious retreat](#), [hideous laughter](#)(DC 16), [memory lapse](#) (DC 16), [touch of gracelessness](#) (DC 16), [ventriloquism](#)(DC 16)
0 (at will)—[detect magic](#), [ghost sound](#) (DC 15), [light](#), [message](#), [prestidigitation](#), [sift](#)

STATISTICS

Str 8, Dex 14, Con 13, Int 12, Wis 10, Cha 20

Base Atk +5; CMB +4; CMD 16

Feats [Arcane Strike](#), [Greater Serpent Lash](#), [Lingering Performance](#), [Serpent Lash](#), [Weapon Finesse](#)

Skills [Acrobatics](#) +12, [Appraise](#) +5, [Knowledge](#) (arcana) +8, [Knowledge](#) (dungeoneering) +8, [Knowledge](#) (engineering) +8, [Knowledge](#) (geography) +8, [Knowledge](#) (history) +8, [Knowledge](#) (local) +10, [Knowledge](#) (nobility) +10, [Linguistics](#) +6, [Perception](#) +10, [Perform](#) (act) +15, [Perform](#) (oratory) +15, [Sleight of Hand](#) +6, [Spellcraft](#) +5, [Stealth](#) +11, [Use Magic Device](#) +15

Languages Common, Elven,

SQ [bardic knowledge](#) +3, [lore master](#) 1/day, [versatile performance](#) (oratory, act)

Combat Gear scroll of [comprehend languages](#), [scrolls](#) of [disguise self](#) (2), scroll of [restful sleep](#), wand of [cure light wounds](#) (50 charges), wand of [grease](#) (50 charges); Other Gear quilted cloth armor, light crossbow with 10 bolts, whip, [cloak of resistance](#) +1, [headband of alluring charisma](#)+2, backpack, spell component pouch,

8. חדר הציפורים

Eagle, Demonic CR 3

XP 600

NG medium [magical outsider](#)

Init +3; Senses low-light vision; [Perception](#) +15

DEFENSE

AC 15, touch 12, flat-footed 12 (+3 Dex, +3 natural, -1 size)

hp 26 (4d10+4)

Fort +5, Ref +7, Will +3

Defensive Abilities evasion

OFFENSE

Speed 10 ft., fly 80 ft. (average)

Melee 2 claws +5 (1d6+4 (fire damage)), bite +5 (1d4+4 (fire damage))

Space 5 ft.; Reach 5 ft.

STATISTICS

Str 18, Dex 17, Con 12, Int 10, Wis 15, Cha 11

Base Atk +4; CMB +9; CMD 22

Feats [Alertness](#), [Flyby Attack](#)

Skills [Fly](#) +8, [Perception](#) +15, [Sense Motive](#) +4; Racial Modifiers +4 [Perception](#)

Languages Auran (cannot speak)

9. חדר המשמר

מפקד המשמר, סגן כוהן:

Field Commander Cohen CR 4

XP 1,200

Male [human fighter](#) 5

LN Medium [humanoid](#) ([human](#))

Init +2; Senses [Perception](#) +5

DEFENSE

AC 18, [touch](#) 12, [flat-footed](#) 16 (+6 [armor](#), +2 [Dex](#))

hp 42 (5d10+10)

Fort +5, Ref +3, Will +1; +1 vs. fear

Defensive Abilities [bravery](#) +1

OFFENSE

Speed 30 ft.

Melee +1 [longsword](#) +8 (1d8+6/19–20), mwk swordbreaker [dagger](#) +6 (1d4+1)

Ranged mwk [light crossbow](#) +8 (1d8/19–20)

Special Attacks [weapon training](#) (heavy blades +1)

STATISTICS

Str 15, Dex 15, Con 12, Int 13, Wis 10, Cha 10

Base Atk +5; CMB +7; CMD 19

Feats [Combat Expertise](#), [Exotic Weapon Proficiency](#) (swordbreaker dagger), [Improved Disarm](#), [Two-Weapon Fighting](#), [Weapon Focus](#) ([longsword](#)), [Weapon Focus](#) (swordbreaker dagger), [Weapon Specialization](#) ([longsword](#))

Skills [Climb](#) +5, [Handle Animal](#) +6, [Intimidate](#) +6, [Knowledge](#) (local) +4, [Perception](#) +5, [Ride](#) +5

Languages Common

SQ [armor training](#) 1

שני שומרים:

Common Guard Skeleton CR 2

XP 600

NE Large [undead](#)

Init +4; Senses [darkvision](#) 60 ft.; [Perception](#) +0

DEFENSE

AC 19, [touch](#) 9, [flat-footed](#) 19 (+8 [armor](#), +2 [natural](#), –1 [size](#))

hp 18 (4d8)

Fort +1, Ref +1, Will +4

DR 5/bludgeoning; Immune cold, [undead traits](#)

OFFENSE

Speed 30 ft. (40 ft. base)

Melee [greatclub](#) +7 (2d8+7) or 2 claws +7 (1d6+5)

Space 10 ft.; Reach 10 ft.

STATISTICS

Str 21, Dex 10, Con —, Int —, Wis 10, Cha 10

Base Atk +3; CMB +9; CMD 19

Feats [Improved Initiative](#)^B

Gear half-plate armor, [greatclub](#)

10. הספרייה

האב גריין:

Father Grain CR 4

XP 1,200

Male [ghast cleric](#) 3

NE Medium [undead](#)

Init +3; Senses darkvision 60 ft.; [Perception](#) +13

Aura [stench](#) (10 ft., DC 16, 1d6+4 minutes)

DEFENSE

AC 22, touch 13, flat-footed 19 (+5 armor, +3 Dex, +4 natural)

hp 47 (5d8+25)

Fort +9, Ref +5, Will +12

Defensive Abilities channel resistance +2; Immune undead traits

OFFENSE

Speed 20 ft.

Melee bite +6 (1d6+2 plus disease and paralysis), 2 claws +6 (1d4+2 plus paralysis)

Special Attacks paralysis (1d4+1 rounds, DC 16), channel negative energy 10/day (DC 16, 2d6), destructive smite +1 (8/day)

Domain Spell-Like Abilities (CL 3rd; concentration +8)

8/day—touch of evil (1 round)

Spells Prepared (CL 3rd; concentration +8)

2nd—[death knell](#) (DC 17), [shatter](#)^D (DC 17), [spiritual weapon](#)

1st—[bane](#) (DC 16), *cause fear* (DC 16), [command](#) (2, DC 16), *protection from good*^D

0 (at will)—[bleed](#) (DC 15), [detect magic](#), [guidance](#), [resistance](#)

^D domain spell; Domains destruction, evil Tactics

During Combat He uses his channel energy ability to heal himself and his undead allies or to injure living opponents. He targets his largest enemy's weapon with *shatter*, then casts *spiritual weapon* before joining the fray. He tries to paralyze as many opponents as possible.

Morale He uses his *darkness* spell to flee if the combat turns against him.

STATISTICS

Str 14, Dex 17, Con —, Int 17, Wis 21, Cha 20

Base Atk +3; CMB +5; CMD 18

Feats Command Undead, Extra Channel, [Weapon Finesse](#)

Skills [Acrobatics](#) +1 (–3 jumping), [Climb](#) +3, [Diplomacy](#) +11, [Heal](#) +11, [Intimidate](#) +11,

[Knowledge](#)(nobility) +9, [Knowledge](#) (religion) +9, [Perception](#) +13, [Sense Motive](#) +11, [Spellcraft](#) +9,

[Stealth](#) +6

Languages Common, Draconic, one other

SQ aura

Combat Gear potion of *barkskin*, potion of *magic fang*; Other Gear masterwork scale mail, cloak of resistance +1, 650 gp

המלכה שהפכה לאל מת:

The Late Queen's Skeleton CR 2

XP 600

NE medium [undead](#)

Init +6; Senses [darkvision](#) 60 ft., [Perception](#) +0

DEFENSE

AC 13, [touch](#) 11, [flat-footed](#) 11 (+2 [Dex](#), +2 [natural](#), -1 [size](#))

hp 25 (5d8)

Fort +3, Ref +5, Will +4

DR 5/bludgeoning Immune cold, [undead traits](#)

OFFENSE

Speed 30 ft.

Melee 2 claws +6 (1d6+4 plus [grab](#)), bite +6 (1d6+4)

Space 5 ft.; Reach 5 ft.

STATISTICS

Str 19, Dex 14, Con —, Int —, Wis 10, Cha 10

Base Atk +3; CMB +8 (+12 to [grapple](#)); CMD 20

Feats [Improved Initiative](#)

Languages none

11. חדר הקוסמת מי-צבי

Mei-Zvi CR 3

XP 800

Female [human wizard](#) (illusionist) 4

[CG](#) Medium [humanoid](#)

Init +1; Senses [Perception](#) +5

DEFENSE

AC 15, [touch](#) 11, [flat-footed](#) 14 (+4 [armor](#), +1 [Dex](#))

hp 30 (4d6+12)

Fort +3, Ref +2, Will +5

OFFENSE

Speed 30 ft.

Melee dagger +1 (1d4–1/19–20)

Ranged light crossbow +3 (1d8/19–20)

Illusionist Spells Prepared (CL 4th; [concentration](#) +8)

2nd—*Web* (DC 16), [hypnotic pattern](#) (DC 18), [invisibility](#), *Wind Wall* (DC 16)

1st—[color spray](#) (DC 17), [grease](#) (DC 15), [mage armor](#), [silent image](#) (DC 17)

0 (at will)—[dancing lights](#), [detect magic](#), [ghost sound](#), [mage hand](#), [read magic](#)

Opposition Schools [Evocation](#), [Necromancy](#)

STATISTICS

Str 8, Dex 13, Con 14, Int 18, Wis 12, Cha 10

Base Atk +2; CMB +1; CMD 12

Feats [Cypher Magic](#)**, [Greater Spell Focus](#) (illusion), [Scribe Scroll](#), [Spell Focus](#) (illusion)

Skills [Appraise](#) +8, [Craft](#) (alchemy) +8, [Intimidate](#) +4, [Knowledge](#) (arcana) +13,

[Knowledge](#) (dungeoneering) +8, Handle Animal+8, [Knowledge](#) (geography) +8, [Knowledge](#) (history) +8, [Knowledge](#) (local) +11, [Knowledge](#) (nature) +8, [Knowledge](#) (nobility) +8, [Knowledge](#) (planes) +8, [Knowledge](#) (religion) +8, [Linguistics](#) +8, [Perception](#) +5, [Spellcraft](#) +13

Languages Common, Draconic, Giant, Goblin, Orc, Sylvan

Combat Gear [scrolls](#) of [hold person](#) (3), [scrolls](#) of [identify](#) (3), [wand](#) of [magic missile](#) (CL 3rd, 25 charges);

Other Gear light crossbow with 20 bolts, dagger, backpack, 10 ink pens, spell component pouch, spellbook, sunrods (2), 2 vials of ink, 9 gp

PC Gear +3,600 gp

Fiendish Greyhound CR 1

XP 400

N Small [animal](#)

Init +1; Senses [darkvision](#) 60 ft., [low-light vision](#), [scent](#); [Perception](#) +8

DEFENSE

AC 15, [touch](#) 11, [flat-footed](#) 15 (+1 [Dex](#), +4 [natural](#))

hp 20 (2d8+8)

Fort +7, Ref +4, Will +1

Defensive Abilities tenacious; Resist cold 5, fire 5; SR 6

OFFENSE

Speed 40 ft.

Melee bite +5 (1d8+6 plus [trip](#))

Special Attacks smite good

STATISTICS

Str 19, Dex 13, Con 19, Int 2, Wis 12, Cha 6

Base Atk +1; CMB +5; CMD 16 (20 vs. trip)

Feats [Skill Focus](#) ([Perception](#))

Skills [Acrobatics](#) +4 (+12 jumping), [Perception](#) +8, [Survival](#) +2 (+6 [scent](#) tracking); Racial Modifiers+4 [Acrobatics](#) when jumping, +4 [Survival](#) when tracking by [scent](#)

SPECIAL ABILITIES

Smite Good (Su)

Once per day, the fiendish creature may smite a good-aligned creature. As a [swift action](#), the creature chooses one target within sight to smite. If this target is good, the creature adds its [Charisma](#) bonus (if any) to attack rolls and gains a damage bonus equal to its HD against that foe. This effect persists until the target is dead or the creature rests.

Tenacious (Ex)

When ordered to track prey (usually humanoid prey), a greyhound receives a +4 bonus to any [Will](#)saves against enchantments or illusions directed at it, and the DC of any [Handle Animal](#) skill check by anyone other than the dog's master is 5 higher.

Shadow CR 3

XP 800

CE Medium [undead](#) ([incorporeal](#))

Init +2; Senses [darkvision](#) 60 ft.; [Perception](#) +8

DEFENSE

AC 15, [touch](#) 15, [flat-footed](#) 12 (+2 [deflection](#), +2 [Dex](#), +1 [dodge](#))

hp 19 (3d8+6)

Fort +3, Ref +3, Will +4

Defensive Abilities [incorporeal](#), [channel resistance](#) +2; Immune [undead traits](#)

OFFENSE

Speed fly 40 ft. (good)

Melee [incorporeal touch](#) +4 (1d6 [Strength damage](#))

Special Attacks create spawn

STATISTICS

Str —, Dex 14, Con —, Int 6, Wis 12, Cha 15

Base Atk +2; CMB +4; CMD 17

Feats [Dodge](#), [Skill Focus](#) ([Perception](#))

Skills [Fly](#) +11, [Perception](#) +8, [Stealth](#) +8 (+12 in dim light, +4 in bright light); Racial Modifiers +4 [Stealth](#) in dim light (–4 in bright light)

Languages Common

SPECIAL ABILITIES

Create Spawn (Su)

A [humanoid](#) creature killed by a shadow's [Strength damage](#) becomes a shadow under the control of its killer in 1d4 rounds.

Strength Damage (Su)

A shadow's touch deals 1d6 points of [Strength damage](#) to a living creature. This is a negative energy effect. A creature dies if this [Strength damage](#) equals or exceeds its actual [Strength](#) score.

12. חדר ההסבה הגמדים התכשיטנים:

Dwarven Jewelry Escorter CR 1

XP 400

[Dwarf Barbarian](#) 2

CN Medium [humanoid](#) ([dwarf](#))

Init +2; Senses [Perception](#) +7

DEFENSE

AC 18, [touch](#) 10, [flat-footed](#) 16 (+6 [armor](#), +2 [Dex](#), -2 [rage](#), +2 [shield](#))

hp 28 (2d12+10)

Fort +7, Ref +2, Will +4; +2 vs. [poison](#), spells, and [spell-like abilities](#)

Defensive Abilities defensive training (+4 [dodge bonus](#) to AC vs. [giants](#)), [uncanny dodge](#)

OFFENSE

Speed 30 ft.

Melee mwk [dwarven waraxe](#) +7 (1d10+4/x3) or mwk [dwarven waraxe](#) +5 (1d10+4/x3), armor spikes +4 (1d6+2) or spiked heavy steel shield +4 (1d8+4)

Ranged throwing axe +4 (1d6+4)

Special Attacks +1 on [attack rolls](#) against [goblinoid](#) and [orc humanoids](#), [rage](#) (8 rounds/day), [rage powers](#) ([knockback](#))

TACTICS

During Combat The barbarian uses his shield primarily for defense.

Base Statistics

When not [raging](#), the barbarian's statistics are AC 20, [touch](#) 12, [flat-footed](#) 18; hp 24; Fort +5, Will+2; Melee mwk [dwarven waraxe](#) +5 (1d10+2/x3) or mwk [dwarven waraxe](#) +3 (1d10+2/x3), armor spikes +2 (1d6+1) or spiked heavy shield +2 (1d8+2); Ranged throwing axe +4 (1d6+2); Str 14, Con 15; CMB +4; Skills [Climb](#) +1.

STATISTICS

Str 18, Dex 15, Con 19, Int 10, Wis 14, Cha 6

Base Atk +2; CMB +6; CMD 16 (20 vs. [bull rush](#) or [trip](#))

Feats [Two-Weapon Fighting](#)

Skills sense motive +5, [Knowledge](#) (dungeoneering, engineering) +2, [Perception](#) +7 (+9 to notice unusual stonework), appraise +6

Languages Common, Dwarven

SQ [fast movement](#)

Other Gear masterwork breastplate with armor spikes, spiked heavy steel shield, masterwork [dwarven waraxe](#), throwing axe, 2 gp

הגמדים עלולים להשתמש בבקבוקי המשקה מהבר ככלי נשק עם נזק התזה: בקבוקי אלכוהול רעיל וחומצי, התקפה מגע +4, נזק 6+2 (נזק התזה 4 נזק). גילגול 14 ref לחצי נזק. ישנם 4 בקבוקים.

13. המרפאה הכוהנת המקוללת:

Undead Cleric CR 4

XP 1,200

Male [ghast cleric](#) 3

NE Medium [undead](#)

Init +3; Senses darkvision 60 ft.; [Perception](#) +13

DEFENSE

AC 22, touch 13, flat-footed 19 (+5 armor, +3 Dex, +4 natural)

hp 47 (5d8+25)

Fort +9, Ref +5, Will +12

Defensive Abilities channel resistance +2; Immune undead traits

OFFENSE

Speed 20 ft.

Melee 2 claws +8 touch (1d4+2 or life transfer)

Special Attacks life transfer (1d4+1 rounds, DC 16), channel negative energy 10/day (DC 16, 2d6), destructive smite +1 (8/day)

Domain Spell-Like Abilities (CL 3rd; concentration +8)

8/day—touch of evil (1 round)

Spells Prepared (CL 3rd; concentration +8)

2nd—[death knell](#) (DC 17), [shatter](#)^D (DC 17), [spiritual weapon](#)

1st—[bane](#) (DC 16), *cause fear* (DC 16), [command](#) (2, DC 16), *protection from good*^D

0 (at will)—[bleed](#) (DC 15), [detect magic](#), [guidance](#), [resistance](#)

^D domain spell; Domains destruction, evil

Tactics

STATISTICS

Str 14, Dex 17, Con —, Int 17, Wis 21, Cha 20

Base Atk +3; CMB +5; CMD 18

Feats Command Undead, Extra Channel, [Weapon Finesse](#)

Skills [Acrobatics](#) +1 (–3 jumping), [Climb](#) +3, [Diplomacy](#) +11, [Heal](#) +11, [Intimidate](#) +11, [Knowledge](#)(nobility) +9, [Knowledge](#) (religion) +9, [Perception](#) +13, [Sense Motive](#) +11, [Spellcraft](#) +9, [Stealth](#) +6

Languages Common, Draconic, one other

SQ aura

Combat Gear potion of *healing*, potion of *magic fang*; Other Gear masterwork scale mail, cloak of resistance +1, 650 gp

SPECIAL ABILITIES

Life Transfer ([Su](#))

Life transfer: the priest must succeed in her two touch attacks (or one if she is transferring to herself) and she can transfer $2d8+5$ hit points between the two.; *effect* $2d8+5$ hit points *damage*;

דמויות מוכנות

להלן שש דמויות מוכנות לדוגמה המתאימות לשימוש בהרפתקה. הטקסט שמלווה את הדמויות מתאר אותן כזכרים או נקבות אבל אין שום מניעה להחליף את המין של הדמויות לנוחיות השחקנים. כמובן שניתן (ואף מומלץ) לשחק את ההרפתקה עם הדמויות הקיימות של השחקנים כל עוד אלו נמצאות בדרגה דומה להרפתקה. באם הדמויות חזקות מידי להרפתקה ניתן לחזק את המפלצות בהתאם.

סמל ראשון לסטר בליידור - לוחם בן אנוש

תיאור: בן אנוש גבה קומה ורחב כתפיים, שריון לוחות כבד מקיף את גזרתו החזקה והחרב לצידו נראית כאילו זכתה לשימוש רב.

היסטוריה: לסטר היה סמל ראשון במשמר המלוכה, יחידת עילית של שומרים שתפקידה ללוות את המלך והמלכה. מסיבה לא ברורה קיבלה היחידה שלו הוראה שלא ללוות את המלך והמלכה במסעם לארמון הקיץ, לאחריו נעלמו עקבותיהם. תיאוריות קונספירציה רבות מסתובבות בראשו של לסטר, שעזב את משמר המלוכה לאחר התקרית. כיום הוא נחוש בדעתו לגלות מה קרה למלך ולמלכה.
פרט טריוויה: לסטר לא אוהב להמתין, בלשון המעטה.

Male [human fighter](#) 5

LN Medium [humanoid](#) ([human](#))

Init +2; Senses [Perception](#) +5

DEFENSE

AC 18, [touch](#) 12, [flat-footed](#) 16 (+6 [armor](#), +2 [Dex](#))

hp 42 (5d10+10)

Fort +5, Ref +3, Will +1; +1 vs. fear

Defensive Abilities [bravery](#) +1

OFFENSE

Speed 30 ft.

Melee +1 [longsword](#) +8 (1d8+6/19–20), mwk swordbreaker [dagger](#) +6 (1d4+1)

Ranged mwk [light crossbow](#) +8 (1d8/19–20)

Special Attacks [weapon training](#) (heavy blades +1)

STATISTICS

Str 15, Dex 15, Con 12, Int 13, Wis 10, Cha 10

Base Atk +5; CMB +7; CMD 19

Feats [Combat Expertise](#), [Exotic Weapon Proficiency](#) (swordbreaker dagger), [Improved Disarm](#), [Two-Weapon Fighting](#), [Weapon Focus](#) ([longsword](#)), [Weapon Focus](#) (swordbreaker dagger), [Weapon Specialization](#) ([longsword](#))

Skills [Climb](#) +5, [Handle Animal](#) +6, [Intimidate](#) +6, [Knowledge](#) (local) +4, [Perception](#) +5, [Ride](#) +5

רמזי דה'מישלן - כוהן בן אנוש

תיאור: רמזי צועד קדימה בנחישות, חולצת השריון הצמודה שלו מבליטה את משקלו הרב. על חזהו מנצנץ סמל הכף ומזלג של באת'אלי, אל הסעודה, מאכיל הרעבים ומשקה הצמאים.

היסטוריה: רמזי אולי נראה כאיש בית, אך למעשה הוא הרפתקן מיומן ורודף צדק שהולך לכל מקום בו מתגלה סימן לשחיתות. הוא כבר עבר דרך שממות מלאות אורקים כדי לברך תבואה של כפר נידה, וחצה גאיות בעונת השיטפונות כדי לעזור לבית מחסה להאכיל את האסופים. הוא תמיד מנסה לסייע.

פרט טריוויה: שם התואר הראשי שלו הוא רב שף רמזי דה'מישלן דה'באת'אלי.

Male [human cleric](#) 4

CN Medium [humanoid](#) ([human](#))

Init +1; Senses [Perception](#) +5

DEFENSE

AC 15, touch 9, flat-footed 15 (+6 [armor](#), -1 Dex)

hp 31 (4d8+10)

Fort +5, Ref +0, Will +6

OFFENSE

Speed 20 ft.

Melee mwk greatsword +7 (2d6+4/19–20)

Special Attacks channel positive energy 4/day (DC 14, 2d6), destructive smite +2 (5/day)

Domain Spell-Like Abilities (CL 4th, [concentration](#) +6)

5/day—strength surge +2

Spells Prepared (CL 4th, [concentration](#) +6)

2nd—[bull's strength](#)^D, [delay poison](#), [lesser restoration](#), [spiritual weapon](#)

1st—[divine favor](#), [magic weapon](#), [remove fear](#), [shield of faith](#), [true strike](#)^D

0 (at will)—[light](#), [mending](#), [stabilize](#), [virtue](#)

^D Domain spell; Domains [Destruction](#), [Strength](#)

STATISTICS

Str 17, Dex 9, Con 13, Int 13, Wis 15, Cha 12

Base Atk +3; CMB +6; CMD 15

Feats [Combat Casting](#), [Toughness](#), [Weapon Focus](#) (greatsword)

Skills [Heal](#) +8, [Intimidate](#) +4, [Knowledge](#) (local) +4, [Knowledge](#) (religion) +6, [Perception](#) +5

Languages Abyssal, Common

Traits [Favored Son](#), [Reactionary](#)

SQ aura, traits (Favored Son, Reactionary)

Gear chainmail, masterwork greatsword, backpack, grappling hook, iron holy symbol, rope, sunrods (2), tindertwigs (2), torches (9), 195 gp

וילהלם "ויל" הססגוני - מכשף בן אנוש

תיאור: בן האנוש נמוך הקומה והקירח מפצה על היעדר הגובה והשיער בגלימות מכשף צבעוניות ותכשיטים רבים לצד חגורת מרכיבי הלחשים שלו.

היסטוריה: וילהלם מנסה להתקבל למשרה בארמון המלוכה כבר שנים, כדרך להיכנס למעמד העליון של העשירים והמשפיעים. הוא רואה במשימה הזו את ההזדמנות שלו להוכיח את יכולתו וערכו עבור הממלכה, והוא נחוש בדעתו לגלות כל פרט מידע שניתן על מה שהתרחש בארמון.
פרט טריוויה: וילהלם הוא חובב של דברים צבעוניים, כמו כן הוא רקדן מעולה.

Male [human sorcerer](#) 4

LN Medium [humanoid \(human\)](#)

Init +4; Senses [Perception](#) +5

DEFENSE

AC 13, touch 12, [flat-footed](#) 11 (+1 [armor](#), +2 Dex)

hp 20 (4d6+4)

Fort +2, Ref +3, Will +5; +2 vs. poison

Resist fire 5

OFFENSE

Speed 30 ft.

Melee dagger +4 (1d4–2/19–20)

Ranged light crossbow +4 (1d8/19–20)

Bloodline Spell-Like Abilities (CL 4th; [concentration](#) +8)

7/day—corrupting touch

Spells Known (CL 4th; [concentration](#) +8)

2nd (4)—*daze monster* (DC 16)

1st (7)—*burning hands* (DC 15), [charm person](#) (DC 17), *magic missile*, *protection from good*

0 (at will)—[acid splash](#), [detect magic](#), *light*, *mage hand*, [message](#), [prestidigitation](#)

Bloodline infernal

STATISTICS

Str 7, Dex 15, Con 12, Int 14, Wis 12, Cha 18

Base Atk +2; CMB +0; CMD 12

Feats [Combat Casting](#), Eschew Materials, [Skill Focus \(Diplomacy\)](#), [Weapon Finesse](#)

Skills [Appraise](#) +6, [Bluff](#) +11, [Diplomacy](#) +11, [Perform](#)(dance) +10, [Knowledge](#) (Nobility) +3,

[Perception](#) +5, [Spellcraft](#) +9, [Use Magic Device](#) +10

Languages Common, [Halfling](#), Infernal

SQ bloodline arcana, traits (Charming, Exile)

Combat Gear *potion of cure light wounds*, *potion of invisibility*; Other Gear light crossbow with 20

bolts, dagger, *bracers of armor* +1, backpack, bottles of fine wine (2), noble's outfit, rations (3),

signet ring, sunrods (3), traveler's outfit, 24 gp

סמי בת תלולית - נוכלת זוטונית

תיאור: בת המחצית צועדת קדימה בחן חתולי, חגורת כלי הפריצה שלה לא משמיעה צליל בזמן שהיא מחייכת חיוך רחב ומניחה את ידיה על צמד סכינים מבריקים.

היסטוריה: גילדת הגנבים כבר מזמן לא מקבלת לשורותיה כל גנב מזדמן. הם מעוניינים באנשים יודעים להשיג דברים יוצאי דופן, שיודעים לעבוד טוב בצוות ושיש להם קשרים טובים באצולה. סמי מעוניינת להצטרף לגילדה וחושבת שהצלחה במשימה הזו יכולה לתת לה את כל שלושת הדברים הללו יחדיו: למצוא אוצרות מעניינים, לבנות עבודת צוות וליצור קשרים בצמרת.

פרט טריוויה: סמי נוהגת להפגין את עמדותיה בנחרצות.

Female [Halfling Rogue](#) 5

LE Small [humanoid](#) ([halfling](#))

Init +8; Senses [Perception](#) +9

DEFENSE

AC 18, [touch](#) 15, [flat-footed](#) 14 (+3 [armor](#), +4 [Dex](#), +1 [size](#))

hp 41 (5d8+15)

Fort +4, Ref +11, Will +1; +2 vs. [fear](#)

Defensive Abilities [evasion](#), [trap sense](#) +1, [uncanny dodge](#)

OFFENSE

Speed 20 ft.

Melee +1 *short sword* +9 (1d4+1/19–20)

Ranged mwk hand crossbow +9 (1d3/19–20)

Special Attacks [sneak attack](#) +3d6

STATISTICS

Str 10, Dex 18, Con 14, Int 10, Wis 8, Cha 15

Base Atk +3; CMB +2; CMD 16

Feats [Improved Initiative](#), [Lightning Reflexes](#), [Point-Blank Shot](#), [Weapon Finesse](#)

Skills [Acrobatics](#) +14 (+10 when jumping), [Bluff](#) +10, [Climb](#) +10, [Disable Device](#) +14,

[Knowledge](#)(local) +8, [Perception](#) +9, [Sleight of Hand](#) +12, [Stealth](#) +16

Languages Common, Halfling

SQ [rogue talents](#) (finesse rogue, [slow reactions](#)), [trapfinding](#) +2

Combat Gear [potions](#) of [cure light wounds](#) (2), [potion of invisibility](#); Other Gear masterwork [studded leather](#), +1 *short sword*, masterwork hand crossbow with 20 bolts, masterwork thieves' tools, tindertwig (5), 60 gp

נד ממסדר העדשים - נזיר בן אנוש

תיאור: בן האנוש השרירי הולך עם מבט של שלושה עמוקה בעיניו. מלבד זוג מכנסיים קצרים וסנדלים הוא סוחב תיק צד קטן ותו לא.

היסטוריה: נד חיי מספר שנים בכפר הסמוך למגדל הפזמון, ומכיר מקרוב את מצוקתם של תושבי האזור הסובלים מסיוטים.

פרט טריוויה: נד נהנה מאוד ממזונות ומשקאות טובים, אבל משתדל לא להיראות להוט מידי לאכול כדי לשמור על מתינות, כנדרש מנזיר.

Male [Human monk](#) 5

[LN](#) Medium [humanoid](#)

Init +2; Senses [Perception](#) +12

DEFENSE

AC 19, [touch](#) 18, [flat-footed](#) 16 (+1 [armor](#), +2 [Dex](#), +1 [dodge](#), +1 [monk](#), +4 [monk](#))

hp 32 (5d8+10)

Fort +6, Ref +7, Will +9; +2 vs. [enchantment](#)

Defensive Abilities [evasion](#); Immune [disease](#)

OFFENSE

Speed 50 ft.

Melee unarmed strike +5 (1d8+1) or unarmed strike flurry of blows +5/+5 (1d8+1) or kama +5 (1d6+1) or kama flurry of blows +5/+5 (1d6+1)

Ranged mwk light crossbow +6 (1d8/19–20)

Special Attacks [flurry of blows](#), [stunning fist](#) (5/day, DC 16, [fatigued](#))

STATISTICS

Str 13, Dex 14, Con 12, Int 10, Wis 18, Cha 8

Base Atk +3; CMB +6; CMD 22

Feats [Blind-Fight](#), [Combat Reflexes](#), [Deflect Arrows](#), [Dodge](#), [Improved Unarmed Strike](#), [Scorpion Style](#), [Stunning Fist](#), [Weapon Finesse](#)

Skills [Acrobatics](#) +10 (+19 jump), [Climb](#) +7, [Escape Artist](#) +7, [Perception](#) +12, [Sense Motive](#) +12, [Stealth](#) +10

Languages Common

SQ [fast movement](#), [high jump](#), [ki pool](#) (6 points, magic), [maneuver training](#), [slow fall](#) 20 ft.

Combat Gear alchemist's fire, smokesticks (2); Other Gear masterwork light crossbow with 10 bolts, kama, [bracers of armor](#) +1, [cloak of resistance](#) +1

בסטר אברסקיל - פייטן חצי אלף

תיאור: חצי אלף, חצי התלהבות טהורה, בסטר צועד בבגדי אצולה חצי כחולים, חצי כסופים. סייף קשור למותניו הצרים והוא חצי שורק, חצי שר תוך כדי הליכה.

היסטוריה: בסטר הוא אחד ממספר אצילים נמוכי מעלה שנבחרו לבלות מספר שנים מילדותם בחצר המלוכה תחת השגחתה של המלכה. הוא זוכר בחיבה רבה את המלכה ונחוש בדעתו לגלות מה קרה לה. פרט טריוויה: בסטר הוא חובב חריזה ידוע ומשתדל לדבר בחרוזים בכל הזדמנות שהוא יכול.

Male [half-elf bard](#) 4

NG Medium [humanoid](#)

Init +6; Senses [Perception](#) +8

DEFENSE

AC 14, touch 12, flat-footed 12 (+2 [armor](#), +2 Dex)

hp 25 (4d8+4)

Fort +2, Ref +6, Will +4; +2 vs. [illusions](#); +4 vs. bardic music, language-dependent, sonic effects

OFFENSE

Speed 30 ft.

Melee +1 *longsword* +7 (1d8+4/19–20)

Ranged light crossbow +5 (1d8/19–20)

Special Attack bardic performance 21 rounds/day (countersong, distraction, fascinate [DC 17], inspire competence +2, inspire courage +1)

Spells Known (CL 4th; [concentration](#) +9)

2nd (2/day)—[glitterdust](#) (DC 17), [sound burst](#) (DC 17)

1st (4/day)—[cure light wounds](#), [disguise self](#) (DC 16), [silent image](#) (DC 16), [unseen servant](#)

0 (6/day)—[dancing lights](#), [detect magic](#), [ghost sound](#) (DC 15), [mage hand](#), [prestidigitation](#), [read magic](#)

STATISTICS

Str 16, Dex 14, Con 12, Int 16, Wis 11, Cha 20

Base Atk +3; CMB +6; CMD 18

Feats [Arcane Strike](#), [Extra Performance](#), [Improved Initiative](#)

Skills [Acrobatics](#) +6, [Appraise](#) +7, [Bluff](#) +10, [Diplomacy](#) +12, [Disable Device](#) +4, [Knowledge](#)

(arcana) +10, [Knowledge](#) (dungeoneering) +8, [Knowledge](#) (engineering) +5, [Knowledge](#)

(geography) +8, [Knowledge](#) (History) +8, [Knowledge](#) (local) +9, [Knowledge](#) (nature) +6, [Knowledge](#)

(nobility) +6, [Knowledge](#) (planes) +8, [Knowledge](#) (religion) +8, [Linguistics](#) +9, [Perception](#) +8,

[Perform](#) (oratory) +12, [Sense Motive](#) +4, [Sleight of Hand](#) +6

[Spellcraft](#) +9, [Stealth](#) +7

Languages Aklo, Common, Elven, Infernal, Orc, Undercommon, two others

SQ bardic knowledge +2, traits (Lore Seeker, Skeptic), versatile performance (oratory), well-versed, low-light vision

Combat Gear *wand of cure light wounds* (8 charges), *wand of cure moderate wounds* (18 charges), alchemist fire (2), holy water (4); Other Gear leather armor, +1 *longsword*, light crossbow with 30 bolts, antitoxin (4), backpack, dark creeper poison (2 doses), ink pen, journal, “milky” potion, signal whistle, silk rope (50 ft.), sunrod (3), thieves’ tools, vials of ink (2), waterskin, wooden holy symbol, 940 gp

מגדל הפזמון – שותפים ליצירה

כתיבה: אורי ליפשיץ Uri@NaimMeod.com

עריכה: ערן אבירם Nnesk1@gmail.com

איורים ומפה: ארז רגב Taleslord@gmail.com

עימוד: מירל אופנהיימר Mirelopp@gmail.com

המרה לשיטות משחק:

אורי ליפשיץ - פאת'פינדר (Pathfinder).

אביב מנוח - ואנור (מבוסס Dungeon World).

יהודה חלפון - עולמות פראיים (Savage Worlds).

פלייטסטרים:

אביב אור, אביתר עמיתי, אוהד לבנה, אורי איילון, אורי הדר, גיל רן, מאיה הכט, עופר מתוקי.

תודות:

על כתפי גמדים - הפודקאסט למשחקי תפקידים.

נוצר בישראל, 2014.

“מלאכים יכולים לעוף כי הם לוקחים את עצמם בקלות”

ג. ק. צסטרטון.