

Механический шпион

Крошечный конструктор, без мировоззрения

Класс Защиты 13 (естественная броня)

Хиты 5 (2к4)

Скорость 30 фт., лаза 15 фт. летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	3 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Навыки Скрытность +8

Иммунитет к урону яд, психический; дробящий, колющий и рубящий не магический, и не адамантиевый

Уязвимость к урону электричество

Иммунитет к состояниям очарование, истощение, испуг, паралич, отравление, окаменение

Чувства тёмное зрение 60 футов; пассивное восприятие 10

Языки понимает язык своего создателя, но не говорит

Опасность 1/8 (25 опыта)

Неизменная форма. Механический шпион не восприимчив к любому волшебству или эффекту, которые пытаются изменить его форму.

Магическое сопротивление. Механический шпион с преимуществом совершает спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Магические атаки. Атаки механического шпиона считаются магическими.

Аудиозапись. Механический шпион может бонусным действием записать звуки в 20 футах вокруг себя и сохранить их на маленьком драгоценном камне. Бонусным действием он может включать и останавливать трансляцию записанных звуков. Максимальная продолжительность записи на один камень — 1 час.

Для установки и извлечения камня внутрь механического шпиона требуется потратить действие и пройти проверку Ловкости (Ловкость рук) с УС 25. Провал проверки не вредит камню, но стирает все записанные на него звуки.

Поскольку механический шпион не обладает интеллектом, ему следует отдавать простые приказы/команды, например, где и когда он должен начать запись.

Механический шпион может различать существ по типам и подтипам, но не более того. Таким образом, вы можете отдать ему приказ включить запись, когда существо определённого типа (например, гуманоид) входит в зону записи, но не можете приказать включить запись, когда в зону записи входит конкретная личность.

Начав запись, он уже не сможет остановить её. Запись будет продолжаться пока не закончится ёмкость камня. Механический шпион не сможет сделать запись на камень, который уже содержит информацию.

Самоуничтожение. Механический шпион самоуничтожается через 1 раунд после того, как его хиты снизились до 0, если только его создатель не запрограммировал его иначе. В течение этого раунда шпион визжит и бьётся в конвульсиях. После этого он, как и ожидалось, взрывается. Каждое существо в пределах 5 футов должно совершить спасбросок Ловкости с УС 10, при провале получая урон огнём 3 (1к6) или половину этого урона при успехе.

Потратив действие, существо может пройти проверку Ловкости (Ловкость рук) с УС 20, чтобы отменить самоуничтожение механического шпиона, однако это не спасает шпиона от гибели. Самоуничтожившись, механический шпион уничтожает и драгоценный камень со всей записанной на нём информацией.

Действия

Тычок. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 2 (1к4).

Механический шпион

Эти хрупкие и неприметные механические паучки идеальны для наблюдения и разведки. Они незаменимы в политических интригах и промышленном шпионаже.

Складные крылья делают их более быстрыми и коварными противниками, чем может показаться на первый взгляд. Шпионы не приспособлены для боя — у них другие задачи, поэтому их стандартная тактика — это проникновение, запись и стремительное бегство.

С растопыренными лапками ширина механического шпиона достигает 2 футов. Он весит 40 фунтов.



Для записи используются драгоценные камни стоимостью 50-150 золотых, в зависимости от ассортимента.

Дизайн монстра: u/Lynesth

Иллюстрация монстра: Paizo Publishing LLC

Перевод: [Серёга Чабанов](#)

Оформление: [Long Story Short](#)