

## Детектив Клинт

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Следователь Савант 1  
КЛАСС И УРОВЕНЬ

Расследователь  
ПРЕДЫСТОРИЯ

ИМЯ ИГРОКА

Двуногие  
РАСА

Нейтральное  
МИРОВОЗЗРЕНИЕ

ОЧКИ ОПЫТА

СИЛА

-2

7

ЛОВКОСТЬ

3

16

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

2

14

ИНТЕЛЛЕКТ

5

20

МУДРОСТЬ

0

11

ХАРИЗМА

0

10

ВДОХНОВЕНИЕ

2

БОНУС МАСТЕРСТВА

- ☐ -2 Сила
- ☐ 3 Ловкость
- ☐ 2 Телосложение
- ☒ 7 Интеллект
- ☒ 2 Мудрость
- ☐ 0 Харизма

СПАСБРОСКИ

- ☐ 3 Акробатика (Лов)
- ☐ 0 Уход за животны...
- ☐ 5 Магия (Инт)
- ☐ -2 Атлетика (Сил)
- ☐ 0 Обман (Хар)
- ☒ 7 История (Инт)
- ☒ 2 Проницательност...
- ☐ 0 Запугивание (Хар)
- ☒ 7 Расследование (И...
- ☒ 2 Медицина (Мдр)
- ☐ 5 Природа (Инт)
- ☐ 0 Восприятие (Мдр)
- ☐ 0 Выступление (Хар)
- ☐ 0 Убеждение (Хар)
- ☐ 5 Религия (Инт)
- ☐ 3 Ловкость рук (Лов)
- ☐ 3 Скрытность (Лов)
- ☐ 0 Выживание (Мдр)

НАВЫКИ

10

ПАСИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВОСПРИЯТИЕ)

ИНСТРУМЕНТ: Воровские инструменты, Набор для фальсификации

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ И ЯЗЫКИ

18

ARMOR CLASS

3

INITIATIVE

30

SPEED

Максимум хитов 10

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Total 1

HIT DICE

SUCCESSSES

FAILURES

DEATH SAVES

НАЗВАНИЕ

ATK

УРОН/ТИП

Рапира

+5

1d8+3 Колющ...

Пистоль

+5

1d10+3 Колю...

Рапира (С ме...

+7

1d8+5 Колющ...

Пистоль (С м...

+7

1d10+5 Колю...

АТАКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

CP

SP

EP

10

GP

PP

30 Пули

1 Рапира

1 Воровские инструменты

1 Пистоль

1 Курительная трубка

1 Набор ученого

1 Комплект обычной одежды

СНАРЯЖЕНИЕ

Клинт - плейбой, филантроп и любитель циничных шуток.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Ему платят - он делает.

ИДЕАЛЫ

Не секрет, что работа детективом для Клинта - это в основном способ заработка, но это не значит, что свою деятельность он исполняет от балды.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Клинт ну уж очень любит подкалывать других и слишком многое себе позволяет.

СЛАБОСТИ

УМЕНИЕ: Пытливый ум

Быстрое обучение

Устойчивость тератектов

Вызов паутины

Природный доспех

Паучье лазание

Предсказательная защита


Проницательный анализ

Облик истинного

Внимательный

ОСОБЕННОСТИ И ЧЕРТЫ





SPELLCASTING CLASS

HET

SPELLCASTING ABILITY

0

SPELL SAVE DC

0

SPELL ATTACK BONUS

0

ЗАГОВОРЫ

3

0

6

0

SPELL LEVEL

SLOTS TOTAL

SLOTS EXPENDED

1

0

4

0

7

0

2

0

5

0

8

0

○ Паутина [Web]

9

0

# ОСОБЕННОСТИ И ЧЕРТЫ

## УМЕНИЕ: Пытливый ум

Постоянный поиск ответов научил ваш ум находить связи и озарение там, где другие их не видят. Вы обладаете удивительной способностью видеть ложь и полуправду, а люди склонны открывать вам больше информации, намеренно или нет. Вы умеете заставить людей открыться вам, будь то с помощью доброты, запугивания или хитрости.

## Быстрое обучение

Вы способны исключительно быстро овладевать новыми понятиями. Вы получаете владение одним навыком, инструментом или оружием или учитесь говорить на одном языке по вашему выбору.

В течение 1 часа, который может приходиться на короткий или продолжительный отдых, вы можете заменить это владение или язык на другое умение или язык по вашему выбору, если у вас есть пример, на котором можно учиться. В качестве примера можно привести учителя, книгу на другом языке или инструкцию к набору инструментов.

## Устойчивость тератектов

Вы совершаете с преимуществом спасброски от отравления и вы получаете сопротивление урону ядом. Если яд является паучьим, то вы не получаете урона от него и он не делает вас отравленным.

## Вызов паутины

Вы также можете накладывать заклинание паутина [web], без использования материальных компонентов, с помощью этой особенности. После наложения этого заклинания с помощью особенности вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем сможете вновь наложить его таким образом. Вы также можете накладывать это заклинание, используя ячейки заклинаний подходящего уровня.

Интеллект, Мудрость или Харизма является вашей базовой характеристикой для этих заклинаний (выберите одну из них при выборе этого происхождения).

## Природный доспех

У вас есть жёсткая, чешуйчатая кожа. Когда вы не носите доспех, ваш КД 13 + ваш модификатор Ловкости. Вы можете использовать КД своего природного доспеха, если доспех, который вы носите, даёт вам более низкий КД. При использовании природного доспеха, эффект от щита применяется как обычно.

## Паучье лазание

Вы получаете скорость лазания равную вашей скорости ходьбы и вы можете лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

## Предсказательная защита

Ваша наблюдательность в бою позволяет вам предвидеть атаки и уклоняться от них. При расчёте своего КД вы можете использовать модификатор Интеллекта вместо Ловкости.

Кроме того, пока вы дееспособны, ваша Метка совершает с помехой все броски атаки против вас.

## Проницательный анализ

Вы можете быстро проанализировать противника. Бонусным действием вы можете проанализировать существо, которое видите в пределах 60 футов, и обозначить его как свою Метку. Пока вы концентрируетесь на своей метке (как если бы вы концентрировались на заклинании), вы получаете следующие преимущества:

Когда вы попадаете атакой по своей Метке или наблюдаете за ней в течение 1 минуты, вы узнаете один из следующих параметров по вашему выбору: её наивысшее значение характеристики, наиминимальное значение характеристики, КД, скорость, максимальное количество хитов или вид существа.

Вы можете использовать для бросков атаки и урона оружия свой модификатор Интеллекта вместо модификатора Силы или Ловкости против вашей Метки.

Вы совершаете с преимуществом проверки Интеллекта и Мудрости, чтобы проанализировать или вспомнить информацию о вашей Метке. Вы можете совершать спасбросок Интеллекта вместо Телосложения, чтобы сохранить концентрацию на своей Метке. Существо остаётся вашей Меткой на неопределённое время. Действие этой Метки заканчивается раньше, если существо скрывается от вас, если вы теряете концентрацию или если вы используете это умение на другом существе.

## Облик истинного

Действием вы можете превратиться в истинного паука одной из трёх разновидностей. Превращение длится 1 час или пока ваши хиты не опустятся до 0. Когда вы обращаетесь в настоящую форму ваши хиты остаются в количестве текущей формы, если они не превышают количество хитов настоящей формы.

Начиная с 1-го уровня вы можете превращаться в истинного таратекта. Достигая 7-го уровня вы можете превращаться в истинного таратекта-стража. Достигая 14-го уровня вы можете превращаться в королевского истинного таратекта.

Вы должны следовать следующим требованиям при превращении:

Ваши Сила, Ловкость и Телосложение заменяются характеристиками монстра. Интеллект, Мудрость, Харизма могут по желанию песонажа быть изменены на характеристики монстра, а характер и мировоззрение остаются неизменными. Так же у вас сохраняются и передаются истинному тератекту все навыки и спасброски. Если существо имеет такие же умения, как и вы, и обладает более высоким модификатором в них, вы можете использовать эти модификаторы вместо ваших.

Начиная с 9-го уровня вы приобретаете способность накладывать заклинания. До этого момента ваша способность говорить ограничивается языком Зуррас, а любые действия руками ограничены возможностями вашей истинной формы. Трансформация не прерывает концентрации на заклинании, которое вы уже наложили, однако, может препятствовать управлению заклинанием, к примеру молнией, которую вы только что выпустили. С достижением 9-го уровня данное ограничение снимается. У вас остаются преимущества и особенности от класса и других источников, и, если форма тератекта физически способна на это, вы можете использовать их. Однако, вы не сможете применять особые чувства, если у формы монстра их нет, исключая тёмное зрение.

Вы решаете, падает ли ваше снаряжение рядом с вами при трансформации или же вы остаётесь в нём. Надетое снаряжение функционирует как нормальное, но Мастер должен подтвердить, что части снаряжения смогут остаться на теле после трансформации, судя по размерам и формам тератекта. Ваше снаряжение не меняет форму и размер, и вся экипировка, которую не может носить зверь, должна так же упасть на землю или слиться с ним. Слившееся снаряжение не имеет эффектов до превращения в форму тератекта.

### **Внимательный**

Вы быстро улавливаете мелкие подробности и получаете следующие преимущества:

Увеличьте значение Интеллекта или Мудрости на 1 при максимуме 20.

Если вы видите рот существа, когда оно говорит на языке, который вы понимаете, вы можете прочесть по его губам, что оно говорит.

Вы получаете бонус +5 к пассивной проверке Мудрости (Восприятие) и пассивной проверке Интеллекта (Расследование).

# ЗАКЛ

## Паутина [Web]

conjuratіon 2

**Время накладывания:** Действие

**Дистанция:** 60 футов

**Цель:** 10

**Компоненты:** В С М

**Длительность:** Концентрация вплоть до 1 часа

Вы создаете массу густой и клейкой паутины в точке на ваш выбор в пределах дистанции. Паутина заполняет куб с длиной ребра 20 футов на время длительности заклинания. Паутина является труднопроходимой местностью и слабо заслоняет местность.

Если паутина не прикована к двум прочным структурам (таким как стены или деревья) и не разложена по полу, стене или потолку, созданная паутина опадает сама, и заклинание оканчивается в начале вашего следующего хода. Паутина, разложенная по плоской поверхности, обладает толщиной 5 футов.

Все существа, начинающие ход в паутине, или входящие в неё в свой ход, должны совершать спасбросок Ловкости. При провале существо становится опутанным, пока остается в паутине, или пока не вырвется.

Существо, опутанное паутиной, может действием совершить проверку Силы против Сл ваших заклинаний. В случае успеха оно перестает быть опутанным.

Паутина огнеопасна. Любой 5-футовый куб паутины, соприкоснувшийся с огнём, сгорает за 1 раунд, причиняя 2к4 урона огнём всем существам, начинающим ход в огне.