

ДРОУ СОЛДАТ

Средний гуманоид (дроу), обычно нейтрально-злой

Класс защиты 15 (клепаннный кожаный доспех), с щитом 17

Хиты 22/11 [36/18] (4к8+4)

Скорость 30 фт.

СИЛ:	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
13 (+1)	16 (+3)	12(+1)	11(+0)	13(+1)	12(+1)

Спасброски Лов +5

Навыки Восприятие +3, Скрытность +5

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Подземный, Эльфийский, Дроу, Язык жестов дроу

Опасность 1 (200 опыта) **Бонус владения +2**

Уровень 3

Боевой дух 12 (выше среднего)

Наследие фей. Дроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое чародейство. Заклинательной характеристикой дроу является Харизма (КС спасброска от заклинания 12). Он может сотворять следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *пляшущие огоньки*^{КОН}.

1/день каждое: *левитация*^{КОН} (только на себя), *огонь фей*^{КОН}, *тьма*^{КОН}

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, дроу совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятия), полагающиеся на зрение.

Снаряжение. Короткий меч, ручной арбалет, клепаннный кожаный доспех, контейнер для арбалетных болтов, 20 болтов, *зелье лечения* в металлическом флаконе не подверженном ржавчине, щит, кошель с 1к6 зм и 1к10 см, 1 флакон яда дроу, 100 футов шелковой веревки с крюком, мешок калтропов.

ДЕЙСТВИЯ

Короткий меч. Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7(1к6+3) колющего урона

Ручной арбалет. Атака дальнобойным оружием: +5 к попаданию, дистанция 30/120 футов, одна цель. *Попадание:* 6(1к6+3) колющего урона и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения с КС 13, иначе станет отравленной на 1 час. Если спасбросок провален на 5 или больше единиц, цель также лишена сознания, пока отравлена таким образом. Цель просыпается, если получает урон или другое существо разбудит её действием.

РЕАКЦИИ

Парирование. Дроу добавляет +2(1к4) к КЗ против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого дроу должен видеть атакующего и использовать оружие ближнего боя.

Специальное снаряжение дроу.

Воин дроу часто может быть снаряжен квазимагическим оружием и доспехами – используя *короткий меч работы дроу +1*, *кольчужную рубаху работы дроу +1*, *Пивафви*, *знак Дома*.

Альтернативное снаряжение дроу.

Дроу воин может использовать вместо ручного арбалета тяжелый арбалет или многозарядный легкий арбалет, а также быть вооруженным 2+1к4 метательными копьями, при ведение активных боевых действий у дроу с собой будет 3 зелья лечения в не подверженных ржавчине флаконах. Также вместо короткого меча и щита дроу воин может использовать шипастую цепь.

Тяжелый арбалет. Атака дальнобойным оружием: +5 к попаданию, дистанция 120/480 футов, одна цель. *Попадание:* 8(1к10+3) колющего урона и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения с КС 13, иначе станет отравленной на 1 час. Если спасбросок провален на 5 или больше единиц, цель также лишена сознания, пока отравлена таким образом. Цель просыпается, если получает урон или другое существо разбудит её действием. **Шипастая цепь.** Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (2к6+3) рубящего урона плюс 7(2к6) урона ядом.