



Обзор тактики дроу и столкновений с ними

Открытая версия этого документа находится по адресу [PALANT GUIDE TO TACTICS - DROW 25032022 V01 .docx](https://palantguide.to/tactics-drow-25032022-v01.docx)

Напоминаю, что все наши материалы выкладываются на <https://cyborgsandmages.com/>

Есть группа в ФБ - <https://www.facebook.com/groups/cyborgsandmages/>

Видеозаписи также выкладываются на [Youtube](https://www.youtube.com/) (там же и идут трансляции как обсуждений так и игр)

Обсуждение мы ведем в нашем дискорд сообществе <https://discord.gg/VcHrSnX2>

Дополнительно в телеграме https://t.me/cyborgs_and_mages публикуются все обновления.

И поскольку автору очень хочется получить обратную связь от сообщества, то если вы хотите получить новую версию - напишите **Антону aka Palant** свои впечатления о уже увиденном материале либо в дискорде (Palant#3298) либо в телеграмме (@palant)

ОГЛАВЛЕНИЕ

Дроу	3
Существа	3
Анализ Дроу	3
Преимущества	3
Недостатки	3
Сеттинговые особенности	3
Вывод	3
Сеттинговые особенности	3
Краткая информация	3
Происхождение дроу	3
Квазимагические предметы и фазрзресс	3
Столкновения	6
Состав военных сил дроу	6
Структура боевых сил дроу	6
Патрули	6
Торговцы	7
Охотничьи отряды дроу	7
Наемники дроу	7
Рабы дроу	7
Сцена 1	7
Сцена 2	7
Сцена 3	7
Тактика дроу	8
Общие принципы ведения войны дроу	8
Союзники дроу	8
Рабы	8
Наемники	8
Животные	8
Драуки	9
Демоны	9
Конструкции	9
Аванпосты дроу	9
Широкое использование заклинаний	9
Магические защитные символы	9
Защитные руны	9
Руны и глифы дроу	9
Ловушки	11
Глифы призыва	12
Ловушки на дверях и проходах	12
Гарнизоны	13
Развернутые примеры столкновений	14
Пример засады дроу 1	14
Пример засады 2	14

Пример засады 3	14
Лидеры	14
Рекомендации	15
Дроу солдат и обычный дроу ..	15
Создание персонажа дроу из стандартных существ с помощью шаблона	15
Изменение заклинаний у заклинателей	15
Специальное снаряжение	15
Статблоки	16
Собственность персонажей	16
Дроу (1/4)	18
-Дроу молодая жрица Ллос (3)	19
-Дроу элитный воин (5)	19
-Дроу жрица Лолс (8)	20
-Дроу волшебник (7)	21
-Дроу капитан дома (9)	22
-Дроу теневой клинок (11)	23
-Дроу арахномант (9)	23
-Дроу инквизитор (14)	24
-Драук (6)	25
-Дрэглот (7)	25
-Гигантский ездовой ящер (1/4)	26
Дроу (шаблон)	27
Общие варианты способности	27
Снаряжение дроу	27
Scrolls	27
Вариантные особенности	29
Темные эльфы	29
Сзаркай	29
Драа'зекил	29
Зекил	29
Заритра	29
Масштабируемые дроу	30
Масштабируемый дроу воин ..	31
Масштабируемый дроу волшебник	31
Масштабируемый дроу жрица	31
Источники	32
Полезные ссылки	32
Снаряжение дроу	33
Волшебные предметы	33

Неволшебные предметы	36
Дополнительные заклинания ..	38
Дополнительные статблоки ..	39
+Дроу солдат (1)	39
+Дроу воин (2)	40
-Дроу сержант (3)	41
-Дроу мастер клинков	41
-Дроу певец смерти (3)	42
-Дроу арканический страж	43
-Дроу волшебник, чароштраж ..	43
-Дроу боевой маг	44
-Дроу высокая жрица Ллос	44
-Дроу первая жрица Дома	45
-Дроу головорез	46
-Дроу грабитель	46
-Дроу архимаг	47
-Дроу ассасин	47
-Дроу кавалерист	48
-Дроу послушник	48
=Дроу стрелок	49
-Дроу ученик волшебника	49
-Дроу боевой капитан	50
-Дроу Мастер оружия дома ..	51
-Epic Drow Sword Master	51
-Дроу налетчик	52
-Дроу волшебник дома	53
-Дроу страж	53
-Дроу темный снайпер	54
-Дроу храмовый страж	54
-Дроу Мастер Сорцере	55
-Дроу лучник	55
-Дроу снайпер	56
-Дроу наездник	56
-Дроу теневой страж (новый) ..	57
-Дроу паучий гнев (новый)	57
-Дроу военачальник (стандартный)	57
-Дроу сумрачный охотник (новый)	58
-Дроу чемпион Ллос	58
-DROW INQUISITOR	59
-Spiderstone golem	60
-Adamantine Spider	60
-Jade spider	61
Боевые школы дроу	61
Aeval School	61
Bautha Z'hin	61





Confidence in the Mastery of	
Weapons 'Sargh Veldrukev'	61
two sword Draa Velve	64
Eilservs School.....	64
Inlindl School.....	64
Jivvin Golhyrr	64
alert in the shadows Kyone Veldrin	
.....	64
Kyorlin Plyn	64
Superior shooting - Luth Alur	64

superior spider Orb Alur	64
Phindar Streeaka	65
Valor in slaying Sargh'elgg	65
Shi`Quos School.....	65
Steal And Strike	65
Swift Blades 'Sarnor Velven'	65
Tormtor School.....	66
First Danger - Ust Sreen	66
Vae School	66
Xaniquos School [Crossbow]	66

Riding War - Z'har Thalack	67
Force of war - Z'ress A'thalak.....	67



Примеры карт	68
--------------------	----

Приложения. Имена дроу	71
------------------------------	----

Female names	71
--------------------	----

Male names	71
------------------	----

Drow Surnames	72
---------------------	----

Known House Names	72
-------------------------	----





Дроу

Ssri-tel-quessir

СУЩЕСТВА

Дроу в базовых правилах

Существо	Показатель опасности	Источник
Дроу	¼	SRD
Дроу элитный воин	5	SRD
Дроу капитан дома	5	MToF
Начинающий волшебник дроу	2	LMOP
Дроу волшебник	7	MM
Дроу арахномант	13	MToF
Дроу избранный консорт	18	MToF
Дроу архимаг	13	WDM
Дроу теневой клинок	11	MToF
Дроу ассассин	8	WDM
Дроу командующий	5	TFTYP
Дроу молодая жрица Лолс	2	OotA
Дроу жрица Лолс	8	MToF
Дроу инквизитор	14	MToF
Дроу матрона дома	20	MToF
Дроу стрелок	4	WDH
Драйдер	6	MM
Железный паук		

Предлагаемые дополнительные статблоки с предварительным показателем опасности

Существо	Показатель опасности	Источник
Дроу воин	2	E5E Bestiary
Дроу послушник	½	E5E Bestiary
Дроу ученик волшебника	½	E5E Bestiary
Дроу мастер зверей	7	E5E Bestiary
Дроу кавалерист	5	E5E Bestiary
Священник дроу	3	E5E Bestiary
Дроу некромант	12	E5E Bestiary
Дроу гуссар	3	E5E Bestiary
Дроу мистик	6	E5E Bestiary
Дроу гладиатор	10	E5E Bestiary
Дроу колдун	9	E5E Bestiary
Дроу боевой маг	6	E5E Bestiary
Дроу мастер паутины	3	E5E Bestiary
Мастер оружия дома дроу	12	E5E Bestiary
Мастер Сорцере	14	E5E Bestiary
Дроу арбалетчик	3	E5E Bestiary
Дроу снайпер	4	E5E Bestiary
Дроу наездник	4	E5E Bestiary
Дроу солдат	1	E5E Bestiary
Дроу страж	5	E5E Bestiary
Дроу волшебник дома	9	E5E Bestiary
Дроу налетчик	3	E5E Bestiary
Дроу стрелок		E5E Bestiary
Дроу плут		E5E Bestiary
Высокая жрица дроу	14	E5E Bestiary
Головорез дроу	3	E5E Bestiary
Аркинический страж дроу	5	E5E Bestiary
Аркинический рыцарь дроу	10	E5E Bestiary
Дроу демонолог	10	E5E Bestiary
Дроу темный снайпер	5	E5E Bestiary
Паукаменный Голем (spiderstone golem)		E5E Bestiary
Нефритовый паук (Jade spider)		E5E Bestiary

АНАЛИЗ ДРОУ



Преимущества

- Высокие навыки скрытности
- Владение оружием ближнего боя и дальнобойного оружия средней дальности
- Постоянные тренировки воинских и волшебных способностей.
- Врожденные способности к сотворению заклинаний
- Превосходное темное зрение
- Использование боевых рабов
- Призыв демонов
- Широкий доступ к волшебным предметам
- Квазимагические предметы, которые доступны почти каждому.

Недостатки

- Невысокое значение хитов
- Чувствительность к солнцу
- Внутренняя вражда между членам общества дроу

Сеттинговые особенности

- Повышенный интеллект, ловкость, но не мудрость.
- Их тяжело заставить врасплох
- Хороший слух
- Врожденная устойчивость к магии

Вывод

Из всех возможных противников — дроу являются наиболее опасными для авантюристов.

Матрона дроу является единственным гуманоидом имеющим 20 Показатель Опасности.

СЕТТИНГОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Краткая информация

Дроу — это падшие темные эльфы запятанные демонической кровью.

Время обучения в воинской академии у дроу составляет 10 лет, в магической 30 лет, а жрицы учатся около 50 лет.

Происхождение дроу

Дроу произошли от одной из подрас эльфов — темных эльфов, которые были прокляты Кореллонм Ларетианом за связь с демонами и зло причиненное другим народам эльфов.

Квазимагические предметы и фаэрзресс

Фаэрзресс

Волшебная радиация со следующими эффектами
Необычная магическая энергия, которую дроу называют фэрзресс, наполняет многие территории Подземья. Происхождение этой таинственной чародейской силы неизвестно. Легенды гласят о том, что это древняя эльфийская магия, использовавшаяся в те времена, когда темные эльфы были впервые изгнаны из мира поверхности. Дроу и другие существа Подземья используют свойство зон, пораженных фэрзресс, для защиты своих поселений.

Размер зон, пораженных фэрзресс, могут разниться в диаметре от пары дюжин футов до нескольких Зона, покрытая фэрзресс, всегда является тускло освещенной.





- Существо, находящееся в зоне, покрытой фэрзресс, обладает преимуществом на спасброски против любых заклинаний школы прорицания. Если заклинание школы прорицания не требует спасброска, заклинатель должен совершить спасбросок Телосложения Сл 15, чтобы успешно прочесть заклинание. Провал спасброска означает, что заклинание потрачено впустую и не даст никакого эффекта.

- Любое существо, пытающееся телепортировать в зону, покрытую фэрзресс, из нее, или в ее пределах, должно совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 15. При провале, существо получает 1к10 урона силовым полем, и попытка телепортации проваливается. Даже в том случае, когда спасбросок успешен, попытка телепортации может возыметь не совсем удачный эффект, как в случае, если точка назначения известна лишь по описанию, несмотря на то, насколько хорошо это место знакомо. См. таблицу в описании заклинания телепортация [teleport] для получения дополнительной информации.

When a spell is cast in a faerzress-suffused area, the caster rolls a d20. On a roll of 1, the spell has an additional effect, determined by rolling on the Wild Magic Surge table in chapter 3, "Classes," of the Player's Handbook.

Создание квазимагических предметов работы дроу

[Квазимагические предметы](#)

A drowcraft item was usually made from adamantine, an alloy of adamantite. It was impossible to detect magical energy from a drowcraft item despite it working like one.[2]

In an area of faerzress or inside an earth node, a drowcraft item became energized—a wielder of a drowcraft weapon would enjoy more fortune in making attacks and inflicting injuries, while a wearer of drowcraft armor would find attacks against them deflected. This was in addition to its other enchantments.[1]

A drowcraft armor or weapon had a number of inherent disadvantages. First, since it was powered by faerzress or an earth node, it lost its magic outside of such an area, but retained any other enchantments.[1]

Furthermore, these items were very weak against sunlight. When exposed to natural sunlight, decay started after two minutes of exposure or five minutes spread over five days. The dissolution set in after two to twelve days.[2] However, there was a small risk they would disintegrate right away when exposed to sunlight, even indirectly like in a room or even in a scabbard. Above ground, drowcraft armors and weapons kept safe inside a lead-lined container (but could last there indefinitely) or by coating them with darkoil,[1] though only temporarily (1 day for armor, 3 days for a weapon).[3] If such an item was used on the surface but the user took care in protecting it from sunlight, it could retain its properties for thirty-one to fifty days. A drowcraft item that was protected from the sun and then put in an area of heavy faerzress retained its properties.[2]

Crafting a drowcraft item was, due to the faerzress, cheap and easy,[4] but was largely a secret held by the drow. It was known that the process took long time.[2] What was also known was that to craft a drowcraft armor or weapon, the crafter needed to be a drow capable of casting contingency and disintegrate, with skill in the forging of magical weapons or armors.[1] The lengthy part of the process was the "baking". The metal needed to remain in strong Underdark radiation for long time, for example a buckler needed an entire year.[2]

[History](#)

Drowcraft armors and weapons were once quite popular among drow in the Underdark.[1] Even the lowest ranked warrior used to have such tools.[2] But, by 1372 DR, such weapons were no longer popular in some drow cities, while for armors the fall from popularity was more widespread, and they were no longer in general use in many cities.[1]

At latest around the Second Sundering, drowcraft items experienced a renaissance. It became normal again for foot soldiers and others to be equipped with these items[5] and various magic items were again created with this method.[6]

[Reputation](#)

Drowcraft tools were associated with the drow so much that they were the talk in taverns and the like on the surface.[2]

As mentioned above, one way to protect the item's properties after a trip to the surface was to put it in a radiation-heavy area in the Underdark. Such areas were sought out and inhabited by drow and leaving an item there with a guard was a reason to be considered suspicious.[2]





Drowcraft items had a great effect on drow-society as a whole that went past equipping every soldier of theirs with it. Because radiation-heavy places were sought out by them for their cities, drow habitats were by definition stationary and therefore more vulnerable against enemy attacks. This caused the drow to be very inventive regarding combat magic, training, and tactics out of necessity. Especially the need for magic for their protection became impossible to ignore.[2]

Оружие

Доспехи

Faerzress

Faerzress was a magical radiation only found in the Underdark, a remnant of High Magic that helped shape the Underdark itself.[1][2][3][4] It interfered with the casting of teleportation and divination spells.[5]

Areas of high faerzress concentration would manifest physical signals, ranging from subtle shifts in temperature to visibly glowing rock formations.

Etymology

The word faerzress is composed of faer (magic) and Z'ress (to hold dominance or to remain in force), which together mean magic that remained. However, its original term had faer and Z'ress inverted, which rendered the term as dominating magic. That older composition was much more telling about the primary task of these emanations: to keep the drow in the Underdark.[

[Faerzress and drow culture](#)

Faerzress was a Drow word, and it played a major role in drow city planning. Drow sought out areas with strong faerzress to build their cities and outposts in to keep others from scrying their doings or teleporting inside the city. Drow also used faerzress to create magical artifacts.[7]

Effects on magic

Faerzress could affect magic and spellcasting in unpredictable ways, in some ways like wild magic

Although the knowledge of faerzress among surface-dwellers was sparse, it was known to mainly affect divination and conjuration spells, making teleporting by magic in the Underdark a risky effort.

Some areas in the Underdark had stronger faerzress emanations than others.

It was possible to enact rituals to alter the concentration of faerzress in an area or to affect a pocket of it, although such spells often attracted unwanted attention from denizens of the Underdark attuned to the faerzress.[4]

Effects on plantlife

Since the Underdark lacked food or light for plant life and fungi, many plants and fungi that are found underground found ways to live on a diet of faerzress.[16] It was the sole food source of a plant-like life form called magivores, which could serve as a foodsource for Underdark settlements.[4]

Adamantine

Locations Meteorites, mineral veins

Components Adamant, electrum, silver

Color Black

Properties Green shine under candlelight; purple-white shine under magic light

Adamantine was a jet-black alloy of adamant and other metals. Usually black in color, adamantine had a green sheen when viewed by candlelight or a purple-white sheen when viewed by magical light.[

It was found only in veins of ore near earth nodes and areas of faerzress in the Underdark. Occasionally, small meteorites consisting of some adamantine would fall to Abeir-Toril as well.[

Applications

Adamantine, when smelted, was ultra-hard but this was a costly procedure. Adamantine weapons were useful for damaging the weapons and armor of opponents. A set of adamantine armor or a shield was nearly impenetrable to normal weapons.

Adamantine was often used by drow elves of the Underdark, and their adamantine weapons were usually swords that were magically enhanced. Their magical strength and sharpness faded if brought into contact with direct sunlight.

Naturally occurring adamantine was mostly found in meteorites and rare mineral veins. Adamantine was extremely difficult to produce, requiring high forging temperatures and a very delicate procedure. As an alloy, it was composed of five parts adamant, two parts silver, and one part electrum.

Adamant

Physical properties[1]

Material type Metal

Color Jet black

Properties Ferromagnetic

Uses Metallurgic experimentation, adamantine alloy

Adamant was a pure, jet-black metal ore that was found on Toril. It was among the hardest, lightest, and most brittle ores on the planet, being used in the creation of the alloy adamantine. Adamant was extremely rare throughout the realms, materializing in spherical clusters within solidified volcanic flows.[1]

Description





Despite its extreme hardness, adamant was so brittle that a weapon or shield forged from the metal could be easily shattered by another metal weapon or even a hardwood staff or club. It offered great protection against both magical and natural flames, and was inherently immune to all elemental effects.[1]

Adamant was glossy black in appearance and reflected images with a distinct rainbow outline.[1]

Uses

As of the mid-14th century DR, the pure form of adamant was not used in the forging of weapons and armor in Faerûn, owing to its unique properties. However, adamant styluses were used to etch inscriptions and ornamental designs into other metal items.

It was often used in metallurgic experiments by dwarves as they constantly sought to create an alloy that was superior to the well-known adamantine. Some dwarves worked with wizards to create enchanted, adamant plate mail such that when shattered, the fragments of the black metal would remain magically bound to provide some imperfect form of protection for the wearer.

Cost

A quantity of adamant was worth five times the same amount of gold. An adamant stylus typically sold for 35–50 gp, but they were not commonly found across the Realms, save for in the Great Rift and perhaps the city of Waterdeep.

СТОЛКНОВЕНИЯ

Небольшие примеры типовых столкновений с дроу

- Патруль дома Auvryndar - 1к4+2 **дроу воинов**, 1 **женщина дроу элитный воин**
- Патруль дроу - 1к8 **воинов дроу**, 1 **элитный воин дроу**.
- Элитный патруль дроу **2 элитных воина дроу** верхом на **гигантских ездовых ящерицах**.
- Элитный пеший патруль дроу 2к4 **элитных воина дроу**. У каждого из них имеется горн для вызова подкрепления, которое прибывает через 1к4+4 раунда и также состоит из 2к4 **элитных воина дроу**. Еще через 10 минут прибывает 3к6 **элитных воина дроу** верхом на гигантских ездовых ящерицах.
- Группа реагирования дроу 3к6 **элитных воина дроу** верхом на **гигантских ездовых ящерицах**
- Торговец - 1 торговец (**дроу волшебник**), 1к6 боевых рабов, 2 **элитных воина дроу** телохранителя.
- Патруль дроу 1к6 **дроу элитных воинов**, 6 **дроу воинов**, 1 **дроу командующий**
- Охотничий отряд дома Меларн 1 **дроу волшебник**, 1к6 **дроу воинов**, 2к6 боевых рабов **багберов**
- Посланник дроу 1 **дроу волшебник** сопровождаемый 1к4+1 **квагготами**.

Состав военных сил дроу

Анализ материалов по домам Мензоберензана показывает что в войсках дроу чаще всего использовались следующие виды солдат:

- Элитный воин (**элитный воин дроу**) ПО 5
- Обычный воин (**дроу воин**) ПО 2
- Арбалетчик (**дроу арбалетчик**) ПО 3
- Всадники (**дроу наездник**) ПО 3

Структура боевых сил дроу

Минимальная организационная единица — это **взвод**, состоящий как правило из 6 солдат дроу.

Патруль состоящий из 1к6+6 **солдат дроу** возглавляемые **мастером паутины** (название командира отряда). В 30% случаев в состав патруля также входит 1к8 боевых рабов дроу. Патруль на Базаре Мензоберензана называется **рукой** и возглавляется **жрицей Лолс** из Арах-Тинилит (не считая непосредственного командира солдат — инструктора из Магтере). С вероятностью в 50% рука сопровождается также **дроу волшебником** из Сорцере.

Клещи — 1к3+1 патруля. Во главе стоит **боевой капитан** или **надлидер**.

Более крупные соединения дроу управляются **повелителями битвы** или **военной госпожой**.

Патрули

Принадлежность патруля к тому или иному правящему дому Мензоберензана также влияет на отряд.

Благородный Дом

Базнре

Изменение отряда

Все дроу воины вооружены +2 оружием и носят +2 доспехи а боевые рабы носят +1 оружие и +1 средние доспехи. Также у каждого дроу в наличии 3 зелья лечения.

Баррисон

Базовый патруль

Лидер: 1-3 **капитан дома дроу** 4-5 **жрица Ллос** 6 капитан и жрица

Основной состав 1к6 **дроу элитных воинов**, 6 воинов дроу

Рабы воины 1-7 нет, 8-10 рабы воины

Вид боевых рабов

В 30% случаев патруль сопровождается 1к8 рабов воинов (орков, хобгоблинов, багберов или кваггатов).

Патруль Академии — «рука»

1к6+6 **воинов дроу**, возглавляемые инструктором из Магтере

С вероятностью в 50% с патрулем также будет 1 дроу волшебник из Сорцере

Лидер: Жрица Лолс из Арах-Тинилит

Патруль на Базаре Мензоберензана обычно состоит из трех «рук»

Пеший патруль дроу

2к4 воинов дроу. Подкрепление 2к4 воинов дроу и 1к4 гигантских паука прибывает через 1к4 раунда.

Патруль дроу 3

1 **дроу волшебник**, 2к4 **дроу воинов**, и группа рабов (к8 по таблице)

Тролли сражаются до смерти, остальные будут пытаться сбежать если будут убиты все дроу.

к8

1–2

Боевые рабы

3к6 **дерро**





3–4	3к6 <i>гоблинов</i>
5–6	3к6 <i>орков</i>
7–8	2к6 <i>квагготов</i>
9–10	1к6 <i>троллей</i>

Патруль дроу 4

Лидер: 1 *дроу волшебник* верхом на 1 *каменном големе*, вырезанном из камня в виде гигантского паука.

2к4 *элитных воина дроу* верхом на *гигантских ездовых ящерицах*.

The mage rides in a howdah that provides half cover against attacks from the ground.

Все дроу сражаются до смерти защищая свою территорию.

Добыча. 8 глаз голема это 6 дюймовые рубины, каждый из которых стоит 1000 зм.

Торговцы

Торговцы имеют при себе богатства в размере 5к4×10 золотых монет и 10 дней провизии на каждого члена группы.

Размер каравана дроу	Маленький	Средний	Большой
Торговцы	1к2	2+1к2	1к4+4
Дроу охранники	2	6	12
Лидеры	1	2	3
Багберы охранники	4	8	16
Рабы носильщики	1к4+4	1к8+8	1к8+16
Вьючные ящеры	1к2	1к2+2	1к4+5
Дополнительные ценности	30%	45%	75%

Расы рабов носильщиков

К20	Рабы носильщики
1	багбер
2	дварф
3	эльф
4-5	гнолли
6	полуэльфы
7	гоблин
8-11	хобгоблин
12-15	человек
16-17	орк
18	троглодиты
19	огр
20	тролль

Охотничьи отряды дроу

Drow hunting parties stalk the jungles, canyons, and groves of the Underdark, seeking out choice specimens for harvest or enslavement. These drow raiders keep to the shadows and maintain cover, allowing their poison-tipped crossbow bolts to do their work.

They keep to the forest paths, unless tracking prey, but even then they rarely stray far.

A typical hunting party consists of 1 drow raider and 3 drow outriders, or any of the drow patrols

Элитный охотничий отряд дроу

Лидер отряда: 1 *дроу жрица Лолс*, вооруженная жезлом щупалец

- 1 *молодая жрица дроу*
- 2 *дроу элитных воина*
- 4 *дроу солдата*

Тактика

На первом ходу дроу жрица Лолс сотворяет *призыв животных* призывая двух *гигантских пауков* на помощь дроу, в случае боя на ближней дистанции *дроу молодая жрица* сотворяет *духовных стражей* и концентрируется на поддержании этого заклинания, если же дистанция не позволит заклинанию начать работать на первом ходу, то сотворяет *духовное оружие* (которое принимает форму кнута).

Другие дроу сотворяют *тьму* чтобы помешать атаковать стрелкам противника прежде, чем вступить в ближний бой или накладывают *огонь фей* на противников, чтобы создать преимущество для атак отряда.

Если кто-либо из других дроу обладает особенностью Высокого чародейства дроу, то он будет стремиться использовать *рассеивание магии* как только появится подходящая цель.

1 *дроу элитный воин* защищает дроу жрицу Лолс, которая предпочитает атаковать с расстояния используя свой жезл щупалец или сотворяет такие заклинания как . Второй элитный воин возглавляет атаку обычных воинов, прикрывая при этом молодую жрицу, которая двигается вместе с ними.

В случае если у жрицы Лолс остается меньше половины хитов – она пытается призвать демона *йоклол*, в случае неудачи она начинает отступать

Дроу сражаются фанатично и будут прикрывать бегство жрицы Лолс.

Наемники дроу

Дружелюбные и миролюбивые 3к4 *элитных воина дроу*.

Рабы дроу

Рабы орки фермеры

3к6 *орков*, с вероятностью 25% также 1к4 дроу на расстоянии 120 футов от орков.

Отряд боевых рабов – троглодитов

20 *троглодитов* в кирасах (КЗ 14) и вооруженные длинными мечами, которыми они могут атаковать вместо своих атак когтями с бонусом +4 к попаданию и нанося 1к10+2 рубящего урона при двуручном хвате.

Засада боевых рабов - квагготов

2к6+2 *квагготов* затаились на потолке этой пещеры в зарослях грибов и готовы наброситься на любых незнакомцев.

Сцена 1

♦ 1 дроу арахномант (артиллерия 13 уровня) ♦ 2 дроу воина (соглядатай 11 уровня) ♦ 1 меззодемон (солдат 11 уровня) ♦ 5 grimlock миньонов (миньон 14 уровня) ♦ 2 клинковых паука (громила 10 уровня)

Сцена 2

♦ 1 жрица дроу (контроллер 15 уровня) ♦ 1 дроу мастер клинков (элитный налётчик 13 уровня) ♦ 1 коричневый увалень (элитный солдат 12 уровня) ♦ 3 дроу воина (соглядатай 11 уровня)

Сцена 3

♦ 1 драйдер клыкелорд (громила 14 уровня) ♦ 1 дроу арахномант (артиллерия 13 уровня) ♦ 3 дроу воина (соглядатай 11 уровня)





Есть шанс, что у лидера группы окажется что-то интересное или полезное. Совершите бросок к20 и сверьтесь с таблицей ниже, чтобы определить, что, возможно, имеется у лидера разбойников.

Имущество Лидера Разбойников

к20	Находка
1-5	Ничего
6-10	2к6 драгоценных камней, каждый стоимостью 10 золотых монет, в мешочке
11-14	2к6 драгоценных камней, каждый стоимостью 50 золотых монет, в мешочке
15-17	1к4 огнестрелок (см. «Грибы Подземья»)
18-19	1к4 водострелок (см. «Грибы Подземья»)
20	Случайный магический предмет (совершите один раз бросок по таблице Магические Предметы В в главе 7 книги Руководство Мастера)

ТАКТИКА ДРОУ

Общие принципы ведения войны дроу

Дроу - одни из самых талантливых и владеющих магией существ. Сначала они сосредотачиваются на заклинателях, оставляя других персонажей для второго залпа или добывая их в ближнем бою.

Война в Подземье сильно отличается от конфликтов на поверхности. Тесное пространство подземной среды делает сбор гигантских армий трудным или неэффективным, и большинство сражений на самом деле были стычками между небольшими отрядами или патрулями. Дроу избегают крупных осад и генеральных сражений, предпочитая сосредоточиться на **стычках**, а также на тактике **«бей и беги»** и **изматывающих ударах**. Подземная война в значительной степени включает **использование природной среды** в качестве оружия путем **создания туннелей для обхода врагов с флангов**, создания обвалов, **направления потока лавы** и так далее. Дроу используют **тактику засад**, используя существующие опасности окружающей среды, такие как рыхлые камни, и умело используют ловушки, такие как преднамеренно расставленные **финомиды** или стаканы, полные **аскомидных спор**, чтобы получить преимущество в бою.

Чтобы отразить истинную смертоносность дроу в бою, мастерам настоятельно рекомендуется, чтобы они **использовали хитрые стратегии**, были бдительны и реагировали на противников, готовящих заклинания и другие опасности, и так далее.

Типичная тактика дроу включает в себя организацию засад там, где можно использовать естественные опасности окружающей среды, такие как падающие камни, которые можно сбить с ног незваных гостей. Противопехотные ловушки, такие как стратегически расположенные **финомиды** и стеклянные колбы, наполненные **аскомидными спорами**, также не редкость в Подземье.

Дроу, павшие в бою, обычно оживают как зомби (до тех пор, пока их нижние конечности можно использовать) жрицами дроу, не оставляя их для разграбления. Таким зомби часто приказывают нести менее подвижных мертвых и раненых, а также они полезны в качестве «ударных отрядов».

Поскольку дроу постоянно ожидают атаки и их трудно застать врасплох, то при определении являются ли они застигнутыми врасплох мастеру стоит использовать не только пассивное Восприятие, но и сделать активную проверку Восприятия (если дроу несколько – то с преимуществом за счет помощи друг другу).

Группа дроу арбалетчиков в пределах города может атаковать практически из любого места, посылая на персонажей игроков дождь крошечных отравленных болтов, а затем исчезая без каких-либо **громоздких предметов, чтобы привлечь к ним внимание (конечно, при условии, что они замаскировались под не-дроу)**.

СОЮЗНИКИ ДРОУ

Рабы

Slaves make up the majority of Menzoberranzan's population. These lowly- folk are non-drow that have either been captured in the Underdark or specifically bred into a life of service. No drow citizen of Menzoberranzan is ever officially the slave of another drow, but some are slaves in all but name-other drow taken as captives during a battle outside the city can be brought back and held openly as indentured servants.

Non-drow are typically referred to as colnbluth, or undercreatures, by Menzoberranry. The most common kinds of slaves include goblins, kobolds, orcs, hobgoblins, and bugbears, though more exotic varieties certainly exist. Each slave is afforded a place according to its talents. Most are laborers, farmers, and house servants. Those with fighting skill end up as expendable first-line defenders in house armies.

Дроу часто дополнительно вооружают своих рабов.

- Багберы
- Гнолли
- Гоблины
- Гримлоки
- Дерро
- Квагготы
- Кобольды
- Минотавры
- Огриллоны
- Огры
- Орки
- Троглодиты
- Тролли
- Хобгоблины

Рабы дома Баэнре

- 200 **пехотинцев гоблинов**
- 150 **орочьих копьеносцев**
- 100 **гноллей лучников**
- 150 **багберов**
- 75 **огров метателей камней**
- 25 **пехотинцев минотавров**

Наемники

- Ороги
- Хобгоблины

Животные

Drow do not keep animals as pets; they prefer pets that can fully comprehend the scope of their reliance and dependence on their masters. Accordingly, many drow keep a favored slave as a personal servant or thrall. These minions are, in truth, little more than pets for the drow, and they are generally treated as such.

The “pets” that most visitors to a drow city remember are the spiders. These vermin are the favored of Lolth, and because her church rules most drow cities, it is only natural that spiders would be common in drow lands. Smaller





monstrous spiders are often kept as pets or simply let loose to wander the streets, serving as pest control. Larger spiders are often kept as guardians or even mounts in some cases. Training unintelligent vermin to do anything is exceedingly difficult, so many drow cities have bred specialized types of spiders to serve them. The sword spider is said to be one of the most successful of these. The drow also use of various breeds of subterranean lizards. They have bred species with sticky pads on their feet for use as pack animals and mounts. Drow sometimes use bats of all sizes and breeds as scouts or alarms. Various molds, fungi (especially shriekers), and oozes see common use in drow traps or sanitation areas. More rarely, drow train cavvekans (see the appendix) as pets or guards.

Finally, the drow often bring in dangerous outsiders from the Demonweb Pits to serve as guardians or minions. *Myrlochar* (described in *Monsters of Faerûn*), *bebiliths*, and *retrievers* are the most common due to their spiderlike appearances.

- Пауки
- Гигантские ездовые ящерицы и гигантские вьючные ящерицы(с возможностью взбирания на отвесные стены)

Драуки

Демоны

- Драэглоты
- Йоклол
- Теневой демон
- Квазит
- Глабрезу

Конструкции

- Анимированный меч
- Летящий кинжал
- Анимированная метла
- Анимированный доспех
- Шлемастый ужас
- Адамантиновый паук
- Анимированный стол
- Каменный голем
- Железный голем
- Голем из плоти

АВАНПОСТЫ ДРОУ

Широкое использование заклинаний

- Arcane lock
- Glyph of Warding
- Guards and Wards
- Magic Mouths
- Permanent Levitation
- Modified Non Detection
- Modified Antimagic Field
- Permanent Alarms
- Antiscrying wards
- Teleporting Device

The large pillar to the east on the first tier is made of malachite and is covered with graven signs and sigils. A casting of detect magic reveals that the glyphs radiate an aura of conjuration magic. If the correct pair of glyphs are touched, the creature touching them will be transported to another area (up to 1 mile). You should devise the twenty-four glyphs upon this pillar and select which two are the trigger-mechanism.

Магические защитные символы

The drow have placed powerful wards on the slave pen to inhibit spellcasters and shield the area against scrying attempts. Spells cast within the slave pen have no effect, and any slot or magic item charge expended to cast such a spell is consumed. The wards don't suppress or negate spell effects that originate outside the slave pen. For example, a creature under the effect of an invisibility spell remains invisible when it enters the slave pen.

Creatures inside the slave pen can't be targeted by any divination magic or perceived through magical scrying sensors.

Защитные руны

Руны и глифы дроу

Drow have an affinity for magical glyphs and runes, and have long warded their homes with potent magics woven into various sigils and runes placed where they can ward against intrusion. These glyphs are similar to those created by the glyph of warding or greater glyph of warding spells, except that they remain in place even after discharging power. Drow glyphs fall into one of three categories, way-marker runes (used in areas patrolled or traveled by drow but not inhabited by them), sacred glyphs (special glyphs placed by clerics of Lolth to protect areas sacred to the Spider Queen), and house defense glyphs (specialized glyphs developed by members of noble houses to protect their homes and families). These runes are placed by drow clerics who have become runecasters and often contain unique spells that have been researched specifically for a particular rune or location.

Elegant, flowing runes and intricate glyphs—always limned in black paste, ink, or inlay—are used by the richest and most powerful drow. These rare, seldom-seen inscriptions are used as defenses for treasure and fortifications.

Drow use symbols to mark House territory boundaries, House possessions (including slaves), and to mark routes in the Underdark. Some such symbols may be enchanted using glyph of warding spells. These magical symbols are of three sorts:

- way-marker runes,
- sacred glyphs,
- House defenses.

Руны дроу

Runes can be "set" to be activated by direct touch,

by movement of the surface they are placed upon (e.g. opening a door on which a rune has been drawn), or passage through an opening that an adjacent rune has been linked to.

Runes may be visible, or invisible except while flashing in activation. No drow rune can be triggered more than once per round, and there is always at least one round of inactivity between activations (sometimes much longer). During these inactive intervals, the runes can be safely passed.

Attempts to remove runes with dispel magic, a remove traps spell or by using thief's tools have a

1 in 6 chance of success,

a 2 in 6 chance of "deactivating" the rune for 1-2 rounds,

a 3-6 chance of triggering the rune, even if the attempt occurs during an inactive interval.

An anti-magic shell renders runes inactive as long as it is present.

Remember, priestesses of Lolth and those who carry a house insignia are not affected by runes.

Путевые руны

Руны дорожных убежищ

Way Shelter Runes



Power Suffixes





Way-marker runes are used in areas of the Underdark patrolled or traveled by drow, but not inhabited by them. Located in side-caverns, alcoves, and other areas of natural shelter that drow may wish to rest in or defend against a hostile monster, these runes are recognizable to all drow. They are not discharged by any drow passing them but will visit their harmful effects on any non-drow who tries to pass them. (Note that a human wizard employing alter self or a stronger polymorph spell to take on drow form can “fool” such a rune, but mere illusions—such as the change self spell—do not.)

Way-marker runes last for 1 year per level of the drow placing them, and will discharge as often as triggered, during that time. (Some ancient drow runes of this type are permanent; the process of their making appears lost to present-day drow.)

Each rune has only one power or effect. If a being disturbs a rune repeatedly, or simultaneously triggers more than one, the effects are cumulative. Saving throws are allowed against all rune effects; success indicates half damage or an escape from the effect entirely, at the DM's option.

The spells and processes allowing drow to emplace runes are among the best-kept, most precious secrets of drow clergy and noble Houses. It is extremely unlikely that even a drow player character would ever learn such things, so they are not included here.

Обычные эффекты путевых рун включают в себя:

- Shocking grasp (direct-contact electrical discharge) 4к8 урона молнией.
- Lightning bolt (arcing discharge to nearest non-drow being, when triggered: if more than one being within 20', roll 1d6: on a 2, 4, or 6, the bolt forks and strikes at the nearest two beings, doing them 8к6 урона молнией damage each; otherwise, the discharge is a single strike, for 10к6 damage, with a 30' maximum range)
- Цепная молния (как заклинание, КС 16)
- Repulsion (as the spell, causes re-treat in exactly the path of approach used, retracing route at maximum movement rate but facing back toward rune, so that affected creature has a 4-point AC penalty toward attacks from creatures along the way; lasts for 9 rounds)
- Wall of fire (as the spell; a “wall” appears instantly filling any gap or passage one side of which is within 20' of the rune, or directly in front of the rune, as “set” by the beings emplacing the rune; the wall will fill the opening, if set to do so, but if free-standing will be 10' across and 20' high, 20' across and 10' high, or a cylindrical ring, 20' across and 30' high—which closes in on itself by a radius of 10' per round, into a pillar; in all cases, this effect lasts for 7 rounds per activation, and deals the normal damage for the spell, including 2d6 + 12 points on all beings passing through the flames)
- Flesh to stone (as the spell: permanent, no material components required, all possessions also affected; allow the saving throw to be made at +1; it changes the effect to a one-round, bone-chilling “wave” of stony appearance and feeling, equal in effects to a 1-round-long slow spell)
- Слово силы, слепота (as the spell, affecting triggering being only; saving throw allowed, at -3; if successful, blindness lasts for only 1d4 rounds, during which time the blinded being attacks and saves at -4, loses all damage bonuses, and suffers a 4-point armor class penalty; if failed, blindness—with combat effects just noted—continues until dispel magic, remove curse, or cure blindness applied)
- Удержание чудовища (как заклинание, КС 16 но без возможности повторно совершать спасброски, длительность 1 минута).

Святые глифы

Sacred Glyphs



Power Suffixes



In certain areas, special marker-glyphs are emplaced by priestesses of Lolth, to mark areas sacred to the goddess (typically caches of scrolls, or rich veins of gemstone claimed as the property of a local priesthood of Lolth). These glyphs take the form of a pair of female drow lips, shaped as if to bestow a kiss, and surrounded by eight spider legs shaped to form a circular outline for the glyph.

Эти глифы срабатывают когда мимо них пытаются пройти не жрица Ллос. Для временное отключения глифов на 2к4+1 раундов используется секретное командное слово, произнесенное шепотом при прикосновении к глифу. Деактивацию глифов можно повторять бесконечное количество раз и глифы подействуют на жрицу Ллос, только если та утратила благосклонность богини.

Обычные эффекты священных глифов включают все эффекты путевых глифов, включая следующие:

- Nine rubbery, 20'-long black tentacles lash out from the rune itself, striking at all living creatures in reach. These tentacles are akin to Evard's black tentacles (as the spell in attacks and details; the tentacles last for 9 hours per activation, or until destroyed; destroyed tentacles are not replaced by the rune's magic, and will not be present at its next activation)
- Shadow flares spring from the flashing glyph, spraying forth at all living beings within 40'. 8d8 bolts of black energy leap forth, striking as THAC0 13 missiles, and will hit one being if only one is within range. When the flares strike, they immediately solidify into obsidian spears, dealing 8 points of damage each.
- A forcecage appears around triggering creature and any other beings within 20', and lasts for 12 turns—during which the DM should roll for wandering monsters, or to determine whether defenders arrive to interrogate or attack with missile fire. The cage can be destroyed by dispel magic, or escaped by three methods:
 - passing through the bars in gaseous form or wraithform;
 - passing through the cage by means of magic resistance—one attempt only, requires successful resistance check;
 - by bursting out as the cage is forming, which requires a successful saving throw vs. spell to execute. This method does an inescapable 2d4+8 hp damage to the escaping being.
- Sink This affects triggering creature only, saving throw negates effects. If the throw is failed, the creature sinks steadily into the ground, remains entombed for 2d4 days, and then slowly rises up again. Dispel magic will halt sinking, but a second dispel magic is required to free the creature. A dig spell will also free characters trapped in this way.
- Feeblemind The effects last until a heal, limited wish, or wish is applied. This version affects even non-spellcasters, who save against the spell at +2.
- Reverse gravity This affects all beings within a 30' x 30' area of effect, one side of which is centered on the glyph.





- Polymorph other Only the triggering being is affected. The victim is changed into a huge spider—see Volume One of the Monstrous Compendium for details of the 6'-diameter form, which is AC6, MV 18, THAC0 19, 1 bite for 1-6 damage; former hit points, morale, and saving throws retained; no poison gained; nor-mal chances for loss of personality and mentality.
- Glyph functions as a fire trap, ex-ploding for 1d4 + 12 damage (as the spell; 5'-radius blast range, save results in half damage, rounding up).

Ни одни другие церкви божеств дроу используют святые глифы (не считая Гаунадура). В редких случаях когда клерики Ока пытаются использовать глифы для защиты алтарей, святых пещер, или хранилища драгоценных камней, они будут использовать глифы 1,2,4,5,6,8. При определении эффекта глифа считайте 3 и 7 – 4.

Глифы Защиты Дома

Защитные глифы Благородного Дома обычно представляют собой флаг или ornate decorations вокруг символа Дома и располагаются на стенах или границах самого Дома. Эти глифы срабатывают при пересечении если существо не носит знак Дома или не произносит секретную фразу для прохода. Эффекты защитных глифов Благородного Дома включают в себя эффекты путевых глифов и также следующие:

- A color spray emanates from the glyph outward in a pre-aimed direction, effects as if cast by a wizard of 14th level.
- Enervation affects triggering creature only, with the normal saving throw glyph and aimed outward from the surface the glyph is drawn on. Existing spells and item effects are negated, and beings are prevented from employing spells, spell-like abilities, and item powers for 2-5 rounds, even if they move out of the glyph's radius. This glyph is often employed on balconies, battlements, tower windows, and cavern ceilings, to plunge levitating, attacking drow to their deaths.
- Magic reflection When activated, these glyphs do not flash into visibility, but cause a momentary shimmer or ripple, as of dark movement, on the surface they are emplaced on. They affect a 20'-radius sphere centered upon them, and divert all spells and magical item attacks impinging on, or originating within, this area of effect back on the caster due to the nature of the magic, the caster's magic is merely negated. When activated, the effect remains for 9 rounds.
- Anti-magic shell This immobile effect is equivalent to the spell of the same name, lasts for 3 turns at each activation, and is usually sited to cover entrances, or in a perimeter ring.
- Magic missile As spell of 6th level
- A black fist appears from the glyph, and smites the triggering being unerringly for 7 rounds, even if the being becomes invisible. The hand floats at MV 22, is AC0, and has 22 hp. It strikes as does a Bigby's clenched fist (detailed in the Player's Handbook).
- Blade barrier The blades of force come into being in a whirling hemisphere, centered on the glyph, and projecting outward from the surface on which the glyph is placed. The blades whirl for 6 rounds, for 8d8 points of damage, then melt away into nothingness. Normal saving throw applies.

Some of these glyphs and runes may have been stolen or learned from surface dwelling wizards and priests, whose symbol and glyph of warding spell effects sometimes duplicate those of drow glyphs. Of course, it could have just as easily been the other way around. House wizards and drow renegades seeking to defend their homes and treasure-places are always working to devise new, more powerful symbols.

Drow symbols that have magical powers are always drawn with magical inks, whose formulae are secret.

The finest sort of magical symbol-ink is **everdark**, an ancient formula known to the drow Houses in several cities. Its composition remains secret but is rumored to involve ingredients from no less a creature than the deep dragon (detailed in this sourcebook), and is understandably rare. Its use is known to increase some symbol effects by up to 1d6 extra hp damage, or an additional 1-2 rounds of effect, or cause a -1 to -2 modifier to saving throws (in addition to existing modifiers); the DM should choose which everdark effect best applies.



Ловушки

Защита периметра Дома 1

Расположение Периметр внешней стены

Триггер Flying over the wall within 150 feet of the glyph

Эффект 10d6 Fireball Spell centered on triggering creature

The basic defence of a house perimeter comes in the shape of Fireball Glyphs to deter flying attackers. Often these spells are cast by mages with the elemental adept feat, meaning that any 1's rolled on the damage dice are treated as 2's, and the fireball ignores fire resistance, and are usually cast with higher level slots, typically 5th. If the house has an evoker, these spells also inflict an extra +4 or +5 damage, making it a truly formidable defence.

Защита периметра Дома 2

Location Outer wall perimeter

Trigger Climbing over the wall within 10 feet of the glyph

Effect 5d8 Explosive runes (fire or electricity) centered on the glyph.

For creatures attempting to climb over a defensive perimeter. Often these spells are cast by mages with the elemental adept feat, meaning that any 1's rolled on the damage dice are treated as 2's, and the explosion ignores fire or lightning resistance, and are usually cast with higher level slots, typically 5th. If the house has an evoker, these spells also inflict an extra +4 or +5 damage, making it a truly formidable defence. The drow have perfected this version of the spell in such a way that only half the material components are needed (100gp of powdered diamond).

Защита коридоров

Location Corridors

Trigger A creature reaching half-way into a corridor who is not wearing a drow house insignia and who is within 100 feet of the glyph

Effect 10d6 Lightning bolt in a 100ft line from the glyph down the hallway

Lightning bolt spells are more suited for defence of long corridors. Often these spells are cast by mages with the elemental adept feat, meaning that any 1's rolled on the damage dice are treated as 2's, and the fireball ignores lightning resistance, and are usually cast with higher level slots, typically 5th. If the house has an evoker, these spells also inflict an extra +4 or +5 damage, making it a truly formidable defence.

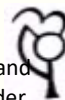
Защита дверей и окон

Location Any door or window of importance

Trigger Touching any part of the door or window without saying the password

Effect 5d8 Explosive runes (fire or electricity) centered on the glyph.





For creatures attempting to enter secure rooms or locales. Often these spells are cast by mages with the elemental adept feat, meaning that any 1's rolled on the damage dice are treated as 2's, and the explosion ignores fire or lightning resistance, and are usually cast with higher level slots, typically 5th. If the house has an evoker, these spells also inflict an extra +4 or +5 damage, making it a truly formidable defence. The drow have perfected this version of the spell in such a way that only half the material components are needed (100gp of powdered diamond).

Глифы призыва

Important areas that don't see much traffic may be warded with multiple conjure glyphs to provide a sudden, overwhelming threat to any invader. Often these areas are also trapped with poison gas traps or cloudkill glyphs, to which most of the below conjured creatures are immune to.

Elemental Conjuring

Location Any

Trigger Varies; typically being within a certain range of the glyph. If the room is trapped by poison gas trap, trigger is the triggering of the trap itself.

Effect Conjure elemental, 5th -7th level

Demonic Conjuring, lesser

Location Any area of dim light or darkness

Trigger Varies; typically being within a certain range of the glyph. If the room is trapped by poison gas trap, trigger is the triggering of the trap itself.

Effect Conjure shadow demon (4th lvl)

Demonic Conjuring

Location Any

Trigger Varies; typically being within a certain range of the glyph. If the room is trapped by poison gas trap, trigger is the triggering of the trap itself.

Effect Conjure Vrock (5th lvl)

Demonic Conjuring, Greater

Location Any

Trigger Varies; typically being within a certain range of the glyph. If the room is trapped by poison gas trap, trigger is the triggering of the trap itself.

Effect Conjure Hezrou (7th lvl)

Ловушки на дверях и проходах

-Acid Locks

These are locks trapped with a squirt-bladder of acid. If the main lock is locked, a second, hidden lock is also. If the main lock is picked but the second is not, or the door is forced open, a bladder of acid within the door sprays directly in front of the door. Any beings within five feet of any part of the door must make a Dexterity Check. Success indicates 1 hp of splash damage is suffered; failure means 2-8 hp is taken.

The second lock counts as a "trap" for use of the Find and Remove Traps ability. There is no way to remove the trap except to successfully pick the second lock— whose hole is the squirting-orifice for the bladder (applying flame to the hole melts the bladder — discharging it anyway!).

A little less than 2 in 10 of such locks fire a jet of poison-gas, not acid. Such a jet forces a poison save on all beings within 10' of the door. Success means 1 round of nausea (-1 on attack rolls, no further damage); failure means 1d4 + 1 hp of damage and 1-2 rounds of confusion. The poison reacts with air to become harmless after the round in which it jets out.

Three in 10 locks (acid or poison) are constructed to fire twice —or more.

-Fangs of Lloth

These are jointed clusters of eight poisoned darts, curved and joined by cross-strands to have the shape - of the legs of a spider. Points outward, they spin downwards, triggered by trip-wires or pressure-pad descending-stone detectors.

The spinning darts strike at anyone triggering them, at THACO 7. A struck victim is hit by 1d4 darts, for 1 hp of damage each—plus a single save vs. poison. Such darts carry venom effective against drow as well as other races, doing a further 1d4 points of damage instantly, and bringing on 2d4 rounds of paralysis, onset time in 1d6 rounds.

-Hands of Undeath

A rare, secret spell used by some drow Houses creates a glowing skeletal hand that guards a door, window, or archway. Anyone passing is touched, for 1d4 points of chilling damage. A cold white faerie fire radiance is also imparted, expanding to illuminate the intruder's entire body for 2d12 rounds (or until dispelled). As the hand acts, it emits a loud wailing sound. Unless dispelled or dealt 9 points of "damage" (it is AC 4, and MV Fl 14 (A)), it can strike at the next intruder, acting up to 9 times.

- trap.

A character must succeed on a DC 20 Wisdom (Perception) check to spot a tripwire made of fine spidersilk that is stretched across the entrance of the cavern. If an intruder steps on the wire, the act triggers a torrent of small iron spheres, each ¼ inch in diameter, that pour out of hidden containers on the eastern wall. These little spheres coat the floor in the final 40 feet of the passageway and the first 20 feet of the cavern itself.

If they fall, the iron balls make a loud noise, and any creature moving across the affected area must succeed on a DC 10 Dexterity saving throw or fall prone. A creature that moves through the area at half speed doesn't need to make the saving throw.

-Trap on Chest

The third chest the characters investigate is additionally trapped so that two poisoned darts fire upward from the inside when the lid is opened.

Each dart has a range of 30 feet and a +8 bonus to hit. It deals 2 (1d4) piercing damage on a hit and subjects its victim to exposure to drow poison.

The mechanism for this trap is inside the chest, thus it cannot be detected from the outside.

A character who succeeds on a DC 20 Wisdom (Perception) check while beginning to open the lid notices that it opens stiffly, with resistance from the inside.

Those near the chest have a brief moment of warning before the lid springs fully open and the darts shoot forth; anyone who ducks down or lunges away from the chest can avoid being hit.

-a wall of tentacles

It appears as rough brown-purple stone. This magic wall is like two roppers combined into one creature, giving it two bite attacks and eight tendrils that it can employ every round (though the tendrils have a range of only 20 feet). The wall has resistance to bludgeoning, piercing, and slashing damage from nonmagical weapons. A casting of dispel magic deals the wall 50 damage, and disintegrate deals it 100 damage.

Drow can freely pass through the wall. If any other creature touches it, the wall attacks and emits a hissing and champing noise to alert the occupants of the chamber beyond it. If its current hit points drop to half its hit point maximum or lower, the wall casts darkness on itself (affecting only the outside of the wall, not its inner surface).





-Hidden message

The third chest is empty, but a permanent invisibility spell covers writing on the inside of the lid.

If the invisibility is dispelled, the information tells where a stone in the wall along the stairs down can be removed to reveal a ring of shooting stars,

-Сложная ловушка

First, the huge door (weighing 2,000 lb) can only be opened by one of the keys.

If the lock is picked, fully three traps must be disarmed — a poison needle, save at -2;

a 10' x 10' ceiling block, falling for 6d6 of damage (save versus breath weapon for Y2 damage);

and a 10d6 fireball that will extend in a 30' diameter semi-circle outside the vault door.

magical barrier:

Each chest is enchanted with a permanent detect alignment spell.

If any intelligent being approaches within 3' of a chest, it examines the alignment of that individual. If the alignment is other than chaotic evil, the chest immediately teleports to the central chamber of House Baenre, in Menzoberran-zan.

Гарнизоны

Гарнизон аванпоста дроу 1

Лидер: 1 жрица Лолс

1 молодая жрица Лолс, 5 элитных воинов дроу, 12 солдат дроу, 12 квагготов, 6 гигантских пауков

Гарнизон аванпоста дроу 2

Лидер: 1 волшебник дроу

4 элитных воина дроу, 6 солдат дроу

Гарнизон аванпоста дроу 3 (дом Auvryndar)

Лидер: 1 жрица Лолс

1 дроу волшебник, 2 элитных воина дроу, 4 воина дроу

Добыча

Торговый склад дроу в Мантол Дерите

The drow warehouse is both a fortress and a residence. The stone double doors leading to it have an **arcane lock** spell cast on them, which only merchant leader (**drow mage**) and her **drow elite warrior** guards can bypass.

Characters who gain entry find the warehouse occupied by 2 female **drow elite warriors**, 18 **drow merchants**, 9 **quaggoth** slaves, and 6 **giant lizards** fitted with saddles (use the giant riding lizard statistics in chapter 8). The 30-foot-high ceiling of the warehouse is hidden with thick webs that conceal a 12 giant spiders loyal to the drow.

The drow sleep in cots arranged in neat rows, while the merchants store their valuable wares in three stone buildings. The door to each building is protected by a **glyph of warding** (save DC 14) that triggers an explosive runes effect (5d8 thunder damage) when a creature other than a drow opens it.

Treasure

Each storage building contains

- 2d6 crystal vials of exotic perfume worth 100 gp each,
- 3d6 crystal bottles of distilled beverages worth 25 gp each,
- 1d4 magic items
- 2d6 vials of carrion crawler mucus
- 1d10 x 10 pounds of food and 1d10 x 5 gallons of water stored in each building.

Башня архимага дроу

The following features are found throughout the tower.

Light. The cavern outside the tower is dark, for the inhabitants of drow mage require no light. Inside the tower, occasional driftglobes shed dim light, with the rest of the place in darkness.

Guards and Wards. The interior of the tower is under the effect of a permanent guards and wards spell to thwart intruders. drow archmage suspends the spell's effects for his guests, allowing them to enter unhindered, but those trying to sneak into the tower must deal with the spell's effects. Additionally, the tower is warded against scrying. Divination spells cast from outside cannot cross the tower's walls unless drow archmage allows it, and he immediately knows if the tower's wards thwart a divination spell.

Levitation Shaft. The central shaft of the tower has a permanent levitate spell in effect, such that any creature that steps into the shaft (or that falls off the stairs) is suspended in midair. A creature that speaks the command word aluhal'kafion ("descend") drops 20 feet per round until it reaches the bottom of the shaft. If the word ku'lam ("rise") is spoken, a creature rises 20 feet per round until reaching the top level. Movement stops immediately if the creature says ilkalik ("halt"). While in the tower, Vizeran can deactivate or reactivate the levitation effect as an action.

Wards

Getting to the tower undetected is all but impossible. drow archmage knows whenever the secret door accessing the passage to drow mage opens, by way of a **permanent magical effect similar to a powerful alarm** spell. Intruders also have to deal with the **guards and wards** spell active within the tower, which places **arcane lock** spells on all the doors and sets **web** spells across the central shaft and stairways.

Doors within the Tower (including the main door) have AC 16, 25 hit points, a damage threshold of 5, resistance to thunder damage, and immunity to poison and psychic damage.

A **magic mouth** spell at the entrance to the tower activates when intruders try to open the door, shouting: "You dare to enter here unbidden? Flee for your lives now, while you still can!" Another magic mouth placed outside Vizeran's sanctum repeatedly calls out: "Intruders! Beware!" when any intruder approaches within 20 feet of the sanctum door.

The tower's 24 suits of **animated armor** attack anyone who enters tower without drow archmage permission, and continue attacking until they are destroyed or he calls them off. At the first sign of trouble, the **death slaad** stalks intruders invisibly and attempts to attack with surprise. If death slaad is reduced to half its hit points, it retreats to its master's side.

drow archmage casts his protective spells before entering combat, along with invisibility (renewing the death slaad's invisibility as well if he has time). As a last-ditch escape, Vizeran casts time stop and uses the opportunity to flee or make a risky teleport attempt to a bolt-hole shelter he has hidden in another Underdark location of your choice.

Дворянское поместье дроу

Поместье дроу содержит maintains its own militia, consisting of several hundred highly disciplined drow warriors and drow elite warriors, with 1 elite warrior for every 10 drow warriors. In addition, an estate holds

- 3d12 **drow nobles**
- scores of slaves, 10d10 of which can be pressed into defending the house. These fighting slaves are usually bugbears, ogres, orogs, or quaggoths
- Doors and windows are protected with **glyph of warding spells** (spell save DC 15)
- and either 3d6 **gargoyles** or 3d6 **giant spiders** watch for trouble from ledges and rooftops. These gargoyles and giant spiders have truesight out to a range of 120 feet, enabling them to spot invisible trespassers.





РАЗВЕРНУТЫЕ СТОЛКНОВЕНИЙ

ПРИМЕРЫ

Пример засады дроу 1

Состав

11 дроу воинов (ПО 1)
2 дроу элитных воинов (ПО 5)
1 дроу арканический страж (ПО 6)
1 дроу жрица Ллос (ПО 8)
Общий бюджет опыта: 12000
Приведенный бюджет опыта: 48000

Тактика дроу

Группа 1 – 5 воинов дроу
Группа 2 – 2 элитных воина дроу
Группа 3 – 1 дроу арканический страж
Группа 4 – 6 дроу воинов, 1 дроу жрица Ллос

Карта

Описание местности

Пример засады 2

Состав

2 дроу солдата
6 воинов дроу
5 дроу солдат
1 дроу арканический страж
1 дроу жрица Ллос
Общий бюджет опыта:
Приведенный бюджет опыта:

Карта

Описание местности

Тактика дроу

Пример засады 3

Состав

Группа 1 – 6 дроу солдат
Группа 2 – 5 дроу солдат
Группа 3 – 1 дроу элитный воин, 1 дроу жрица Ллос, 1 дроу арканический страж
Общий бюджет опыта: 12000
Приведенный бюджет опыта: 48000

Карта

Описание местности

Тактика дроу

ЛИДЕРЫ

Домами дроу управляют пять персон:

Матрона дома - dictatorial ruling female head of the house)

Первая жрица – обычно старшая дочь матроны, которая отвечает за ежедневные операции дома.

Волшебник дома – глава арканических заклинателей дома

Мастер войны дома – возглавляет и тренирует воинов дома.

Патрон – избранный консорт матроны, который занимает максимально высокий ранг доступный мужчинам дроу. (the favored consort of the matron mother, who holds the highest rank possible for a male drow)





РЕКОМЕНДАЦИИ

Дроу солдат и обычный дроу

Для того чтобы столкновения с дроу правильно отражали сеттинговые особенности – **необходимо повысить показатель опасности обычного дроу** – не может эльф, потративший много лет на обучение воинскому искусству, хорошо снаряженный – быть опасным на уровне орка. Так, в материалах по второй редакции, практически все обычные дроу воины стражники начинаются с 2ого уровня. В Кормире, например стражники начинаются с воинов 0го уровня.

Базовая рекомендация – при возможности заменять обычных дроу на каких-либо союзников – в первую очередь боевых-рабов (поскольку простая замена численности увеличивает сложность).

Для удобства мастеров подготовлен статблок **Дроу Солдата**, которого стоит использовать в качестве базового бойца дроу. Этот статблок представлен в дополнительных статблоках (его Показатель опасности 1).

Также в дополнительных статблоках есть **Дроу Воин** с Показателем опасности 2.

Создание персонажа дроу из стандартных существ с помощью шаблона

Соответственно, шаблон Дроу для применения к стандартным статблокам подготовлен исходя из этого же положения и представляет собой полноценные рекомендации по изменению.

Изменение заклинаний у заклинателей

Также стоит изменить набор заклинаний для некоторых персонажей – например, добавить **дроу волшебнику** заклинание *теневого клинка*, **дроу инквизитору** и **жрице Лолс** добавить *священное оружие*, **дроу консарту** возможно добавить *Тензерово преобразование*.

Варианты списка подготовленных заклинаний приведены как вариант под статблоком существа.

У **волшебников** дополнительно указываются заклинания записанные в его книге заклинаний.

Специальное снаряжение

Стоит помнить что практически у всех дроу могут быть волшебные предметы – как минимум, квазимагические созданные из адамантина и Пивафви, а у благородных дроу – волшебные знаки дома.

Для различных вариантов дроу (воинов, арканических заклинателей и клериков) рекомендации по специальному снаряжению приведены в шаблоне.





СТАТБЛОКИ

Изменения формата статблока по сравнению со стандартом

В статблоки были добавлены следующие элементы:

Класс защиты Указан вариативный класс защиты

Хиты Среднее/половина от среднего [Максимум/половина от максимума] (формула)

Прочие навыки Указаны инструменты, оружие, доспех которыми владеет существо.

Боевой дух Используется при проверках боевого духа во время сражения. От 1 до 20.

20 – не отступают никогда

1 – не вступает в бой никогда

Уровень – относительная оценка по отношению к персонажу.

Формат заклинаний.

КОН - Концентрация

РИТ - Ритуальное

БД – Бонусное действие

РЕ – Реакция

Черты указаны используемые существом черты

Использование боевого духа

Для каждого существа также добавлены:

- варианты особенности

- варианты снаряжения

- индивидуальные предметы, которые могут быть найдены у существа

- для заклинателей добавлены варианты подготовленных заклинаний, а для заклинателей с книгой заклинаний – книга заклинаний

- если существо часто обладает определенными союзниками, то это также указывается – фамилляр, телохранители, скакун.

Собственность персонажей

Обычные драгоценные камни 10

d20 Stone Description Roll

01 Banded Agate (10 gp); blue and red striping most valued

02 Blue Quartz (10 gp)

03 Crown of Silver* (10 gp)

04 Eye Agate (10 gp); blue circles only, used by worshippers of Ghaunadaur

05 Hematite* (10 gp); much used in items to be enchanted

06 Malachite (10 gp); only when blue-green

07 Obsidian (10 gp); a drow favorite

Обычные драгоценные камни 50

d20 Stone Description Roll

08 Jasper (50 gp)

09 Moonstone (50 gp); its use is considered “bold,” and it is often favored by rebellious youth, or the most ambitious priestesses

10 Onyx (50 gp); black only

11 Rock Crystal (50 gp); usually fashioned into “tears,” and used as adornment on black garments

12 Smoky Quartz (50 gp); blue only

13 Zircon (only 30 gp among drow); the “fine gems” of poor drow

Обычные драгоценные камни 100-500

d20 Stone Description Roll

14 Aquamarine (100 gp); little used

15 Garnet (100-500 gp); deep reds favored by warriors; violets by priestesses of Lolth

16 Jade (100 gp); a “common” inlay-stone or adornment

17 Jet (100 gp); a drow favorite

18 Pearl (500 gp); black, deep mauve or red pearls only!

19 Spinel (500 gp); deep blue only

20 Tourmaline (100 gp); blue and red only

Особо ценные в обществе дроу драгоценные камни

d20 Stone Description

01 Amethyst (800-1200 gp among drow, depending on size and hue—darker preferred)

02 Beljuril* (5000 gp); used only in wizards’ towers, temple approaches, and other grand places, as well as temples holy to all drow deities except Lolth

03 Black Opal (1000 gp); a favorite

04 Black Sapphire (5000 gp); a drow favorite

05 Diamond (5000 gp); rich blue only

06 Emerald (5000 gp)

07 Fire Opal (1000 gp); a drow favorite

08 Jacinth (5000 gp); especially favored by wizards

09 Jasmal* (1000 gp)

10 Opal (1,000 gp)

11 Oriental Amethyst (1,000 gp); a drow favorite: most drow cities are skilled in its treatment

12 Orl* (1,000 gp); red hues only

13 Ravenar* (1,000 gp); a drow favorite

14 Red Tears* (1,000 gp); darker hues only

15 Ruby (5,000 gp); darker hues most prized

16 Sapphire (1,000 gp); darker hues most prized





- 17 Star Ruby (5,000 gp); the star adornment is considered lucky to those who work magic, and a “risque” thing to wear for all oth-ers, often worn at parties by aged drow priestesses
- 18 Star Sapphire (5,000 gp); the pre-ceding note for the star ruby ap-plies to this stone also
- 19 Water Opal* (2,000 gp among drow); much used in sculptures and scrying-crystals
- 20 Zendalure* (1,000 gp); known among drow as “rock eggs,” and believed sacred to Ghaunadaur— little used by drow of other faiths

Безделушки дроу

к10	Безделушка	Вес, фнт.	Стоимость, зм
1	Не волшебный, но изготовленный из полудрагоценных камней и золота знак Дома (25 зм)		
2	Черная вельветовая маска		
3	Письмо		
4	1 lock of white hair		
5	1 set of manacles shaped like grasping spiders	6	3
6	1 thin rope string with several human and elf ears		
7	1 silver spider web bracelet	3	2
8	1 sacrificial, wavy, black bladed dagger	3	2
9	1 dark wooden carving of Lloth	2	0,8
10	1 pouch of mushrooms (hallucinagenic?)	2	0,3
	1 spider silk handkerchief		0,7
	Набор накладных серебрянных ногтей длиной 4 см		5
	A ring made of glass that cannot be broken.		
	A diary written in elvish, gives clues as to what it is like in Menzoberranzan.		
	A vest with 100 tiny pockets (sized for vials of poison).		
	An extremely detailed and well-done sketch of Ilvara Mizzrym, obviously done by someone who is infatuated with her.		
	A nightcap that, when worn, gives you dreams of spiders treating you like their best buddy and Lolth singing your praises.		
	A sheet of parchment partially detailing a schematic of a drow crawler chest (a treasure chest with spider legs, controlled by a magic ring).		
	A living mindflyer tadpole (this is from Dragon+ issue 3, which has a list of underdark spell components). This tadpole		

	is not mature enough to attempt ceremorphosis (entering a humanoid's ear and burrowing into their brain), so for a few years it remains a harmless creature swimming around in a jar of elder brain fluid. It may need to eat pieces of brain on occasion.		
	A bottle of fungus wine.		
	Drow incense that, when inhaled, causes hallucinations and euphoria for d4 hours.		
	A tiny glob of silvery goo called quintessence (created by mind flayers). There's enough of it to coat a finger or coin, and forever protect it from the ravages of time.		
	An old, ornate key that fits a door in an apartment in the section of Menzoberranzan called "Lolth's Web" (See West Wall page 202)		
	1 spool of spider silk with a bone needle	1	20





Дроу (1/4)

Средний гуманоид (эльф), обычно хаотично злой

Класс защиты 15 (кольчужная рубаха), с щитом 17

Хиты 15/8 [22/11] (4к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
8(-1)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	9(-1)	10(+0)

Навыки Скрытность +6

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Подземный Торговый, Высший дроу, Язык жестов дроу

Опасность 1/2 (100 опыта) Бонус владения +2

Уровень

Боевой дух 12

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, кольчужная рубаха, металлический щит, колчан для арбалетных болтов, 20 арбалетных болтов, 100 футов шелковой веревки с крюком, мешок шипов, символ дома (25 зм).

Специальное снаряжение. У дроу на поясе висит зелье лечения в металлическом флаконе, не подверженном ржавчине и также у него есть 1 флакон яда дроу.

ДЕЙСТВИЯ

Короткий меч. Атака оружием ближнего боя: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6+2) колющего урона.

Ручной арбалет. Атака дальнобойным оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. *Попадание:* 5(1к6+2) колющего урона.

Источник: SRD

Вариант: Высшее чародейство дроу

Высшее чародейство дроу. Заклинательной характеристикой дроу является Харизма (КС спасброска от заклинания 11). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *обнаружение магии*^{кон}

1/день каждое: *левитация*^{кон}, *развеять магию*

Специальное снаряжение. Короткий меч дроу +1, кольчужная рубаха дроу +1

Индивидуальные предметы у дроу

к12	Предметы
1-6	2к6 дневных рационов из сушеных грибов и мяса
7-9	2к10 серебрянных болтов
10-11	
12	1-3 4-5 6





-Дроу молодая жрица Ллос (3)

Индивидуальные предметы у дроу

к12	Предметы
1-6	
7-9	
10-11	
12	

-Дроу элитный воин (5)

Средний гуманоид (дроу), обычно нейтрально-злой

Класс защиты 16 (клёпаный кожаный доспех), с щитом 18

Хиты 71/35 [110/55] ((11к8 + 22)

Скорость 30 фт.

СИЛ:	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
13 (+1)	18 (+4)	14(+2)	11(+0)	13(+1)	12(+1)

Спасброски Лов +7 , Тел +5 , Муд +4

Навыки Восприятие +4, Скрытность +10

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Подземный, Эльфийский, Дроу, Язык жестов дроу

Опасность 5 (1800 опыта) **Бонус владения** +3

Уровень 10

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, кольчужная рубашка, металлический щит, колчан для арбалетных болтов, 20 арбалетных болтов, 100 футов шелковой веревки с крюком, мешок шипов, символ дома (25 зм).

Специальное снаряжение. У дроу на поясе висит зелье лечения в металлическом флаконе, не подверженном ржавчине и также у него есть 1 флакон яда дроу.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дроу совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. Атака оружием ближнего боя: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1к6+4) колющего урона плюс 10(3к6) урона ядом.

Ручной арбалет. Атака дальнобойным оружием: +7 к попаданию, дистанция 30/120 футов, одна цель. **Попадание:** 7(1к6+4) 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 +3(1к6) к КЗ против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого дроу должен видеть атакующего и использовать оружие ближнего боя.

Высшее чародейство дроу. Заклинательной характеристикой дроу является Харизма (КС спасброска от заклинания 11). Он может сотворять следующие заклинания не используя материальные компоненты:
Неограниченно: *обнаружение магии*^{кон}
1/день каждое: *левитация*^{кон}, *развеять магию*





Специальное снаряжение: *клепанный кожаный доспех дроу +2 (КЗ 18, с щитом 20), короткий меч дроу +2 (+9 к попаданию, 1к6+6 колющего урона и 3к6 урона ядом), ручной арбалет дроу +1, 1к3 бусины огненных шаров, жезл щупалец, волшебная палочка липких сфер, зелья скорости, зелья превосходного лечения*

Источник: SRD

Индивидуальные предметы у дроу

к12	Предметы
1-6	1к6+2 дневных рациона
7-9	
10-11	
12	

-Дроу ЖРИЦА Лолс (8)

Средний гуманоид (дроу, клерик), обычно нейтрально злое

Класс защиты 16 (чешуйчатый доспех)

Хиты 71/35 [117/58] (13к8 + 13)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	13(+1)	17(+3)	18(+4)

Спасброски Тел +4 , Муд +6 , Хар +7

Навыки Восприятие +6, Проницательность +6, Религия +4, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Подземный, Эльфийский, Высший дроу, Дроу, язык жестов дроу, Бездны

Уровень опасности 8 (3900 опыта)

Бонус владения +3

Уровень 10

Боевой дух 12

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

Врождённое чародейство. Заклинательной характеристикой для врождённых заклинаний дроу является Харизма (КС спасброска от заклинания 15). Она может накладывать 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.

Сотворение заклинаний. Дроу является заклинателем 10 уровня.

Её заклинательная характеристика Мудрость (КС спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания клерика:

Заговоры (неограниченно): сопротивление, указание^{Кон}, уход за умирающим, тавматургия, ядовитые брызги, священное пламя

1-й круг (4 ячейки): дружба с животными, лечение ран, луч болезни, обнаружение болезней и яда, щит веры^{Кон}

2-й круг (3 ячейки): защита от яда, малое восстановление, паутина^{Кон}, духовное оружие (в виде многоглавой плетки)

3-й круг (3 ячейки): призыв животных (2 гигантских паука)^{Кон}, рассеивание магии, духовные защитники^{Кон}

4-й круг (3 ячейки): предсказание, свобода перемещения

5-й круг (2 ячейки): святое оружие^{Кон}

Снаряжение.

Специальное снаряжение.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дроу совершает две атаки плетью.

Плеть. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6+2) плюс урон ядом 17 (5к6).

Призыв демона (1/день). Дроу пытается магическим образом призвать **Йоклол** с 30-процентным шансом успеха. При провале попытки дроу получает урон психической энергией 5 (1к10). В противном случае призванный демон появляется в свободном пространстве в пределах 60 футов от призывателя, действует как его союзник, и не может призывать других демонов. Он присутствует в течение 10 минут, пока он, либо призыватель, не умрут, или пока призыватель не отпустит его действием.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Духовное оружие. Атака заклинание в ближнем бою +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 1к8+3 силового урона.

Вариант: Изменение подготовленных заклинаний клерика





- 1 круг (4 ячейки): дружба с животными, лечение ран, луч болезни, обнаружение болезней и яда
2 круг (3 ячейки): защита от яда, малое восстановление, паутина, духовное оружие (в виде многоглавой плетки)
3 круг (3 ячейки): призыв животных (2 гигантских паука), рассеивание магии, духовные защитникиКон
4 круг (3 ячейки): предсказание, свобода перемещения
5 круг (2 ячейки): святое оружие^{Кон}

Вариант 2: Изменение подготовленных заклинаний клерика

Cantrips (at will): guidance, poison spray, sacred flame, thaumaturgy

1st level (4 slots): cure wounds, shield of faith, charm person, disguise self

2nd level (3 slots): spiritual weapon, protection from poison, web, mirror image, pass without trace

3rd level (3 slots): conjure animals (2 giant spiders or 8 wolf spiders), dispel magic, animate dead, blink

4th level (3 slots): banishment, dim door, polymorph, death ward (1 slot used for animate dead)

5th level (2 slots): insect plague, mass cure wounds, dominate person, modify memory

Вариант: высшее чародейство дроу.

Добавить сотворяемые заклинания в Врожденное чародейство.

Высшее чародейство дроу. Заклинательной характеристикой дроу является Харизма (КС спасброска от заклинания 15). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *обнаружение магии*^{Кон}

1/день каждое: *левитация*^{Кон}, *развеять магию*

Вариант: необычайное чародейство дроу.

Если у дроу есть особенность высшее чародейство дроу, то также может быть и необычайное чародейство дроу.

Необычайное чародейство дроу. Дроу получает возможность поддерживать концентрацию одновременно на заклинании сотворенным с помощью особенности **Врожденное Чародейство** и на заклинании сотворенным с помощью классовых особенностей.

Если у дроу есть особенность необычайное чародейство дроу, то также может быть и усиленное врожденное чародейство дроу.

Вариант: Усиленное врожденное чародейство. Количество использований заклинаний врожденного чародейства увеличено на 1 для каждого заклинания.

Вариант: дополнительное снаряжение и специальное снаряжение.

Снаряжение.

Специальное снаряжение. Плеть +2, a staff of swarming insects, жезл щупалец, кольцо стреляющих звезд

Свитки заклинаний: gate, divine word, and greater restoration, word of recall

Зелья: размера, героизма, приворота

Источник: SRD

Индивидуальные предметы у дроу

к12	Предметы
1-6	
7-9	
10-11	
12	

-Дроу ВОЛШЕБНИК (7)

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой / medium 1 клетка

Класс доспеха 12 (15 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 45 (10к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
9 (-1)	14(+2)	10 (+0)	17(+3)	13 (+1)	12 (+1)

Навыки Восприятие +4, Магия +6, Обман +5, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие14

Языки Подземный, Эльфийский

Показатель опасности 7 (2900 опыта) Бонус владения +3

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.

Использование заклинаний. Дроу является заклинателем 10 уровня. Его заклинательной характеристикой является Интеллект (КСспасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): волшебная рука [mage hand], луч холода [ray of frost], малая иллюзия [minor illusion], ядовитые брызги [poison spray]

1й круг (4 ячейки): ведьмин снаряд [witch bolt], волшебная стрела [magic missile], доспехи мага [mage armor], щит [shield]

2й круг (3 ячейки): паутина [web], смена обличья [alter self], туманный шаг [misty step]

3й круг (3 ячейки): молния [lightning bolt], полёт [fly]

4й круг (3 ячейки): высшая невидимость [greater invisibility],

Эвардовы чёрные щупальца [Evard's black tentacles]

5й круг (2 ячейки): облако смерти [cloudkill]

Снаряжение.

Специальное снаряжение.

ДЕЙСТВИЯ

Посох. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 2 (1к6–1), или дробящий урон 3 (1к8 – 1), если используется двумя руками, плюс урон ядом 3 (1к6).

Призыв демона (1/день). Дроу магическим образом призывает квазита или пытается призвать теневого демона с 50-процентным шансом успеха. Призванный демон появляется в свободном пространстве в пределах 60 футов от призывателя, действует как его союзник, и не может призывать других демонов. Он присутствует в течение 10 минут, пока он, либо призыватель, не умрут, или пока призыватель не отпустит его Действием.

Индивидуальные предметы у дроу

к12	Предметы
1-6	
7-9	
10-11	
12	

Вариант: Фамильяр

У дроу волшебника есть фамильяр.

1 – *квазит*





2 – летучая мышь

3 – кошка

4 – крыса

5 –

6 –

Дополнительно: заклинания в книге заклинаний (в дополнение к подготовленным):

1 круг: парящий диск^{Рит}, невидимый слуга^{Рит}, обнаружение магии^{КонРит}, призыв фамильяра^{Рит}

2 круг:

3 круг: фантомный скакун^{Рит}

4 круг:

5 круг:

Вариант: Изменение подготовленных заклинаний.

Заговоры (неограниченно): клинок зеленого пламени

1 круг (4 ячейки): волшебный доспех, щит^{Ре}, псевдожизнь

2 круг (3 ячейки): теневой клинок^{Кон}

3 круг (3 ячейки): контрзаклинание^{Ре}

4 круг (3 ячейки):

5 круг (2 ячейки): удар стального ветра

Союзники волшебника. Волшебники и жрицы дроу являются наиболее ценными членами любого Дома и поэтому есть вероятность путешествия вместе с волшебником дроу союзников.

Союзники волшебника

к10	Союзники
1-5	-
6-7	2 телохранителя дроу элитных воина
8-9	1 щитостраж
10	1 каменный голем

-Дроу КАПИТАН ДОМА (9)

Класс доспеха 16 (кольчуга)

Хиты 162 (25к8 + 50)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МУД ХАР
14 (+2) 19 (+4) 15 (+2) 12 (+1) 14 (+2) 13 (+1)

Спасброски Лов +8, Тел +6, Муд +6

Навыки Восприятие +6, Скрытность +8

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Эльфийский, Подземный, Дроу, язык жестов дроу

Уровень опасности 9 (5000 опыта) Бонус владения +4

Уровень

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.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дроу совершает три атаки: две Скимитаром и одну Хлыстом или Ручным арбалетом.

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 7 (1к6+4), плюс 14 (4к6) урона ядом.

Кнут. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 6 (1к4 + 4). Если цель является союзником, то она получает Преимущество на броски атаки до конца её следующего хода.

Ручной арбалет. Дальнобойная атака оружием: +8 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) колющего урона, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, или станет отравленной на 1 час. Если спасбросок провален ан 5 и больше, то цель в дополнение к первичному эффекту становится бессознательной. К цели возвращается сознание, если она получила урон или её привели в себя Действием.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Боевая команда. Бонусным действием дроу делает целью одного союзника, которого он может видеть в пределах 30 фт. от себя. Если цель может видеть или слышать дроу, она использует Реакцию для совершения одной рукопашной атаки, или применения Уклонения или Засады.

РЕАКЦИИ

Парирование. Дроу добавляет +3 к своему КД против одной атаки ближнего боя, которая может по нему попасть. Для этого, дроу должен видеть атакующего и должен держать в руках оружие ближнего боя.

Индивидуальные предметы у дроу

к12	Предметы
1-6	
7-9	
10-11	
12	

Источник: SRD





-ДРОУ ТЕНЕВОЙ КЛИНОК (11)

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой / medium 1 клетка

Источник: МТГ

Класс доспеха 17 (проклёпаная кожа)

Хиты 150 (20к8 + 60)

Скорость 30 фт.

СИЛ

14 (+2)

ЛОВ

21 (+5)

ТЕЛ

16 (+3)

ИНТ

12 (+1)

МДР

14 (+2)

ХАР

13 (+1)

Спасброски Лов +9, Тел +7, Мдр +6

Навыки Внимательность +6, Скрытность +9

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Эльфийский, Подземный

Уровень опасности 11 (7200 опыта)

Способности

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.

Шаг в тень.

В тусклом свете или во тьме дроу может бонусным действием телепортироваться на незанятое пространство расстоянием до 60 фт. в пределах его видимости, и которое также находится во тьме или в тусклом свете.

Действия

Мультиатака.

Дроу совершает две атаки Теневым мечом.

Если обе атаки поражают цель, и она находится в пределах 10 фт. от куба с габаритами 5 фт., созданного Теневым мечом на предыдущем ходу, дроу может развеять эту тьму, причиняя цели 21 (6к6) урона некротической энергией. Дроу может таким образом развеивать тьму только один раз за свой ход.

Теневое меч.

Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к6 + 5) колющего урона, плюс 10 (3к6) урона некротической энергией, а также 10 (3к6) урона ядом.

Дроу может заполнить незанятое пространство кубом с габаритами 5 фт. в пределах 5 фт от цели, которая была создана магической тьмой, существующей на протяжении 1 минуты.

Ручной арбалет.

Дальнобойная атака оружием: +9 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к6 + 5) колющего урона, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе она станет отравленной на 1 час.

Если спасбросок провален на 5 и больше, то цель в дополнение к первичному эффекту становится бессознательной. К цели возвращается сознание, если она получила урон или её привели в себя Действием.

Источник: SRD

-ДРОУ АРАХНОМАНТ (9)

Класс доспеха 16 (кольчуга)

Хиты 162 (25к8 + 50)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МУД ХАР
14 (+2) 19 (+4) 15 (+2) 12 (+1) 14 (+2) 13 (+1)

Спасброски Лов +8, Тел +6, Муд +6

Навыки Восприятие +6, Скрытность +8

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Эльфийский, Подземный, Дроу, язык жестов дроу

Уровень опасности 9 (5000 опыта) Бонус владения +4

Уровень

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.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дроу совершает три атаки: две Скимитаром и одну Хлыстом или Ручным арбалетом.

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 7 (1к6+4), плюс 14 (4к6) урона ядом.

Кнут. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 6 (1к4 + 4). Если цель является союзником, то она получает Преимущество на броски атаки до конца её следующего хода.

Ручной арбалет. Дальнобойная атака оружием: +8 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) колющего урона, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, или станет отравленной на 1 час. Если спасбросок провален ан 5 и больше, то цель в дополнение к первичному эффекту становится бессознательной. К цели возвращается сознание, если она получила урон или её привели в себя Действием.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Боевая команда. Бонусным действием дроу делает целью одного союзника, которого он может видеть в пределах 30 фт. от себя. Если цель может видеть или слышать дроу, она использует Реакцию для совершения одной рукопашной атаки, или применения Уклонения или Засады.

РЕАКЦИИ

Парирование. Дроу добавляет +3 к своему КД против одной атаки ближнего боя, которая может по нему попасть. Для этого, дроу должен видеть атакующего и должен держать в руках оружие ближнего боя.

Источник: SRD





-ДРОУ ИНКВИЗИТОР (14)

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой / medium 1 клетка

Источник: МТФ

Класс доспеха 16

Хиты 143 (22к8 + 44)

Скорость 30 фт.

СИЛ

11 (+0)

ЛОВ

15 (+2)

ТЕЛ

14 (+2)

ИНТ

16 (+3)

МДР

21 (+5)

ХАР

20 (+5)

Спасброски Тел +7 , Мдр +10 , Хар +10

Навыки Проницательность +10, Внимательность +10, Религия +8,
Скрытность +7

Иммунитет к состояниям испуг

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 20

Языки Эльфийский, Подземный

Уровень опасности 14 (11500 опыта)

Способности

Распознавание лжи.

Дроу знает, когда слышит ложь, произносимую другим существом
на языке, знакомом ей.

Врождённое колдовство.

Базовой характеристикой инквизитора является Харизма (Сл
спасброска от заклинания 18). Он может накладывать
следующие заклинания, не нуждаясь в материальных
компонентах:

Неограниченно: пляшущие огоньки [dancing lights], обнаружение
магии [detect magic]

1/день каждое: ясновидение [clairvoyance], тьма [darkness],
обнаружение мыслей [detect thoughts], рассеивание магии
[dispel magic], огонь фей [faerie fire], левитация (только на себя)
[levitate], внушение [suggestion]

Соппротивление магии. Дроу совершает с преимуществом
спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Использование заклинаний.

Дроу является заклинателем 12 уровня. Её базовой
характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от
заклинаний 18, +10 к атакам заклинаниями).

У неё подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): указание [guidance], сообщение
[message], ядовитые брызги [poison spray], сопротивление
[resistance], чудотворство [thaumaturgy]

1 уровень (4 ячейки): порча [bane], лечение ран [cure wounds],
нанесение ран [inflict wounds]

2 уровень (3 ячейки): глухота/слепота [blindness/deafness], тишина
[silence], божественное оружие [spiritual weapon]

3 уровень (3 ячейки): проклятие [bestow curse], рассеивание магии
[dispel magic], магический круг [magic circle]

4 уровень (3 ячейки): изгнание [banishment], предсказание
[divination], свобода перемещения [freedom of movement]

5 уровень (2 ячейки): заражение [contagion], рассеивание добра и
зла [dispel evil and good], нашествие насекомых [insect plague]

6 уровень (1 ячейка): поражение [harm], истинное зрение [true
seeing].

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}, обнаружение магии
1/день каждое: левитация^{кон} (только на себя), огонь фей^{кон},
тьма^{кон} ясновидение], обнаружение мыслей, рассеивание магии,
внушение

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

Действия

Мультиатака.

Дроу совершает три атаки Копьём смерти.

Копьё смерти.

Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт.,
одна цель. Попадание: 8 (1кб + 5) колющего урона, плюс 18 (4к8)
урона некротической энергией.

Максимальное значение хитов цели уменьшается на значение
полученного урона от некротической энергии. Это уменьшение
сохраняется до совершения целью продолжительного отдыха.
Цель погибает, если её максимальное значение хитов
уменьшается до 0.

Источник: SRD





-ДРАУК (6)

Большое исчадие (демон, дроу), всегда хаотично злой

Класс защиты 19 (естественный доспех)

Хиты 123/61 [182/91](13к10 + 52)

Скорость 30 фт., взбирание 30 фт.

СИЛ:	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
16(+3)	16 (+3)	18(+4)	13(+1)	14(+2)	12(+1)

Навыки Восприятие +5, Скрытность +9

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Подземный, Эльфийский, Дроу, Язык жестов дроу

Показатель опасности 6 (2300 опыта) **Бонус владения** +3

Боевой дух 14

Наследие фей.

Драук совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство.

Базовой характеристикой драука является Мудрость (КС спасброска от заклинания 13). Драук может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: пляшущие огоньки^{кон}

1/день каждое: огонь фей^{кон}, тьма^{кон}

Сотворение заклинаний. Драук является заклинателем 7 уровня с заклинательной характеристикой Мудрость (КС спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): чудотворство, ядовитые брызги, кислотная

1 уровень (4 ячейки): обнаружение магии^{кон},

2 уровень (3 ячейки): тишина^{кон}, удержание личности^{кон}

3 уровень (3 ячейки): подсматривание^{кон}, рассеивание магии

4 уровень (2 ячейки): предсказание, свобода перемещения

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

Хожение по паутине. Драук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Паучье лазание. Драук может взбираться на сложные поверхности, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Драук совершает три атаки, либо длинным мечом, либо длинным луком. Он может заменить одну из этих атак атакой укусом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 2 (1к4) плюс урон ядом 9 (2к8).

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 7 (1к8+3), или рубящий урон 8 (1к10+3), если используется двумя руками.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1к8+3) плюс урон ядом 4 (1к8).

-ДРЭГЛОТ (7)

Большое исчадие (демон), хаотично-злое / large 2x2 клетки

Источник: VGM

Класс доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 123 (13к10 + 52)

Скорость 30 фт.

СИЛ

20 (+5)

ЛОВ

15 (+2)

ТЕЛ

18 (+4)

ИНТ

13 (+1)

МДР

11 (+0)

ХАР

11 (+0)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +5

Спротивление к урону холод, огонь, электричество

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Бездны, Эльфийский, Подземья

Уровень опасности 7 (2900 опыта)

Способности

Наследие фей.

Дрэглот получает преимущество на спасброски против очарования и не может быть магически усыплен.

Врождённое колдовство.

Способность дрэглота к заклинаниям основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 11).

Дрэглот может колдовать следующие заклинания без использования материальных компонентов:

Неограниченно: тьма [darkness]

1/день каждое: смятение [confusion], пляшущие огоньки [dancing lights], огонь фей [faerie fire]

Действия

Мультиатака.

Дрэглот делает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус.

Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 16 (2к10+ 5) колющего урона.

Когти.

Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 16 (2к10+ 5) режущего урона.

Источник: SRD





-ГИГАНТСКИЙ ЕЗДОВОЙ ЯЩЕР (1/4)

Большой зверь, без мировоззрения / large 2x2 клетки

Источник: ОТА

Класс доспеха 12

Хиты 19 (3к10 + 3)

Скорость 30 фт.

СИЛ

15 (+2)

ЛОВ

12 (+1)

ТЕЛ

13 (+1)

ИНТ

2 (-4)

МДР

10 (+0)

ХАР

5 (-3)

Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие10

Языки —

Уровень опасности 1/4 (50 опыта)

Способности

Паучье лазание.

Ящерица может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Укус.

Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Источник: SRD





Дроу (ШАБЛОН)

Данный шаблон позволяет создавать дроу шпионов, разведчиков, лучников, чемпионов и т.п.

Тип: изменить на Средний гуманоид (дроу)

Мировоззрение: обычно хаотически-злой

Доспехи: используйте легкие или средние доспехи, которые не дают помеху на Скрытность, дополнительно дроу используют щит баклер.

Характеристики: Ловкость +2

Навыки: Скрытность

Чувства: добавить темное зрение 120 футов.

Языки: добавить Подземный общий, Дроу, Высший дроу (для жриц и волшебников), Язык жестов дроу (для воинов),

Прочие навыки: короткий меч, рапира, ручной арбалет

Устойчивость к урону:

Иммунитет к состояниям:

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

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

Врожденное чародейство. Заклинательной характеристикой дроу является Харизма (КС спасброска от заклинания 8+бонус владения + модификатор Харизмы). 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}

(Вариант) Высокое чародейство дроу. К врожденному чародейству добавляются такие заклинания как:

(Вариант) Усиленное чародейство дроу.

(Только воины) Воинская обучение (1). Дроу получает бонус +1 к броскам атаки и КС его боевых маневров.

(Только волшебники) Магическое обучение (1). Дроу волшебник получает бонус +1 к броскам атаки заклинаниями при использовании выбранного типа арканического фокуса и бонус +1 КС заклинаний (вне зависимости от используемого фокуса).

(Вариант) Устойчивость к магии. Дроу совершает спасброски от заклинаний и волшебных эффектов с преимуществом.

(Вариант) Всегда настороже. Если дроу был застигнут врасплох, то совершает бросок инициативы с преимуществом.

(Вариант) Устойчивость к яду.

Боевой дух. 10+бонус владения

Снаряжение. Дроу будут использовать фехтовальное оружие:

короткие мечи, скимитары, рапиры, особые длинные мечи, двойные скимитары, шипастые цепи. Из дальнбойного оружия у дроу будут *легкие арбалеты*, ручные арбалеты, многозарядные легкие арбалеты. Также у каждого дроу будет с собой *зелье лечения*, а у элитного воина дроу – *большое зелье лечения*. Во время войны количество зелий лечения увеличивается до 3.

Специальное снаряжение. Многие дроу будут иметь *пивафви защиты от огня*. Лидер патруля будет иметь *зачарованную булаву и свиток защиты от земли и камня* (для защиты от обвалов). У жриц может *жезл шупалец*, а у лидера может быть *волшебная палочка липких сфер*.

ДЕЙСТВИЯ

Оружие ближнего боя. *Кинжал, скимитар, короткий меч, рапира, плетка*, иногда *эльфийский меч, шипастая цепь*.

(Только воины) Дальнбойное оружие. *Ручной арбалет, легкий арбалет, многозарядный легкий арбалет, многозарядный тяжелый арбалет, метательные колья*.

РЕАКЦИИ

(Только воины) Парирование. Дроу может добавить к своему КЗ бонус равный его бонусу владения.

Скакун. Часто дроу путешествуют на *гигантских ездовых ящерицах* но не на пауках.

Общие вариантные способности

Врожденное чародейство. Заклинательной характеристикой дроу является Харизма (КС спасброска от заклинания 8+бонус владения + модификатор Харизмы). 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}

Врожденное чародейство (Высокое). Заклинательной характеристикой дроу является Харизма (КС спасброска от заклинания 8+бонус владения + модификатор Харизмы). 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}

Врожденное чародейство (Высокое усиленное). Заклинательной характеристикой дроу является Харизма (КС спасброска от заклинания 8+бонус владения + модификатор Харизмы). Он может сотворять следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *пляшущие огоньки*^{кон}

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

Снаряжение дроу

Drow often make use of poisoned weapons. Their favorite is a powerful knockout toxin used to capture live prisoners. Drow poisonmakers extract this toxin from a slippery, black fungus that grows like great slicks of oil in certain Underdark caverns. Various natural predators of the underground, such as scorpions, purple worms, and especially spiders, are other common sources for poison.

Оружие и доспехи

Drow prefer to fight with weapons that take advantage of their Dexterity, so rapiers are a favorite implement of the dark elves. Most drow are also well versed with the hand crossbow and use this weapon to deliver potent knockout poison with stealth and precision. They wear mithral chainmail or mithral chain shirts when they can afford it, but the drow eschew most other armors that hamper their agility or speed.

Обычное снаряжение

Показатель опасности 1 и ниже: 1d4 × 10 sp, 1d6 gp, and 1d4–2 pp

Показатель опасности 2-4 1d4 × 10 sp, 1d6 × 5 gp, 1d4pp, and 1d6–3 gemstones. Each gemstone is worth 10 gp.

Characters of 8th Level or Higher: 1d4 × 10 sp, 1d6 × 10 gp, 2d6 pp, and 1d6–1 gemstones. Each gem is worth 10 gp.

Scrolls

Drow use scrolls more often than surface-dwellers. House wizards and high priest-esses seldom risk themselves on patrols, but often prepare scrolls to strengthen their underlings. If the scrolls are mis-read, the unfortunate underling is blamed (often posthumously).

All of the spells known to human spellcasters appear on drow scrolls, especially dispel magic and those that alter stone or earth. There are also scrolls unique to drow magic, one of which is detailed here.





Специальное снаряжение характерное для всех дроу

Drow are particularly fond of magic weapons and armor, and all drow in service to a powerful drow city or family can expect their arms and armor to have at least some minor magical enhancements. Drow are likely to carry drow house insignias, piwafwis, and greater piwafwis. Because they are selfish and paranoid, drow sometimes craft their magic items so they can only be used by drow, which keeps the items out of the hands of their enemies—at least those that aren't also drow.

знак Дома, Пивафви, зелья лечения,

Специальное снаряжение у волшебников

Каждый волшебник дроу носит *знак Дома, Пивафви*, 1-3 *зелья большого лечения* и несколько обычных и необычных волшебных предметов (наиболее часто жезлов и волшебных палочек – *палочка волшебных зарядов*, *палочка огненных шаров*, *палочка паутины*).

У каждого волшебника дроу будут те или иные волшебные предметы защитного характера (*кольцо защиты*, *плащ защиты*, *наручи защиты*).

Наиболее могущественные волшебники дроу будут обладать *кольцами хранения заклинаний*, *кольцами волшебства*, *самоцветами заклинаний* и *волшебными посохами* (например *посох огня*).

Книга заклинаний волшебника дроу содержит помимо подготовленных заклинаний - ритуальные заклинания и дополнительно количество заклинаний равное уровню заклинателя волшебника дроу. На книгу наложены чары для ее сохранности, а у более высокоуровневых волшебников дроу также для невозможности ее утери.

Предметы для контроля существ или их вызова: у волшебников с щитостражами будет *амулет управления щитостражем*, также могут быть предметы для вызова и контроля элементарей, чудесные фигурки (*обсидиановая статуэтка кошмара*).

Свитки: Дроу волшебники с собой часто носят несколько *свитков заклинаний волшебника* в тубусах. Эти заклинания могут быть как доступными дроу волшебнику, но не подготовленными и необходимы для расширения возможностей дроу волшебника, так и быть свитками заклинаний более высоких кругов для получения дополнительной мощности в бою.

Пример: газообразная форма, телекинез, дверь измерений,

Специальное снаряжение у клериков

Дроу жрицы носят *знак Дома, Пивафви*, священный символ Ллос, 1-3 *зелья большого лечения* и несколько волшебных предметов – от обычных до редких (наиболее часто жезлов и волшебных палочек).

Доспехи: жрицы дроу носят *средние доспехи работы дроу* (от +1 кольчужной рубахи дроу (аналогично эльфийскому доспеху но с бонусом для КЗ у послушника дроу до +3 *акольчуги* у жрицы дроу) и +1 *короткий меч работы дроу*.

Оружие: короткие мечи, плети

Также у жриц Ллос будут предметы усиливающие заклинательные способности жриц и их дополняющие (такие как *жезл щупалец*, *молитвенные четки*, *стихийные самоцветы* и т.д.).

Специальное снаряжение у воинов

Оружие: оружие ближнего боя *работы дроу*, *метательные копьа молнии*

Боеприпасы: многие опытные воины дроу всегда стараются иметь несколько различных боеприпасов с дополнительными свойствами болты гибели, серебрянные болты, болты молнии, *болты власти*

Расходуемые предметы: поскольку воины дроу скорее всего не обладают даром сотворения заклинаний кроме как врожденное чародейство, то использование свитков заклинаний им недоступно, поэтому в приоритете будут *мазь Кеогтома*, *бусина огненных шаров*

Доспехи: *металлические доспехи из адамантина работы дроу*. Иногда могут встречаться волшебные щиты защиты от магии

Зелья: *зелья большого лечения, зелья превосходного лечения, зелья героизма, зелья скорости, зелья неуязвимости*

Дополнительные предметы: воинами дроу особо ценятся предметы увеличивающие их мобильность. Также командир отряда может обладать *горном Вальгаллы*





ВАРИАНТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ



Темные эльфы

У темных эльфов темно бронзовая кожа и бледные волосы. Некоторые из темных эльфов, которые обладают темными волосами не имеют *темного зрения*.

Сзаркай

Бледнокожие альбиносы дроу, которые не имеют особенность *Чувствительность к солнечному свету*.

Драа'зекил

Теневые полудраконы дроу, которые обладают способностью переходить из формы дракона в форму дроу и обратно.

Зекил

Крылатые теневые полудраконы дроу

Заритра

Теневые драконические дроу с чародейским талантом.





МАСШТАБИРУЕМЫЕ ДРОУ

Масштабируемое существо — это конструктор который позволяет собрать на заданном показателе опасности существо с указанными хитами, Классом защиты, Бонусом владения, Бонусом атаки и т.д.

Ниже представлена таблица прогрессии дроу воина

Дроу воин

Масштабируемый дроу воин

Показатель опасности	Уровень	Бонус владения	КЗ	Хиты / хитов	Кости	Атака	Особенности
1/4	1	+2	15	7 (2к6)		+4	
1/2							
1		+2					
2	4			5к8			Повышение характеристик, Парирование
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							Боевая команда
10							
11							
12							

Масштабируемый дроу клерик

Показатель опасности	Уровень	Бонус владения	КЗ	Хиты / хитов	Кости	Атака	Особенности
1/4	1	+2	15	7 (2к6)		+4	
1/2							
1	4	+2		5к6			
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8	10						
9							
10							
11							
12							

Масштабируемый дроу волшебник

Показатель опасности	Относительный уровень	Бонус владения	КЗ	Хиты / хитов	Кости	Атака	Особенности
1/4	1	+2	15	7 (2к6)		+4	
1/2							
1	4	+2		5к8			
2							
3							
4							
5							
6							
7	10			10к8			
8							
9							





10	
11	
12	18

МАСШТАБИРУЕМЫЙ ДРОУ ВОИН

Дроу – Дроу солдат – Дроу воин – Дроу элитный воин – Дроу боевой капитан – Дроу капитан дома – Дроу военачальник.

Титул. Когда дроу получает титул – увеличьте его Телосложение, Интеллект и Харизму на 2.

Лидерство. дроу с ПО 3 и выше обладает действием Лидерство.

Повышение Характеристики. Повысьте указанные характеристики.

Воинское обучение. Повысьте бонус к попаданию атаками оружием и Класс Сложности боевых маневров дроу на 1.

Паррирование.

МАСШТАБИРУЕМЫЙ ДРОУ ВОЛШЕБНИК

Дроу ученик волшебника – Дроу начинающий волшебник – Дроу волшебник – Дроу архимаг

МАСШТАБИРУЕМЫЙ ДРОУ ЖРИЦА

Дроу послушник – Дроу молодая жрица Ллос – дроу жрица Ллос – дроу высокая жрица Ллос – дроу первая жрица Ллос – дроу Матрона дома.

Продолжение следует?





Источники

1. DMDave – Scalable Monsters
2. The Monsters Know What They're Doing
3. Monster Manual 1st edition
4. Monster Manual 2nd edition
5. Monster Manual 3rd edition
6. Monster Manual 4th edition
7. Monster Manual 5th edition
8. Menzoberrenzan: City of Intrigue, 4 ed
9. AAW Games – Rise of the Drow
10. Out of the Abyss
11. Waterdeep: Dungeon of Mad Mage
12. Forgotten Realms wiki
13. Monster Manual Expanded 1
14. Monster Manual Expanded 2
15. Menzoberrenzan Boxed Set
16. Mordenkainen Tome of Foes, 5 ed
17. FOR2: Drow of the Underdark, 2 ed

Полезные ссылки

Генератор имен дроу [Drow Name Generator - JSFiddle - Code Playground](#)

Е5Е Бестиарий

http://srd.dnd-5e.org/gamemaster_rules/poisons.html

[http://srd.dnd-](http://srd.dnd-5e.org/gamemaster_rules/nonplayer_characters.html)

[5e.org/gamemaster_rules/nonplayer_characters.html](http://srd.dnd-5e.org/gamemaster_rules/nonplayer_characters.html)





СНАРЯЖЕНИЕ ДРОУ

Стандартное снаряжение члена благородного дома дроу обязательно включает в себя помимо высококачественного оружия и доспехов следующие два волшебных предмета:

- пивафви (обычный или защиты от огня)
- знак дома

ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

В основных правилах пятой редакции описаны такие волшебные предметы используемые дроу:

- Пивафви
- Пивафви защиты от огня
- Жезл щупалец
- Волшебная палочка липких сфер
- Паучий посох

Волшебный предмет	Редкость	Ценность	Стоимость, ЗМ	Источник
FLOATCHEST			10000 gp	
BOLTS OF POWER			12000 gp	
BRACERS OF THE BLINDING STRIKE			20000 gp	
RING OF ANTI-VENOM			20000 gp	
RING OF ARACHNID CONTROL			30000 gp	
spider wand			25000 gp	
bracers of blinding strike			25000 gp	
driftdisc			20000 gp	
floatchest			5000 gp	
spider mask			8000 gp	
С			10000 gp	
Стихийный самоцвет (красный)				SRD
Жезл щупалец				SRD
Паучий посох				LMoP
Волшебная палочка липких сфер				OotA
Пивафви			5000	OotA
Пивафви защиты от огня				OotA
Арбалетный болт				TftYP
Арбалетный болт				TftYP
Арбалетный болт				TftYP
Шкатулка хранения				TftYP

FLOATCHEST

BOLTS OF POWER

BRACERS OF THE BLINDING STRIKE

RING OF ANTI-VENOM

RING OF ARACHNID CONTROL

WAND OF DARKNESS

DROW MISSION BLADE

Rare weapon, attunement

This weapon is a +1 drowcraft finder short sword.

Unlimited. You gain ability to cast guidance (self only) as bonus action.

1/Day. You can use action to gain blingsight 30 ft for 1 minute.

Источник: Palant Notes about Drow

RING OF SEE INVISIBILITY

This ring allows the wearer to see invisible, astral, or ethereal creatures or objects within 130 feet as if they were normally visible. It does not reveal illusions or creatures that are simply hiding or concealed. Ethereal creatures viewed from the Material Plane appear slightly hazy and unfocused, but the wearer can otherwise see details normally.

Источник: Palant Notes about Drow

ELIXIR OF THE UNFAILING SERVANT

Inside this bone flask is a noxious black fluid that stinks of rot. The flask itself resembles a screaming face, with a fat stopper in its mouth.

An elixir of the unfailing servant ensures that minions keep fighting, even in death. If you consume this vile concoction, any time within the next 8 hours that your hit points are reduced to 0 or lower, you are instantly slain. On the following round, you rise as a zombie with the instructions to attack any non-drow you encounter.

Источник: Palant Notes about Drow

КОЛЬЦО КОМПАСС

Источник: Palant Notes about Drow

ШКАТУЛКА ХРАНЕНИЯ

The box has properties similar to those of a bag of holding—although the container is but 10 inches long by 6 inches wide and 4 inches deep, it holds 3 cubic feet of material or 60 pounds, whichever is the lesser.

Источник: Palant Notes about Drow

FLAYING ROD

This slender metal baton is painted crimson. Sharp metal barbs cover one end, while the other is wrapped in black leather.

Upon grasping a flaying rod, you cause the barbs to slip free of the head on thin adamantite chains. The flaying rod functions a +1 scourge of speed. (A scourge deals 1d8 points of damage, threatens a critical hit on a 20, and does x2 damage on a confirmed critical hit.) If you confirm a critical hit with a flaying rod, the creature struck is wracked with pain and cowers for 1 round. Creatures immune to critical hits are immune to this effect.

When you cast spells with the fear descriptor when holding a flaying rod, your caster level increases by 1.

Источник: Palant Notes about Drow

RING OF SILENT SPELLS





Once per day, this plain silver ring can create a silence effect centered on the wearer. While the silence remains in effect, the wearer can cast up to three spells without verbal components as though using the Silent Spell feat, except that such spells do not require higher spell slots. The ring of silent spells appears in three varieties: a lesser version that affects only spells of 3rd level or lower, a normal version that silences spells of 6th level or lower, and a greater version that affects all spells.

Источник: Palant Notes about Drow

EVERBURNING CANDLE

a fat black candle that burns with a flame of leaping lavender and deep glowing purple but never grows shorter.

Источник: Palant Notes about Drow

HAND SPINNERET (DROW)

Very rare weapon, attunement

A favored drow weapon, the hand spinneret is a +3 drowcraft unholy hand crossbow. In addition, the wielder can use action to cast web (DC 15) three times per day.

Источник: Palant Notes about Drow

QUEEN'S SCOURGE (DROW)

Rare weapon

This black, whiplike weapon appears to be crafted of thick webs woven through with cruel barbs.

A queen's scourge is a +2 drowcraft whip.

Once per day, the wielder can choose to affect a living creature struck by the queen's scourge with inflict wounds spell (as 3rd level), dealing 6d8 necrotic damage in addition to the weapon's normal damage.

Источник: Palant Notes about Drow

СВЕРКАЮЩИЙ ДЛИННЫЙ МЕЧ

Необычное оружие

Этот длинный меч наносит дополнительно 1к8 урона молнией при попадании.

Источник: Palant Notes about Drow

ПЛАМЕНЕЮЩАЯ ПЛЕТЬ

Редкое оружие, требует настройки

Эта плетка

При использовании этой плети вы получаете бонус +1 к попаданиям и к урону

При настройке.

Источник: Palant Notes about Drow

DEATH ARMOR (DROW)

Very rare armor, attunement

This +3 glammered shadow slick silent drowcraft spiked leather armor is legendary.

While wearing it, an Underdark assassin can complete his mission under almost any conditions and in any guise. In addition to its other proper ties, it allows the wearer to use action to cast greater invisibility on himself once per day.

Источник: Palant Notes about Drow

ENSLAVEMENT RINGS

These sinister rings are always created in sets of six: one master ring and five servant rings.

Master Ring: The wearer can use detect thoughts at will against anyone wearing a servant ring created in conjunction with that master ring.

Servant Ring: This ring is considered a cursed item and cannot be removed except by a remove curse spell. It functions exactly like an amulet of inescapable location, with the following additional properties. While wearing this ring, the wearer is not permitted a saving throw against the detect thoughts ability of the master ring. When donned, and each tenday thereafter, the ring exerts a dominate person effect upon the wearer, granting control to the wearer of the master ring. The dominate person effect ends if the ring is removed.

Источник: Palant Notes about Drow

DRIFTDISC

Rare wondrous item

Drow matrons and other prominent drow use animated, 6-foot-diameter stone disks to travel in state for important ceremonies or occasions. Every so often an eccentric drow may even use a driftdisc as a bed. The disc can carry up to 300 pounds and fly at a speed of 30 feet. Unattended driftdiscs customarily float 3 feet above a horizontal surface.

Each driftdisc is activated by a different command word. If the device is within voice range, the command word activates it, whether the speaker is on the disk or not. The disk can then be controlled telepathically by the creature that spoke the command word. Mentally commanding the disk is a free action, and the user can do so at a range of up to 120 feet. The user retains control of the disc until he uses another command word to deactivate it. At that point, another creature could speak the activating command word and take control of the driftdisc.

Once per day, the user can animate the driftdisc as though with an animate objects spell using another command word. The animated disc is a Large animated object with a fly speed of 90 feet. As an animated object, it fights and moves as directed by its user.

SPIDER MASK

Rare wondrous item, attunement, 1 lb

Four spiderlike, jointed, wire legs protrude from either side of this black velvet mask.

The wearer of a spider mask gains darkvision out to 60 feet and advantage on saving throws against poison. The wearer is also immune to entrapment by web spells or webs of any sort—in fact, she can actually move in webs at one-half her normal speed.

АРБАЛЕТНЫЕ БОЛТЫ

Болт задержания – холд персон с КС 15 на цель и двух ее соседей на расстоянии 30 футов от оригинальной цели. Длительность: 1 минута.

- **Болт ослепления** – слеприа/глухота с КС 15 при попадании на цель и двух ее соседей на расстоянии 30 футов от оригинальной цели. Длительность: 1 минута.

- **Болт газов** – вонючее облако с центром на цели.

- Blinding
- Screaming
- Silencing
- Stunning
- Vapors
- Spider

ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА КИСЛОТНЫХ СФЕР

Эта сужающаяся палка длиной в фут из гладкого простого дерева работает только в руках волшебников (включая многоклассовых персонажей) и при создании имеет 6d12 зарядов.





Каждое использование истощает 1 заряд, и жезл нельзя перезарядить; он испаряется при истощении. Жезл можно активировать один раз за раунд, выпуская шарик кислоты по прямой линии с его кончика. Кислота наносит 2d4 урона за раунд тому, во что попадает, и действует 3 раунда (предметы должны проходить спасброски каждый раунд).

Шар кислоты погружается во все, с чем сталкивается, не нанося урона окружающей среде. Кислотный шар наносит удары так, как если бы владелец жезла атаковал метательным оружием (обычный бросок атаки по целям в пределах 40 футов, -2 по целям на расстоянии 41–80 футов и -5 по целям на расстоянии 81–96 футов).

ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА ЛИПКИХ ШАРОВ

Редкий жезл, требует настройки

Этот тонкий, черный, изготовленный дроу жезл имеет 7 зарядов.

Держа его, вы можете потратить Действие на то, чтобы использовать 1 его заряд, и тогда из его наконечника образуется маленький шар липкого вещества и устремится к существу, находящемуся на расстоянии до 60 футов от вас.

Совершите бросок дальнобойной атаки против цели, ее модификатор равен вашему модификатору заклинательной характеристики (или вашему модификатору Интеллекта, если у вас нет заклинательной характеристики) плюс бонус мастерства. При попадании шар обволакивает цель и высыхает на ней, что обездвиживает ее на 1 час. Затем вязкое вещество ломается и рассыпается.

Пинта алкоголя полностью разрушает шар, и этот же эффект последует при применении масла эфирности или универсального растворителя. Шар также мгновенно разрушается, если попадает под солнечный свет. Разрушить этот вязкий материал любым другим немагическим способом невозможно, пока он не распадется сам собой.

Жезл восстанавливает 1к6 истраченных зарядов ежедневно в полночь. Если вы истратили последний заряд жезла, совершите бросок к20. При результате 1, жезл будет навсегда уничтожен, став жидким и превратившись в безвредную слизь.

Жезл вязких шаров уничтожается спустя 1 час непрерывного нахождения на солнечном свете.

ЖЕЗЛ ЩУПАЛЕЦ

Редкий жезл, требует настройки

Этот изготовленный дроу жезл — магическое оружие, оканчивающееся тремя эластичными щупальцами.

Держа этот жезл в руке, вы можете Действием направить каждое щупальце, чтобы оно атаковало существо в пределах 15 футов от вас. Каждое щупальце совершает бросок рукопашной атаки с бонусом +9. При попадании щупальце причиняет дробящий урон 1к6.

Если вы попали по одной цели всеми тремя щупальцами, она должна совершить спасбросок Телосложения с КС 15. При провале на 1 минуту скорость существа уменьшается вдвое, оно получает помеху для спасбросков Ловкости и не может совершать реакции. Более того, в каждом своём ходу оно может или совершать действие или бонусное действие, но не то и другое одновременно. В конце каждого своего хода оно повторяет спасбросок, прекращая эффект на себе при успехе.

ЗЕЛЬЕ УСТОЙЧИВОСТИ К МАГИИ

Очень редкое зелье, расходуемое.

Персонаж получает преимущество на спасброски против заклинаний и волшебных эффектов, устойчивость к урону от заклинаний и волшебных эффектов на 1 минуту.

ЗНАК БЛАГОРОДНОГО ДОМА ДРОУ

Очень редкий волшебный предмет (требует настройки)

Также часто используются:

СТИХИЙНЫЙ САМОЦВЕТ

Источник: SRD

ПАУЧИЙ ЖЕЗЛ

This foot-long, tapering stick of smooth, plain wood contains 5d10 charges when first created. It has two powers, each of which costs 1 charge per use. One power may be used per round.

A spider wand may project a silvery strand of weblike material, which acts as a rope of entanglement (detailed in the Dungeon Master's Guide). The webbing vaporizes after 3 rounds.

A spider wand may also be used as a striking weapon in combat. If it hits any opponent in a round in which it has not cast a web, the being struck must save vs. poison or fall dead in 1-2 rounds.

The wand can be wielded by characters of any race, class and alignment, and can be recharged by any priest of 9th or higher level. If the wand's charges are ever exhausted, it changes into the husk of a long-dead spider, and then crumbles away into useless dust.

Эта сужающаяся палка длиной в фут из гладкого простого дерева содержит 5d10 зарядов при первом создании. У него две силы, каждая из которых стоит 1 заряд за использование. За раунд можно использовать одну силу.

Паучья палочка может выбрасывать серебристую нить из похожего на паутину материала, который действует как запутанная веревка. Паутина испаряется после 3 раундов.

Паучью палочку также можно использовать в качестве ударного оружия в бою. Если он попадает в любого противника в раунде, в котором он не кинул паутину, пораженный должен сделать спасбросок от яда или упасть замертво через 1-2 раунда.

ПАУЧИЙ ПОСОХ

Редкий посох, требует настройки

Навершие этого чёрного алмантинового посоха выполнено в форме паука. Посох весит 6 фунтов. Вы должны быть настроены на посох, чтобы получить все его преимущества и накладывать заключённые в посохе заклинания.

Посох можно использовать как боевой посох. Он причиняет дополнительный урон ядом 1к6 при попадании, когда используется как оружие.

У посоха есть 10 зарядов, которые расходуются на применение заключённых в нём заклинаний. Когда посох находится в руке, вы можете действием сотворить одно из следующих заклинаний, при условии, что оно есть в списке заклинаний вашего класса:

паук (1 заряд) или паутина (2 заряда, КС спасбросков от заклинания 15).

Для сотворения заклинаний не требуется никаких компонентов.

Посох восстанавливает 1к6 + 4 израсходованных зарядов каждый день на закате. Если вы израсходовали последний заряд, бросьте к20. Если выпадет 1, посох будет уничтожен и рассыпается в пыль.

Источник: Lost Mines of Phandelver

ПИВАФВИ

необычный чудесный предмет, требуется настройка

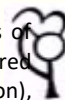
Это темный плащ из паучьего шелка изготовленный дроу. Этот плащ функционирует как обычный эльфийский плащ и при этом дает устойчивость к урону огнем, но теряет свои магические свойства, если в течение 1 часа непрерывно находится на солнечном свете.

Источник: Out of the Abyss

ПИВАФВИ ЗАЩИТЫ ОТ ОГНЯ

необычный чудесный предмет, требуется настройка





Это темный плащ из паучьего шелка изготовленный дроу. Этот плащ функционирует как обычный эльфийский плащ и при этом дает устойчивость к урону огнем, но теряет свои магические свойства, если в течение 1 часа непрерывно находится на солнечном свете.

Источник: Out of the Abyss

ВЕЛИКАЯ ПИВАФВИ

Легендарный чудесный предмет, требуется настройка

Это темный плащ из паучьего шелка изготовленный дроу. Этот плащ функционирует как обычный эльфийский плащ и при этом дает устойчивость к урону огнем, но теряет свои магические свойства, если в течение 1 часа непрерывно находится на солнечном свете.

Источник: Palant Notes about Drow

AMULET OF DARK BLESSING

Made from an iridescent black gemstone found in the Underdark, these amulets are identical in function to the devices surface dwellers know as amulets of Laeral's tears. These drow devices bestow 24 temporary hit points on the wearer. When those temporary hit points have been expended, the amulet crumbles into worthless dust.

ASSASSIN'S CLOAK

This long gray cloak has a black lining.

Three times per day, whenever you speak the command word, the assassin's cloak diminishes your presence, making you seem insignificant and unimportant. You gain a +10 competence bonus on Hide checks, and creatures must succeed on a DC 17 Will save to attack you. Those who succeed can attack you normally. This effect lasts 10 rounds or until you make an attack (as invisibility), whichever comes first.

Источник: Palant Notes about Drow

GLOOM MASK

This black mask seems to absorb the light around it. It is cool to the touch.

Three times per day, you gain the ability to see in darkness out to 30 feet. This sight penetrates all forms of darkness, even that created by a deeper darkness spell; the effect lasts for 5 rounds.

In addition, three times per day, any spell or spell-like ability up to 3rd level with the darkness descriptor that you cast functions as if you had cast it with the Widen Spell metamagic feat.

Источник: Palant Notes about Drow

ОГНЕННЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ КАМЕНЬ

редкий чудесный предмет, требуется настройка

Источник: SRD

DAYLIGHT PELLET

This nasty weapon was devised by drow for use against other drow, but it is equally useful against any light sensitive creature. Daylight pellets are simply small pieces of glass, rock crystal, or igneous rock coated with grease and covered with clay, then baked until hard. When thrown (a standard action), a daylight pellet shatters on impact and activates a daylight spell.

Daylight pellets are usually found in pouches in quantities of 3d4 pellets.

Price 750 gp per pellet.

Источник: Palant Notes about Drow

SUN FLASH PELLET

Sun Pellet (Recharge 5-6). Drow Sword Master throws a ceramic ball that explodes in magical light at a point he can see within 100 feet of him.

Like daylight pellets, sun flash pellets are simply small pieces of glass, rock crystal, or igneous rock coated with grease and covered with clay, then baked until hard. When thrown (a standard action), a sun flash pellet shatters on impact and activates a sunburst spell. These items are especially useful against creatures vulnerable to sunlight, such as vampires.

Due to the high cost of these items, it is rare to find more than a single pellet at a time.

Each creature within a 20-foot-radius sphere centered on that point must make a DC 15 Constitution saving throw. On a failed save, a creature takes 28 (8d6) radiant damage and is blinded for 1 minute. On a successful save, it takes half as much damage and isn't blinded. A creature blinded in this way can repeat the saving throw at the end of each of its turns, ending the effect on itself on a success.

Источник: Palant Notes about Drow

Enhanced Braincap Mushroom

Each character is given one small, enhanced braincap mushroom and told the following information. When consumed or administered to someone else as an action, the mushroom acts as a greater restoration (unlike an untreated braincap which only reduces the character's madness score). Characters that consume an enhanced braincap also receive advantage on the next Wisdom (Madness) saving throw that they make within the next hour. The braincap mushrooms are potent, however, and if you consume more than one per 24 hours, you immediately gain 1d4 levels of madness (no saving throw). The enhanced mushrooms lose their potency when the adventure ends.

НЕВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Скорпион дроу

Компактная осадная машина

Скорпион (Перезарядка 4-6). Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 120/480 фт., одна цель. Попадание: 27 (5к10) колющего урона и если размер цели Большой или меньше, то цель должна успешно совершить спасбросок Силы с КС13 чтобы не быть сбитой с ног.

Для стрельбы из скорпиона требуется два оператора, если только одно существо пытается использовать скорпион, то бросок атаки совершается с помехой.

Источник: Palant Notes about Drow

СФЕРЫ ВСПЫШКИ

Редкие неволшебные предметы

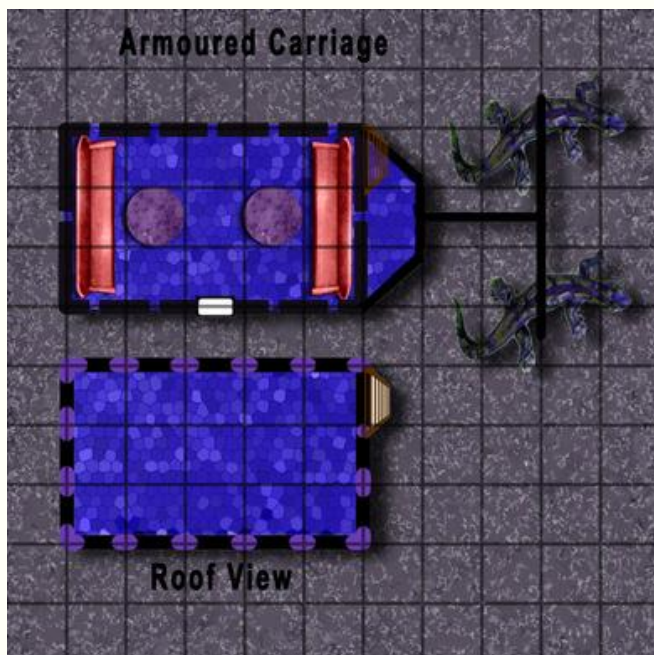
These non-magical weapons are carried by many drow bands when they expect to fight other drow or intelligent beings of the Underdark (such as illithids). They are glass globes full of deepcap mushroom distillate, used as weapons by some drow. Flung by hand or by staff sling, these globes shatter on impact, releasing their luminous, irritant liquid. This vaporizes into a cloud 10' in diameter and 12' tall (5' in diameter if globe is broken against a vertical surface).

Each creature in this area of effect must save vs. poison or be blinded and out of action (scratching furiously) for 6+1d4 rounds or until the eyes are washed. The luminous droplets on the creature's body also cause an AC penalty of +1 to +4, lasting for 2-5 turns or until washed off. Both effects last for at least 1 round, and can only be removed by another full round of washing.

Источник: Palant Notes about Drow

Большой экипаж дроу





Schematics of a grand carriage often used by nobles and well-of merchants in and out of the city. The carriage is large and bulky, up to 30 feet long, 15 feet wide, and 10 feet high. It is fashionable to adorn it with spikes and blades to give it a menacing appearance.

Persons inside have improved cover (+8 ac, +4 reflex saves, improved evasion) against attacks from the outside. The windows are narrow and little more than arrow slits, and can be shut for total cover.

The roof is crenellated and provides cover (+4 AC, +2 reflex saves) against attacks originating from outside. It is usually manned by archers.

the Driver's seat is also moderately protected (cover,+4 AC, +2 reflex saves).

Gargantuan Object

AC: -1

weight: 22000 pounds

Door: 2" thick wood and 1" metal plating: 50hp, hardness 5 (wood) 10 (metal)

Walls (per 5ft section): 6" thick wood and 1" metal plating: 90hp, hardness 5 (wood) 10 (metal)





ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Spidercloak Armor

2nd level Conjuration

Range Self

Components V, S, M (a bit of spiderweb, or a living spider (crushed during casting))

Duration 10 minutes

Casting Time 1 action

This spell surrounds the caster with a floating, swirling, shadowy network of non-sticky webs (of irregular scraps of force) and magical shadows. This magical, partially-solid barrier helps to deflect both physical and magical attacks, raising the Armor Class of even a stationary, pinioned, or attacked-from-behind caster by 3 points, plus 1 or 2 points more (odd or even roll; check each round, as it fluctuates.)

Spidercloak armor also gives a variable aid to saving throws, of either nothing (odd roll) or +1 (even roll; check each

round), and its benefits are cumulative with those of other protective spells or items. The armor also conceals the caster's aura, and any magical auras carried on his or her person, from magical scrutiny.

Continual Faerie Fire

3rd level Transmutation

Components V, M

Range 360 ft.

Duration Instantaneous

Casting Time 1 action

Target 12

This spell allows a priest to permanently “paint” an object with pale glowing light. This radiance may be of any hue desired (amber, green, red, and ale-brown seem most popular, in that order, although adventurous clerics sometimes employ even more exotic hues).

The area can be of any size up to the priest's limitations, but must be continuous: a row of coin-sized patches of light would require a row of spells, whereas a ribbon of light in the same area could be created with a single spell. In this manner, large glowing murals are drawn on the walls of some drow structures.

In addition to its artistic uses, continual faerie fire is quite sensitive to life-energy. Undead creatures, however disguised, radiate an aura of blackness when limned with continual faerie fire (this does not extend to evil beings from other planes turnable by high-level clerics, only to “true” undead).

All beings and objects possessing a dweomer radiate an additional, flickering white aura, concentrated around the magic they bear—e.g. a sword or potion flask. The entire person of a polymorphed being glows, as does the entire extent of any illusion. Spellcasting or magical item activation within the radiance of a continual faerie fire is accompanied by tiny, winking white motes of light. Note that aura-effects are cumulative; an undead imbued with spell ability or disguised by an illusion would have a black aura, haloed with a flickering white one. The magic that animates some undead is part of their essential nature, and so would not cause a white aura unless they also bear some special magical item or cast dweomer, or are themselves engaged in spellcasting or the discharge of spell-like natural powers.

The radiance does not harm undead or dark-dwelling creatures, and never approaches the intensity of sunlight, but creatures using normal vision can attack and function as if in normal light. The radiance does not alter or damage objects or creatures within its area of effect in any way. Moving objects and creatures retain a glowing outline for 1 round after the round in which they leave the lit area.

The material components of this spell are a piece of foxfire, a drop of water, a pinch of ashes, and a pinch of bone dust. Dispel magic ends this spell's effect forever. It operates independently of magical light and darkness, functioning as if neither existed. Within areas of bright light, the winking white lights of magical outlines are hard to see, and the outlines around beings and objects appear as a faint fuzziness around the perceived edges of the outlined form.

This spell is most often used to illuminate temples or other important buildings. Outside cities, drow most often use it in the Underdark to illuminate areas where slaves of surface races must work, and to mark trails, landmarks, or borders (often with coded hues).





ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СТАТБЛОКИ

Статблок **дроу солдата** используется для замены статблока дроу, который не соответствует сеттинговым и лорным описаниям.

Везде где обычно предполагается использовать обычного **дроу** используйте **дроу солдата**.

+ДРОУ СОЛДАТ (1)

Средний гуманоид (дроу), обычно нейтрально-злой

Класс защиты 15(клёпаный 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, клепанный 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 (+5 на попадание, досягаемость 10 фт., при попадании 2к4+3 режущего урона)

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.

Высшее чародейство дроу.

Врождённое высшее 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}, обнаружение магии^{кон}
1/день каждое: левитация^{кон} (только на себя), огонь фей^{кон}, тьма^{кон}, левитация^{кон}, развеять магию





+ДРОУ ВОИН (2)

Средний гуманоид (дроу), обычно нейтрально-злой

Класс защиты 15(кольчужная рубаха), с щитом 17

Хиты 33/16 [54/27] (6к8+6)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Лов +5, Тел +3, Муд +3

Навыки Восприятие +3, Скрытность +7

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Подземный, Эльфийский, Дроу, Язык жестов дроу

Опасность 2 (450 опыта) Бонус владения +2

Уровень 5

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, клепанный 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

Мультиатака. Дроу совершает две атаки коротким мечом.

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. Воины дроу часто оснащены дополнительным снаряжением: +1 оружие ближнего боя работы дроу (+1 к урону, +1 к попаданию), доспех работы дроу +1 (КЗ +1), Пивафви защиты от огня (преимущество на проверки Скрытности, устойчивость к урону огнем), 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* (+5 на попадание, досягаемость 10 фт., при попадании 2к4+3 режущего урона)

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.

Высшее чародейство дроу. Заклинательной характеристикой дроу является Харизма (КС спасброска от заклинания 11). Он может сотворять следующие заклинания не используя материальные компоненты:

Неограниченно: *обнаружение магии*^{кон}
1/день каждое: *левитация*^{кон}, *развеять магию*





-ДРОУ МАСТЕР КЛИНКОВ



-ДРОУ СЕРЖАНТ (3)

Средний гуманоид (дроу), обычно нейтрально-злой

Класс защиты 15(кольчужная рубаха), с щитом 17

Хиты 38/19 [63/31] (7к8+7)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Лов +5 , Тел +3 , Муд +3

Навыки Восприятие +3, Скрытность +7

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Подземный, Эльфийский, Дроу, Язык жестов дроу

Опасность 2 (450 опыта) Бонус владения +2

Уровень 5

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, клепанный 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

Мультиатака. Дроу совершает две атаки коротким мечом. She can use Maneuver Allies in place of one attack.

Короткий меч. Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к6+3) колющего урона плюс 7(2к6) урона ядом.

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.

Маневр союзников (Recharge 5–6). Up to four allies within 60 feet of this drow that can hear it can each use their reaction to move up to half their speed without provoking opportunity attacks.

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.

Прямая контратака In response to a creature missing the drow with a melee attack and the attacker is visible to the drow, she can target an ally within 5 feet of the creature. If the ally can see and hear the drow, it uses its reaction to make one melee weapon attack against the creature with advantage on the attack roll.





-ДРОУ ПЕВЕЦ СМЕРТИ (3)

Средний гуманоид (дроу, волшебник), любое

Класс защиты 15 (клёпанный кожаный доспех), с Песней стали 18, с щитом 23

Хиты 33/16 [54/27] (6к8+6) | **16** временных

Скорость 30 фт., 40 при использовании Песни стали

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

Спасброски Лов +5, Тел +4, Инт+6

Навыки Акробатика +6, Восприятие +4, Магия +6, Скрытность +6

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Подземный, Эльфийский, Дроу, Язык жестов дроу, Драконический

Опасность 3 (700 опыта)

Бонус владения +3

Уровень 6

Боевой дух 13 (выше среднего)

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.

Сопротивление волшебству. Дроу совершает с преимуществом спасброски против заклинаний и волшебных эффектов.

Сотворение заклинаний. Дроу является заклинателем 6 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (КС спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями) и у него подготовлены следующие заклинания волшебника (9):

Заговоры (неограниченно): *фокусы*, *клинок зеленого пламени*, *огненный заряд*, *сообщение*, *магическая рука*

1й круг (4 ячейки): *щит*^{ре}, *псевдожизнь*, *определение магии*^{кон-рит},

2й круг (3 ячейки): *теневого клинок*^{кон}, *туманный шаг*^{бд}

3й круг (2 ячейки): *контрзаклинание*^{ре}, *огненный шар*

Снаряжение. Скимитар, клёпанный кожаный доспех, зелье лечения в металлическом флаконе не подверженном ржавчине, кошель с 1к10 пм, 3к6 зм, 4к6 эм и 2к10 см, 100 футов шелковой веревки с крюком, мешок калтропов

Специальное снаряжение. Книга заклинаний, арканический фокус

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дроу совершает две атаки скимитаром и может вместо любой атаки сотворить заговор.

Скимитар. Атака оружием ближнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к6+3) режущего урона.

Огненный заряд. Дальнобойная атака заклинанием: +6 к попаданию, дистанция 120 футов, одна цель. *Попадание:* 11(2к10) урона огнем.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Песнь стали (3/День). При использовании одного одноручного оружия ближнего боя, в не более чем легком доспехе и будучи ненагруженным Певец смерти входит в боевой транс и начинает использовать боевой стиль, основанный на соединении магии и фехтования, получая бонус +3 (модификатор Интеллекта) к Классу Защиты, спасброскам Концентрации, увеличивая скорость передвижения на 10 футов и получая преимущество на проверки Ловкости (Акробатики) и спасбросков Ловкости.

РЕАКЦИИ

Парирование. Дроу добавляет +3(1к6) к КЗ против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого дроу должен видеть атакующего и использовать оружие ближнего боя.

Deathsingers are drows who have blended art, swordplay, and arcane magic into a harmonious whole. In battle, a Deathsinger's lithe movements and subtle tactics seem beautiful, belying their deadly martial efficiency. Deathsingers are champions of the Drow way of life.

Most Deathsingers work alone, sufficient unto themselves, but in larger communities they sometimes have the opportunity to fight together in the same combat. Deathsingers are normally trained singly by another Deathsinger, and the concept of anything as formalized as a Deathsinger school is an absurd notion to them.

Deathsingers are drow who have mastered the secret remnant of the dark elven bladesong style 'Holy Blade' or 'Orthae Velve'. This highly secretive group of talented warriors, wizards and lorekeepers serve only matrons of powerful houses that respect and know about the ancient art. Though some houses have a certain contempt for its roots in 'fairie elf' bladesong, Deathsinger lodges have been protected by the oldest drow houses across Fearuns Underdark for several millenia.

Deathsingers usually pose themselves as historians, spreading knowledge of time before, during and just after the Descent of the Drow. Some are well known performers, reenacting old battles with precision and bravour. Their voices sometimes seem to come from somewhere else, as if something from beyond borders of reality speaks alongside them.

A Deathsingers true power is revealed when they are dispatched on a mission to kill. A Deathsinger in battle harnesses both arcane spells, wielding twin blades and an ancient keening song into a terrible haunting fighting style, an ancient bladesong style known only to the Orthae Velve. A keening Deathsingers mere presence can unnerve the biggest beasts, and most foes forget everything they were planned to do and flee the terror of sound they behold.





-ДРОУ АРКАНИЧЕСКИЙ СТРАЖ

DROW ARCANE GUARD FIGHTER 1/WIZARD 3 DEF=2 OFF=2

Medium humanoid (elf), neutral evil

Armor Class 16 (breastplate), 21 with shield spell

Hit Points 26 (1d10+3d6+4)

Speed 30ft.

STR 16 (+3), DEX 14 (+2), CON 12 (+1), INT 14 (+2), WIS 11 (+0), CHA 12 (+1)

Saving Throws Int +4, Wis +2

Skills Perception +2, Stealth +4, Arcana +4

Senses darkvision 120ft, passive Perception 12

Languages Elvish, Undercommon

Challenge 2 (450 XP)

Equipment breastplate and glaive

Feat. Polearm mastery: While you are wielding a glaive, halberd, pike, or quarterstaff, other creatures provoke an opportunity attack from you when they enter your reach.

Fey Ancestry. The drow has advantage on saving throws against being charmed, and magic can't put the drow to sleep.

Innate Spellcasting. The drow's spellcasting ability is Charisma (spell save DC 11). It can innately cast the following spells, requiring no material components: At will: dancing lights

1/day each: darkness, faerie fire

Spellcasting. The drow is a 3rd level spellcaster. Its spellcasting ability is Intelligence (spell save DC 12, +4 to hit with spell attacks). The drow has the following wizard spells prepared:

Cantrips: Firebolt, True Strike

Lvl 1: 4/day: Shield, magic missile, absorb elements

Lvl 2: 2/day: Mirror Image, misty step

Sunlight Sensitivity. While in sunlight, the drow has disadvantage on attack rolls, as well as on Wisdom (Perception) checks that rely on sight.

ACTIONS

Multiattack The drow makes 2 attacks with the Glaive: one with the primary end and one with the opposite end as a bonus action.

Glaive main attack. Melee weapon attack: +5 to hit, reach 10 ft., one target.

Hit: 8 (1d10+3) slashing damage.

Glaive secondary attack. Melee weapon attack: +5 to hit, reach 10 ft., one target. Hit: 5 (1d4+3) bludgeoning damage.

Firebolt. Ranged Spell Attack: +4 to hit, range 120 ft., one target. Hit: 5 (1d10) fire damage.

Certain fighters abandon their combat studies to study magic at Sorcere.

Rather than pursuing their magical arts for long, they leave the academy early as well trained combatants able to serve their house with magic and steel. This quick training has the advantage of churning out a greater number of such warriors.

-ДРОУ ВОЛШЕБНИК, ЧАРОСТРАЖ

SPELLGUARD EVOKER

DEF=4 OFF=6

Medium humanoid (elf), neutral evil

Armor Class 15 (mage armor), 20 with shield spell

Hit Points 58 (8d6+24)

Speed 30ft.

STR 10 (+0), DEX 14 (+2), CON 12 (+1), INT 18 (+4), WIS 12 (+1), CHA 12 (+1)

Saving Throws Dex +4, Con +2

Skills Perception +4, Stealth +5, Arcana +7

Senses darkvision 120ft, passive Perception 14

Languages Elvish, Undercommon

Challenge 5 (1,800 XP)

Arcane Recovery: 4 spell levels recovered per long rest

Feat. Elemental Adept (fire), Tough

Fey Ancestry. The drow has advantage on saving throws against being charmed, and magic can't put the drow to sleep.

Innate Spellcasting. The drow's spellcasting ability is Charisma (spell save DC 12). It can innately cast the following spells, requiring no material components: At will: dancing lights; 1/day each: darkness, faerie fire

Sculpt Spells. When you cast an evocation spell that affects other creatures that you can see, you can choose a number of them equal to 1 + the spell's level. The chosen creatures automatically succeed on their saving throws against the spell, and they take no damage if they would normally take half damage on a successful save.

Spellcasting. The drow is an 8th level spellcaster. Its spellcasting ability is Intelligence (spell save DC 15, +7 to hit with spell attacks). The drow has the following wizard spells prepared:

Cantrips: Firebolt, True Strike, Message, prestidigitation, Acid Splash

Lvl 1: 4/day: Shield, absorb elements, m. missile, detect magic, mage armor (cast)

Lvl 2: 3/day: Mirror Image, misty step

Lvl 3: 3/day: Fireball (1's count as 2's), Fly, Dispel Magic

Lvl 4: 2/day: Summon Greater Demon (shadow demon), Dim Door

Sunlight Sensitivity. While in sunlight, the drow has disadvantage on attack rolls, as well as on Wisdom (Perception) checks that rely on sight.

ACTIONS

Dagger. Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 4 (1d4+2) piercing damage.

Firebolt. Ranged Spell Attack: +7 to hit, range 120 ft., one target. Hit: 11 (2d10) fire damage (1's count as 2's).

Acid Splash. Range 60 ft., one target or two targets within 5 ft. Hit: 7 (2d6) acid damage, Dex save DC 15 half damage.

Once the drow wizard has graduated, they typically go back to their house and continue training their skills. This drow Spellguard represents a younger scion of the house apprenticed under a more powerful House wizard.





-ДРОУ БОЕВОЙ МАГ

-ДРОУ ВЫСОКАЯ ЖРИЦА ЛЛОС





-ДРОУ ПЕРВАЯ ЖРИЦА ДОМА

Средний гуманоид (дроу, клерик), обычно нейтрально злое

Класс защиты 16 (чешуйчатый доспех)

Хиты 71/35 [117/58] (13к8 + 13)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	13(+1)	17(+3)	18(+4)

Спасброски Тел +4 , Муд +6 , Хар +7

Навыки Восприятие +6, Проницательность +6, Религия +4, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Подземный, Эльфийский, Высший дроу, Дроу, язык жестов дроу, Бездны

Уровень опасности 10 (3900 опыта) Бонус владения +4

Уровень 10

Боевой дух 12

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

Врождённое чародейство. Заклинательной характеристикой для врождённых заклинаний дроу является Харизма (КС спасброска от заклинания 15). Она может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: пляшущие огоньки^{Кон} обнаружение магии^{Кон}
1/день каждое: левитация^{Кон}(только на себя), огонь фей^{Кон}, тьма^{Кон}, развеять магию

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

Сотворение заклинаний. Дроу является заклинателем 13 уровня.

Её заклинательная характеристика Мудрость (КС спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания клерика:

Заговоры (неограниченно): сопротивление, указание^{Кон}, уход за умирающим, тавматургия, ядовитые брызги, священное пламя

1-й круг (4 ячейки): дружба с животными, лечение ран, луч болезни, обнаружение болезней и яда, щит веры^{Кон}

2-й круг (3 ячейки): защита от яда, малое восстановление, паутина^{Кон}, духовное оружие (в виде многоглавой плетки)

3-й круг (3 ячейки): призыв животных (2 гигантских паука)^{Кон}, рассеивание магии, духовные защитники^{Кон}

4-й круг (3 ячейки): предсказание, свобода перемещения

5-й круг (2 ячейки): святое оружие^{Кон}

Снаряжение.

Специальное снаряжение. Breastplate +1, Scourge +1, Shield +1, piwafwi of protection +1

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дроу совершает две атаки плетью.

Плеть. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6+2) плюс урон ядом 17 (5к6).

Призыв демона (1/день). Дроу пытается магическим образом призвать Йоклол с 30-процентным шансом успеха. При провале попытки дроу получает урон психической энергией 5 (1к10). В противном случае призванный демон появляется в свободном пространстве в пределах 60 футов от призывателя, действует как его союзник, и не может призывать других демонов. Он присутствует в течение 10 минут, пока он, либо призыватель, не умрут, или пока призыватель не отпустит его действием.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Духовное оружие. Атака заклинание в ближнем бою +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 1к8+3 силового урона.

Cantrips (at will): guidance, message, poison spray, resistance, thaumaturgy

1st level (4 slots): bane, cure wounds, inflict wounds

2nd level (3 slots): blindness/deafness. silence, spiritual weapon

3rd level (3 slots): bestow curse, dispel magic, magic circle

4th level (3 slots): banishment, divination. freedom of movement

5th level (2 slots): contagion, dispel evil and good, insect plague

6th level (1 slot): harm, true seeing

Cantrips (at will): guidance, poison spray, sacred flame, thaumaturgy

1st level (4 slots): cure wounds, shield of faith, charm person, disguise self

2nd level (3 slots): spiritual weapon, protection from poison, web, mirror image, pass without trace

3rd level (3 slots): conjure animals (2 giant spiders or 8 wolf spiders), dispel magic, animate dead, blink

4th level (3 slots): banishment, dim door, polymorph, death ward (1 slot used for animate dead)

5th level (2 slots): insect plague, mass cure wounds, dominate person, modify memory

Breastplate +1,, Scourge +1, Shield +1, piwafwi of protection +1

Cantrips (at will): guidance, poison spray, sacred flame, thaumaturgy

1st level (4 slots): cure wounds, shield of faith, charm person, disguise self

2nd level (3 slots): spiritual weapon, protection from poison, web, mirror image, pass without trace

3rd level (3 slots): conjure animals (2 giant spiders or 8 wolf spiders), dispel magic, animate dead, blink

4th level (3 slots): banishment, dim door, polymorph, death ward

5th level (2 slots): insect plague, mass cure wounds, dominate person, modify memory

6th level (1 slot): planar ally (yochlol or bebilith), harm

7th level (1 slot): fire storm, plane shift

8th level (1 slot): Antimagic Field





-ДРОУ ГОЛОВОРЕЗ

Средний гуманоид (дроу), обычно нейтрально-злой

Класс защиты 15(кольчужная рубаха), с щитом 17

Хиты 33/16 [54/27] (6к8+6)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Лов +5 , Тел +3 , Муд +3

Навыки Восприятие +3, Скрытность +7

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Подземный, Эльфийский, Дроу, Язык жестов дроу

Опасность 2 (450 опыта) **Бонус владения** +2

Уровень 5

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.

Sneak Attack. Once per turn, the cutthroat deals an extra 7 (2d6) damage when it hits a target with a weapon attack and has advantage on the attack roll, or when the target is within 5 feet of an ally of the cutthroat that isn't incapacitated and the cutthroat doesn't have disadvantage on the attack roll.

Снаряжение. Короткий меч, ручной арбалет, клепанный 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

Мультиатака. Дроу совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1к6+3) колющего урона плюс 7(2к6) урона ядом.

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.

Study Opponent. The cutthroat takes this action to study a target's movements and fighting style. If the cutthroat attacks the target the following round, it gains advantage on the attack roll.

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.

-ДРОУ ГРАБИТЕЛЬ

Средний гуманоид (дроу), обычно нейтрально-злой

Класс защиты 15(кольчужная рубаха), с щитом 17

Хиты 33/16 [54/27] (6к8+6)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Лов +5 , Тел +3 , Муд +3

Навыки Восприятие +3, Скрытность +7

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Подземный, Эльфийский, Дроу, Язык жестов дроу

Опасность 2 (450 опыта) **Бонус владения** +2

Уровень 5

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, клепанный 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

Мультиатака. Дроу совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1к6+3) колющего урона плюс 7(2к6) урона ядом.

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.





-ДРОУ АРХИМАГ

-ДРОУ АССАСИН

Средний гуманоид (дроу), обычно нейтрально-злой

Класс защиты 15(кольчужная рубаха), с щитом 17

Хиты 33/16 [54/27] (6к8+6)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Лов +5 , Тел +3 , Муд +3

Навыки Восприятие +3, Скрытность +7

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Подземный, Эльфийский, Дроу, Язык жестов дроу

Опасность 2 (450 опыта) **Бонус владения** +2

Уровень 5

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, клепаный 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

Мультиатака. Дроу совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1к6+3) колющего урона плюс 7(2к6) урона ядом.

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.





-ДРОУ КАВАЛЕРИСТ

Средний гуманоид (дроу), обычно нейтрально-злой

Класс защиты 15(кольчужная рубаха), с щитом 17

Хиты 33/16 [54/27] (6к8+6)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Лов +5 , Тел +3 , Муд +3

Навыки Восприятие +3, Скрытность +7

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Подземный, Эльфийский, Дроу, Язык жестов дроу

Опасность 2 (450 опыта) Бонус владения +2

Уровень 5

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, клепанный 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

Мультиатака. Дроу совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1к6+3) колющего урона плюс 7(2к6) урона ядом.

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.

-ДРОУ ПОСЛУШНИК





=ДРОУ СТРЕЛОК

Средний гуманоид (дроу), обычно нейтрально-злой

Класс защиты 15(кольчужная рубаха), с щитом 17

Хиты 33/16 [54/27] (6к8+6)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Лов +5, Тел +3, Муд +3

Навыки Восприятие +3, Скрытность +7

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Подземный, Эльфийский, Дроу, Язык жестов дроу

Опасность 2 (450 опыта) Бонус владения +2

Уровень 5

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.

Стрелок. Дальнобойные атаки дроу не получают помехи к броску из-за нахождения в пределах 5 футов от врага или атаки на дальней дистанции. Кроме того, дроу игнорирует укрытия наполовину и натри четверти, совершая дальнобойные атаки из пистолета.

Снаряжение. Короткий меч, ручной арбалет, клепанный 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

Мультиатака. Дроу совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1к6+3) колющего урона плюс 7(2к6) урона ядом.

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.





-ДРОУ БОЕВОЙ КАПИТАН

Средний гуманоид (дроу), обычно нейтрально-злой

Класс защиты 15(кольчужная рубаха), с щитом 17

Хиты 33/16 [54/27] (6к8+6)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Лов +5 , Тел +3 , Муд +3

Навыки Восприятие +3, Скрытность +7

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Подземный, Эльфийский, Дроу, Язык жестов дроу

Опасность 2 (450 опыта) Бонус владения +2

Уровень 5

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, клепанный 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

Мультиатака. Дроу совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1к6+3) колющего урона плюс 7(2к6) урона ядом.

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.





-ДРОУ МАСТЕР ОРУЖИЯ ДОМА

Средний гуманоид (дроу), обычно нейтрально-злой

Класс защиты 15 (кольчужная рубаха), с щитом 17

Хиты 33/16 [54/27] (6к8+6)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Лов +5, Тел +3, Муд +3

Навыки Восприятие +3, Скрытность +7

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Подземный, Эльфийский, Дроу, Язык жестов дроу

Опасность 2 (450 опыта) Бонус владения +2

Уровень 5

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, клепаный 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

Мультиатака. Дроу совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1к6+3) колющего урона плюс 7(2к6) урона ядом.

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.

-EPIC DROW SWORD MASTER

Medium humanoid (elf), lawful neutral

Armor Class 21 (+3 studded leather)

Hit Points 150 (20d8 + 60)

Speed 30 ft., climb 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
20 (+5)	22 (+6)	16 (+3)	19 (+4)	12 (+1)	14 (+2)

Saving Throws Str +10, Con +8

Skills Athletics +15, Intimidation +12, Perception +6, Survival +6

Damage Resistances poison

Senses darkvision 120 ft., passive Perception 16 Languages Common, Elvish, Undercommon Challenge 14 (11,500 XP)

Fey Ancestry. Drow Sword Master has advantage on Saving Throws against being charmed, and magic can't put him to sleep.

Innate Spellcasting. Drow Sword Master's 'spellcasting ability is Charisma (spell save DC 15). He can innately cast the following spells, requiring no material components:

At will: dancing lights

1/day each: darkness, faerie fire, levitate (self only)

Legendary Resistance (1/Day). If Drow Sword Master fails a saving throw, he can choose to succeed instead.

Special Equipment. Drow Sword Master wears +3 studded leather and wields two +3 longswords, a +1 whip, and six +1 daggers.

Actions

Multiattack. Drow Sword Master makes four attacks with his +3 longsword or two attacks with his +1 daggers.

+3 Longsword. Melee Weapon Attack: +13 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 12 (1d8 + 8) slashing damage, or 13 (1d10 + 4) slashing damage when used with two hands.

+1 Whip. Melee Weapon Attack: +12 to hit, reach 10 ft., one target. Hit: 9 (1d4 + 7) slashing damage.

+1 Dagger. Melee or Ranged Weapon Attack: +12 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft., one target. Hit: 9 (1d4 + 7) piercing damage.

Sun Pellet (Recharge 5-6). Drow Sword Master throws a ceramic ball that explodes in magical light at a point he can see within 100 feet of him. Each creature within a 20-foot-radius sphere centered on that point must make a DC 15 Constitution saving throw. On a failed save, a creature takes 28 (8d6) radiant damage and is blinded for 1 minute. On a successful save, it takes half as much damage and isn't blinded. A creature blinded in this way can repeat the saving throw at the end of each of its turns, ending the effect on itself on a success.

Any darkness that was created by a spell that overlaps with the burst of light is dispelled.

REACTIONS

Uncanny Dodge. Drow Sword Master halves the damage that he takes from an attack that hits him. He must be able to see the attacker.

LEGENDARY ACTIONS

Drow Sword Master can take 3 legendary actions, choosing from the options below. Only one legendary action option can be used at a time and only at the end of another creature's turn. Drow Sword Master regains spent legendary actions at the start of his turn.

Off-Hand Strike. Drow Sword Master makes one attack with his +1 dagger or his +1 whip.

Quick Step. Drow Sword Master moves up to his Speed without provoking opportunity attacks.

Steel Whirlwind (Costs 2 Actions). Drow Sword Master makes one attack with his +3 longsword against each creature of his choice within 5 feet of him.





-ДРОУ НАЛЕТЧИК

Средний гуманоид (дроу), обычно нейтрально-злой

Класс защиты 15(кольчужная рубаха), с щитом 17

Хиты 33/16 [54/27] (6к8+6)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Лов +5 , Тел +3 , Муд +3

Навыки Восприятие +3, Скрытность +7

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Подземный, Эльфийский, Дроу, Язык жестов дроу

Опасность 2 (450 опыта) **Бонус владения** +2

Уровень 5

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.

Lightfooted. The drow can take the Dash or Disengage action as a bonus action on each of its turns.

Skirmish Advantage. The drow gains advantage on its first attack roll this turn if it has moved at least 15 feet from its space at the beginning of its turn.

Снаряжение. Короткий меч, ручной арбалет, клепанный 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

Мультиатака. Дроу совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1к6+3) колющего урона плюс 7(2к6) урона ядом.

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.

Reactions

Skirmisher. When an enemy the drow can see ends its turn within 5 feet of it, the drow can move up to half its speed. This movement doesn't provoke opportunity attacks.





-ДРОУ ВОЛШЕБНИК ДОМА

-ДРОУ СТРАЖ

Средний гуманоид (дроу), обычно нейтрально-злой

Класс защиты 15(кольчужная рубаха), с щитом 17

Хиты 33/16 [54/27] (6к8+6)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Лов +5 , Тел +3 , Муд +3

Навыки Восприятие +3, Скрытность +7

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Подземный, Эльфийский, Дроу, Язык жестов дроу

Опасность 2 (450 опыта) **Бонус владения** +2

Уровень 5

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, клепаный 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

Мультиатака. Дроу совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1к6+3) колющего урона плюс 7(2к6) урона ядом.

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.





-ДРОУ ТЕМНЫЙ СНАЙПЕР

Средний гуманоид (дроу), обычно нейтрально-злой

Класс защиты 15(кольчужная рубаха), с щитом 17

Хиты 33/16 [54/27] (6к8+6)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Лов +5 , Тел +3 , Муд +3

Навыки Восприятие +3, Скрытность +7

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Подземный, Эльфийский, Дроу, Язык жестов дроу

Опасность 2 (450 опыта) Бонус владения +2

Уровень 5

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, клепанный 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

Мультиатака. Дроу совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1к6+3) колющего урона плюс 7(2к6) урона ядом.

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.

-ДРОУ ХРАМОВЫЙ СТРАЖ





-ДРОУ МАСТЕР СОРЦЕРЕ

-ДРОУ ЛУЧНИК

Средний гуманоид (дроу), обычно нейтрально-злой

Класс защиты 15(кольчужная рубаха), с щитом 17

Хиты 33/16 [54/27] (6к8+6)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Лов +5 , Тел +3 , Муд +3

Навыки Восприятие +3, Скрытность +7

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Подземный, Эльфийский, Дроу, Язык жестов дроу

Опасность 2 (450 опыта) **Бонус владения** +2

Уровень 5

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, клепаный 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

Мультиатака. Дроу совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1к6+3) колющего урона плюс 7(2к6) урона ядом.

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.





-ДРОУ СНАЙПЕР

Средний гуманоид (дроу), обычно нейтрально-злой

Класс защиты 15(кольчужная рубаха), с щитом 17

Хиты 33/16 [54/27] (6к8+6)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Лов +5 , Тел +3 , Муд +3

Навыки Восприятие +3, Скрытность +7

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Подземный, Эльфийский, Дроу, Язык жестов дроу

Опасность 2 (450 опыта) Бонус владения +2

Уровень 5

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.

Steady Aim (3/Day). As a bonus action, the sharpshooter takes careful aim at a creature it can see within range of its ranged weapon. Until the end of its turn, the sharpshooter deals an extra 5 damage with each of its ranged weapon attacks against the target.

Снаряжение. Короткий меч, ручной арбалет, клепаный 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

Мультиатака. Дроу совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1к6+3) колющего урона плюс 7(2к6) урона ядом.

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.

-ДРОУ НАЕЗДНИК

Средний гуманоид (дроу), обычно нейтрально-злой

Класс защиты 15(кольчужная рубаха), с щитом 17

Хиты 33/16 [54/27] (6к8+6)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Лов +5 , Тел +3 , Муд +3

Навыки Восприятие +3, Скрытность +7

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Подземный, Эльфийский, Дроу, Язык жестов дроу

Опасность 2 (450 опыта) Бонус владения +2

Уровень 5

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, клепаный 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.

Mounted Defense. While mounted, the rider can force an attack that targets its mount to target the rider instead.

Mounted Evasion. While mounted, if the rider's mount is subject to an effect that allows it to make a Dexterity saving throw to take only half damage, it instead takes no damage if it succeeds on the saving throw, and only half damage if it fails.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дроу совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1к6+3) колющего урона плюс 7(2к6) урона ядом.

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.





-ДРОУ ТЕНЕВОЙ СТРАЖ (НОВЫЙ)

With the birth of the first order of Assassin/monks dedicated to Lolth, there arose a subtle yet powerful force among the Drow. The Shadow Guard. The Brutal and vile order is comprised entirely of Assassins. Constant experimentation and brutal practice allowed them to learn the weakest points of humanoid anatomy. The Shadow Guard style harnesses Drow cruelty, focusing it into a Martial Art. The open handed combat is fast yet deceptive, with the use of subtle poison tipped needle gloves and blows that appear to be no more than pushes or gentle slaps and taps that render foes blinded, paralyzed or deeply wounded and screaming in crippling pain or simply dead.

-ДРОУ ПАУЧИЙ ГНЕВ (НОВЫЙ)

At one with their crossbows, practitioners of the Spider's Wrath tradition are said to be able to strike an enemy leaf at more than 200 paces in total darkness. The culmination of thousands of years of intermittent warfare against invaders, the Spider's Wrath style cultivates speed, precision, and accuracy through heightened awareness. Every aspect of learning this art is governed by a master who instructs his student in all aspects of archery including the delicate and painstaking crafting of the crossbow and bolts themselves, as well as the crafting of the various poisons used on the bolt heads.

-ДРОУ ВОЕНАЧАЛЬНИК (СТАНДАРТНЫЙ)

Warlord

Medium humanoid (drow), lawful evil

Armor Class 20 (plate)

Hit Points 229 (27d8 + 108)

Speed 30 ft.

STR DEX CON INT WIS CHA

20 (+5) 18 (+4) 18 (+4) 12 (+1) 12 (+1) 19 (+4)

Saving Throws Str +9, Dex +8, Con +8

Skills Athletics +9, Intimidation +8, Perception +5, Persuasion +8

Senses darkvision 120 ft., passive Perception 15

Languages Undercommon, Giant

Challenge 12 (8,400 XP)

Fey Ancestry. The drow has advantage on saving throws against being charmed, and magic can't put it to sleep.

Sunlight Sensitivity. While in sunlight, the drow has disadvantage on attack rolls, as well as on Wisdom (Perception) checks that rely on sight.

Innate Spellcasting. The drow's spellcasting ability is Charisma (spell save DC 16). It can innately cast the following spells, requiring no material components: At will: dancing lights

1/day each: darkness, faerie fire, levitate (self only)

Indomitable (3/Day). The warlord can reroll a saving throw it fails. It must use the new roll.

Survivor. The warlord regains 10 hit points at the start of its turn if it has at least 1 hit point but fewer hit points than half its hit point maximum.

Actions

Multiattack. The warlord makes two weapon attacks.

Greatsword. Melee Weapon Attack: +9 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 12 (2d6 + 5) slashing damage.

Shortbow. Ranged Weapon Attack: +7 to hit, range 80/320 ft., one target. Hit: 6 (1d6 + 3) piercing damage.

Legendary Actions

The warlord can take 3 legendary actions, choosing from the options below. Only one legendary action option can be used at a time and only at the end of another creature's turn. The warlord regains spent legendary actions at the start of its turn.

Weapon Attack. The warlord makes a weapon attack.

Command Ally. The warlord targets one ally it can see within 30 feet of it. If the target can see and hear the warlord, the target can make one weapon attack as a reaction and gains advantage on the attack roll.

Frighten Foe (Costs 2 Actions). The warlord targets one enemy it can see within 30 feet of it. If the target can see and hear it, the target must succeed on a DC 16 Wisdom saving throw or be frightened until the end of the warlord's next turn.





-ДРОУ СУМРАЧНЫЙ ОХОТНИК (НОВЫЙ)

Использование архетипа рейнджера глум сталкер

-ДРОУ ЧЕМПИОН ЛЛОС

Средний гуманоид (дроу, паладин), обычно нейтрально злой

Класс защиты 17 ().

Хиты 153 (18d8 + 72).

Скорость 30 футов.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)	11(+0)	14(+2)	15(+2)

Спасброски Муд +5, Хар +5-

Навыки Атлетика +7, Выживание +5, Запугивание +5, Скрытность+8.

Чувства темное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 12.

Языки Подземный общий, Дроу, Язык жестов дроу

Показатель опасности 9 (3900 опыта) **Бонус владения** +4

Уровень 10

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.

Сотворение заклинаний. Дроу—заклинатель 10-го уровня. Его заклинательная характеристика—Харизма (КС спасбросков против заклинаний 14, +6 к броску атаки заклинанием). У Дроу подготовлены следующие заклинания паладина:

1-й круг (4 ячейки): громовая кара, защита от зла и от добра, приказ;

2-й круг (3 ячейки): клеймящая кара, призыв скакуна;

3-й круг (2 ячейки): рассеивание магии, слепящая кара.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дроу совершает три атаки глефой или огромным длинным луком.

Глеба. Атака оружием ближнего боя: +7 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание 9(1к10+4) режущего урона.

Огромный длинный лук. Атака дальнобойным оружием: +8 к броску, дистанция 150/600 футов, одна цель. Попадание: 11 (2d6 + 4) колющего урона.

Жуткая внешность (1/КО). Дроу источает магическую угрозу. Каждый его враг в пределах 30 футов от него должен пройти испытание Мудрости со СЛ 14, при провале он испуган дроу на 1 минуту. Если испуганный враг заканчивает свой ход более чем в 30 футах от дроу, враг может повторить испытание, при успехе эффект для него прекращается.

РЕАКЦИИ

Парирование. Дроу добавляет +4(1к8) к КЗ против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого дроу должен видеть атакующего и использовать оружие ближнего боя.





-DROW INQUISITOR

(EYE OF LLOTH) DEF=6 OFF=6

Medium humanoid (elf), neutral evil

Armor Class 19 (studded leather +1, shield)

HitPoints 80 (11d8+22)

Speed 30ft.

STR 10 (+0), DEX 18 (+4), CON 14 (+2), INT 12 (+1), WIS 16 (+3), CHA 14 (+2)

Saving Throws Con +6, Wis +7 Cha +6

Skills Deception +10, Persuasion +6, Religion +5, Perception +11, Stealth +12, Insight +11

Senses passive Perception 21, Darkvision 120 ft.

Languages Elf, Undercommon

Challenge 6 (2,300 XP)

Feat: Drow High Magic, resilient-Con

Fey Ancestry. The drow has advantage on saving throws against being charmed, and magic can't put the drow to sleep.

Innate Spellcasting. The drow's innate spellcasting ability is Charisma (spell save DC 14). It can innately cast the following spells, requiring no material components: At will: dancing lights, detect magic

1/day each: darkness, faerie fire, levitate (self only), dispel magic

Sneak Attack (1/turn). The eye of lloth deals an extra 10 (3d6) damage when it hits a target with a weapon attack and has advantage on the attack roll, or when the target is within 5 feet of an ally of the eye of lloth that isn't incapacitated and the eye of lloth doesn't have disadvantage on the attack roll.

Sunlight Sensitivity. While in sunlight, the drow has disadvantage on attack rolls, as well as on Wisdom (Perception) checks that rely on sight.

Spellcasting. The priestess is a 5th-level spellcaster. Her spellcasting ability is Wisdom (Spell save DC 15, +7 to hit with spell attacks). The priestess has the following cleric spells prepared (Trickery domain):

Cantrips (at will): resistance, sacred flame, thaumaturgy

1st level (4 slots): bless, cure wounds, charm person, disguise self, shield of faith, charm person, tasha's hideous laughter, silent image, colour spray

2nd level (3 slots): zone of truth, spiritual weapon, mirror image, pass without trace

3rd level (3 slots): Animate dead (cast), conjure animals (2 giant spiders), blink, dispel magic

4th level (1 slot): used to augment lower level spells

Channel Divinity 1/rest: Turn Undead. DC 15. Destroy undead of CR 1/2 or lower.

Invoke Duplicity (see below).

ACTIONS

Rapier. Melee Weapon Attack: +8 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 8 (1d8+4) piercing damage plus 7 (2d6) poison damage.

Hand Crossbow. Ranged Weapon Attack: +8 to hit, range 30/120 ft., one target. Hit: 7 (1d6+4) piercing damage, and the target must succeed on a DC 13 Constitution saving throw or be poisoned for 1 hour. If the saving throw fails by 5 or more, the target is also unconscious while poisoned in this way. The target wakes up if it takes damage or if another creature takes an action to shake it awake.

Invoke Duplicity (recharges after a short or long rest): As an action, you create a perfect illusion of yourself that lasts for 1 minute, or until you lose your concentration (as if you were concentrating on a spell).

The illusion appears in an unoccupied space that you can see within 30 feet of you. As a bonus action on your turn, you can move the illusion up to 30 feet to a space you can see, but it must remain within 120 feet of you.

For the duration, you can cast spells as though you were in the illusion's space, but you must use your own senses. Additionally, when both you and your illusion are within 5 feet of a creature that can see the illusion, you have advantage on attack rolls against that creature, given how distracting the illusion is to the target.

REACTIONS

Uncanny Dodge. When an attacker that the eye of lloth can see hits the eye of lloth with an attack, the eye of lloth can use its reaction to halve the attack's damage.

Eyes of Lloth are specially trained clerics/rogue arcane tricksters to act as inquisitors and spies for the matriarchs. They are tasked to root out heresy and traitors and to keep tabs on powerful members of drow society for the benefit of the priesthood. Eyes of lloth are assisted by small teams of 3-5 dread fangs of lloth, special operatives who work in deadly teams to ambush and kill opponents of the matriarchs.





-SPIDERSTONE GOLEM

A spiderstone golem is an obsidian construct with the combat prowess of a trained fighter. Animated by a demonic spirit from the Demonweb Pits, this creature is both more evil and more unpredictable than most other kinds of golem.

A spiderstone golem appears as a statue of a male four-armed drow, standing 9 feet tall and weighing 2,000 pounds. It is carved from obsidian, so it has a smooth, glassy surface marred by occasional sharp fractures. When inactive, it usually stands with its arms folded across its chest.

-ADAMANTINE SPIDER

Small construct, unaligned

Armor Class 18 (natural armor)

HitPoints 58 (8d6+24)

Speed 0 ft., fly 50 ft.

STR 12 (+1), DEX 16 (+3), CON 16 (+3), INT 1 (-5), WIS 6 (-2), CHA 1 (-5)

Saving Throws Con +5, Dex +4

Skills Perception +2 Stealth +7

Damage Immunities poison, psychic

Condition Immunities blinded, charmed, deafened, frightened, paralyzed, petrified, poisoned

Senses blindsight 60ft. (blind beyond this radius), passive Perception 12
Languages-

Challenge 3 (700 XP)

Poison. A character can fill an adamantine spider with one dose of injury poison, which it can then deliver as part of its bite attack. The spider has enough capacity for 3 doses.

Find Master. When crafted, an adamantine spider is keyed to a particular controlling amulet. Henceforth, it considers the wearer of that amulet to be its master. As long as an adamantine spider and its controlling amulet are on the same plane, the adamantine spider can find the amulet as if with the locate object spell.

ACTIONS

Bite. Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 6 (1d6+3) piercing damage, and the target is poisoned (effects vary depending on poison use, see DMG p. 257).

REACTION

Guard. The adamantine spider can use its reaction to block blows and disrupt foes. It can give an attacker disadvantage on an attack against the amulet's wearer, as long as the adamantine spider is adjacent to the attacker.

Adamantine spiders are crafted by the drow to serve as companions, guardians, and assassins. An adamantine spider is controlled by a magic amulet. Whoever wears the amulet can issue simple commands to its associated construct.

As constructs, adamantine spiders have no physical needs. They do not need sleep or nourishment. From the moment they acquire a semblance of life, they exist only to serve their creators, and follow all orders even if doing so would mean their annihilation.

Each adamantine spider is keyed to a special amulet that, while worn, allows the wearer to command it. The amulet is indistinguishable from a drow house insignia (see page 99). The wearer of the amulet can speak simple instructions to the adamantine spider.

Typical instructions include the following.

- Attack: The adamantine spider engages and attempts to bite the indicated target. Without further instructions, it continues to attack that same target, even after killing the creature.
- Fetch: The construct retrieves a single designated object. If it is not strong enough to move the object, it struggles to complete the order regardless, until it receives another command.
- Go: The spider makes every effort to move to a designated spot. Once there, it waits for new orders.
- Guard: The adamantine spider stays in a space adjacent to the amulet's wearer and provides defense, as described under the guard ability.
- Return: The construct makes every effort to return to a space adjacent to the amulet's wearer.





-JADE SPIDER

БОЕВЫЕ ШКОЛЫ ДРОУ

Aleval School

You have learned House Aleval's fighting techniques, allowing you to deal damage that weakens your enemy's physical or mental state.

Technique of Aleval School (1/Round). After you hit target with melee weapon attack and until end of your next turn you can force target to make saving throw with disadvantage.

Bautha Z'hin

The bautha z'hin style, which means "dodge and walk," relies on the natural agility and light armor the dark elves favor. The drow surround their foes and attack foes from all sides, and they use this style particularly against strange monsters with many attacks and a long reach. The style emphasizes dodging blows and high maneuverability, and practitioners of this style often learn the early elements of the orb alur style, bragging that they never are touched in a fight. Warriors of this style are usually paired with those using the z'ress a'thalak style, especially since the latter act as an anchor and the former position themselves to flank the enemy. This style is favored by drow rogues and fighter/rogues, as well as clerics of Eilistraee and Vhaeraun.

Confidence in the Mastery of Weapons 'Sargh Veldrukev'

All drow warriors begin their martial educations by learning the basics, what is often called Sargtlin Lloun or the Warrior Art. As a comprehensive armed style incorporating the most popular weaponry among the drow, it is an excellent grounding for common soldiers. For those who have the talent or the birth to study weapons more extensively, however, Sargtlin Lloun seems simplistic in its refusal to teach unarmed techniques alongside armed ones and in the implicit assumption that the warrior will not have sufficient space to maneuver around his foes.

Noble drow warriors, house weaponmasters, officers of house guards, members of elite raiding bands or mercenary groups, hired swordsmen and other skilled warriors in drow society expect to fight in more irregular skirmishes, duels and ambushes than they fight pitched battles. As such, they prioritise mobility to a much greater extent than the rank-and-file soldiers of drow society.

Sargh Veldrukev is a fighting style for drow weaponmasters, whether they hold that position officially in a household, are scheming to acquire it or simply have the skills required, but no desire for the position. As important as the body of forms and techniques is the mindset taught, instant readiness for deadly combat and constant vigilance for threats. Masters of Sargh Veldrukev paradoxically believe that they are beset by infinite threats, but have the skills to defeat each and every one of them. They might be on a hair-trigger at all times, but they are rarely nervous.

Sargh Veldrukev teaches stylists to fight in duels as well as in skirmishes or battles. Situational awareness is drilled into stylists from the beginning of their training, the need to be aware of not only their foes, but also the shape of the battlefield and any potential threats that are not immediately evident. Even on the field of honour or the gladiatorial arena, Sargh stylists never discount the possibility that the umpires or audience might suddenly turn out to be in the pay of their enemies and reach for a hidden weapon.





Much of Sargh Veldrukev training is conducted by sparring with other stylists. As a result, even stylists who never compete in it are proficient in sparring non-lethally, with a house weaponmaster or Melee-Magthere instructor acting as umpire. As such, all students are familiar with the conventions of the practice hall and the nature of drow society ensures that all of them learn Games (Sargh Veldrukev), as knowledge of the minutiae and rules of sparring matches can be useful in many ways to a devious drow warrior.

Weapon strikes are pulled in competition or sparring, but unarmed attacks are usually allowed at full strength, so there is no need for a Sport version of Judo or Karate. Injury and even death during sparring and competition is widely tolerated in drow society, as long as the students do not appear to be killing each other deliberately.

Those who seek to be named among the leading students of each intake of Melee-Magthere or equivalent schools, as well as those who become instructors, will spend years mastering Sargh Veldrukev as a sport, as much as a martial art. Dedicated instructors or house weaponmasters will also be adept at staging elaborate demonstrations and training exercises as well as teaching the fighting form of the style.

More than one sub-school or weapon form make up Sargh Veldrukev. These schools or forms share a unifying philosophy, a lot of footwork and the unarmed techniques that underlie many armed strikes. All Sargh forms are highly mobile and acrobatic, all of them are tailored to take advantage of drow speed and grace, and all of them teach complex and intricate combinations of attacks that mix feints, real weapon strikes and unarmed kicks, punches, elbow strikes and knee strikes.

The only difference between Sargh forms lies in the preferred armament of each school. Sargh stylists may choose to master shortswords, sabers, scimitars, cut-and-thrust swords, rapiers or longswords. There are some who master all of these, figuring that versatility is the true mark of a master, but others focus on becoming the absolute best they can with a chosen weapon or two. That preference marks them as students of a school or form named for that weapon.

Practically speaking, the most important distinction between the forms of Sargh Veldrukev is the length of his sword(s). Shorter swords are those with blades between 20" to 30" and longer swords are defined as those with blades between 30" to 48". Almost no sword used by a Sargh Veldrukev stylist will be heavier than a few ounces over 3 lbs. without sheath and most of them will weigh around 1-1.5 lbs. for the shorter blades and 1.5-2 lbs. for the longer ones.

Method of use is more important than exact length in determining form and it is possible to use a sword of up 36" blade length with shorter blade techniques. If such a Sargh stylist wants to wield two swords of that length and fight effectively with them in unison, however, he will have to master Dra'Rahi Malarin as well, as coordinating two such long blades is not easy.

In game terms, as well as in most practical aspects, all Sargh Veldrukev forms using shorter weapons, including shortswords, sabers and scimitars, are functionally equivalent. They all use the Saber and Saber Sport skills. At most, a single Weapon Adaptation Perk distinguishes the **Meun Bista'Killian** (Shortsword Form) from the **Meun Halrathn** (Saber Form) and **Meun Siasta** (Scimitar Form), with another Weapon Adaptation Perk being necessary for stylists who prefer heavier sabers or scimitars. Other differences between the forms are a matter of emphasis and preference and come down to familiarity penalties.

All of these shorter weapon forms favour rapid slashing attacks, but also teach effective thrusts, with the **Meun Siasta** perhaps focusing more on slashing than any other Sargh Veldrukev form. Attacks tend to be made in combinations or series, with Extra Attack and Rapid Strike a popular way to enable multiple strikes, and the if the option to reduce damage for a bonus to hit is allowed, probing attacks often take advantage of that option if they are not Defensive Attacks.

All of short blade forms teach the use of both one and two blades of the favoured kind, with the stylist's degree of coordination determining whether the weapons are used alternately for defence and attack, or whether the student can truly fight with them both independently. Stylists who wish to master two blades of equal length often combine this style with Dra'Rahi Malarin, like Menzoberranzan's legendary weaponmaster Zaknafein Do'Urden or the infamous exile Drizt Do'Urden, master of the **Meun Siasta**. **Meun Dhrakta** (Rapier Form), **Meun Killian** (Sword Form) and **Meun Kanarvan** (Longsword Form) are also identical in game terms, apart from the necessary Weapon Adaptation (and possibly Form/Grip Mastery) Perks, as well as being practically speaking so alike as to be merely a matter of familiarity penalties between them, which can swiftly be reduced or eliminated by cross-training. In order to use the heavier one-handed swords, the stylist must have a Weapon Adaptation (Broadsword with Rapier) Perk, so most **Meun Kanarvan** and **Meun Killian** stylists will have started their training with lighter cut-and-thrust swords at any rate. For the longer blade forms, use the Rapier and Rapier Sport skills.

All of **Meun Dhrakta**, **Meun Killian** and **Meun Kanarvan** use a cut-and-thrust sword, generally with a blade 30" to 36", though blades up to 48" are known, and usually only teach the use of one weapon and a live hand. The preferred swords of **Meun Dhrakta** stylists will be fractionally thinner and lighter for their length than the preferred swords of Meun Killian or Meun Kanarvan stylists, but the difference is often so slight as to require an expert to recognise it in many cases.

Stylists who favour swords with longer than 36" blades sometimes add verve ('long') to the name of their form, as in **Meun Verve'Dhrakta**, as utilising the long reach of these weapons calls for some specialisation in tactics. **Meun Kanarvan** stylists generally disdain any such appellation, as genuine drow longswords are rarely shorter than three feet.

Unlike many other drow fencing styles, rapiers or other swords with elaborate enclosed hilts are usually disdained, unless the weapon is of such exceptional quality or puissant magical power as to make it unthinkable to reject. Such hilt designs would interfere with the tendency of Sargh stylists of the longer blade forms to slowly spin their blades in their hands as they circle the foe, just as those with shorter blades do, and even switch their sword between hands to attempt to confuse their foe.

The offensive emphasis of Sargh stylists with longer blades is usually equally on slashes and thrusts, though **Meun Dhrakta** stylists are likely to give some small preference to the thrust when presented with a tempting opening. Some stylists like to defend with a dagger, buckler or cloak in the off hand, but anyone who wishes to truly master such off-hand weapons will also study them as part of another fencing style.

The natural tendency of Sargh stylists to await an opening and circle a foe while taking stock of him is present to an even greater degree in the longer blade forms, as the consequences of a failed strike are greater, if the opponent manages to get inside their reach. On the other hand, with a long blade, a Committed Attack once a weakness has been identified may be worth the risk, as an opponent with a shorter blade may not be able to reach his killer during the momentary opening provided by such an enthusiastic attack.





As a natural consequence of the longer reach of their weapons, unarmed techniques are less common as part of offensive combinations and more commonly responses to opponents getting inside the guard of the longer sword. The longer blade forms are also more likely to use Riposte than Counterattack and generally avoid making so many attacks with Rapid Strikes so as not to be able to Deceptive Attack, thus inviting a Riposte in turn.

Any stylist who prefers a slightly heavier blade, anything heavier than ca 1.5 lbs., can learn the Broadsword skill and Form Mastery for his chosen weapon, to enable swinging at full power while defending with the fencing skill. Building on that technique, some stylists who prefer long blades learn to quickly move from a fencing stance into a two-handed grip with their longswords for a more powerful strike, though usually only those who also study a dedicated longsword style, like Thalack Kanarvan. Such stylists are some of the most dangerous weaponmasters in drow society; as graceful as they are lethally powerful.

Whatever his chosen form, a Sargh stylist will usually circle his foe while making probing attacks in the search for openings in his defences in the beginning of a fight and in lulls between exchanges of blows. Only against clearly inferior opposition will a Sargh stylist commit himself to a decisive strike before he has taken the measure of his foe. Once he has, he will generally preface any Attack with a Feint or make the attack as a Riposte, if his foe is incautious enough to offer a chance for it.

In general, a Sargh stylist will seek to use Evaluate, Defensive Attack and Attack maneuvers. The Observation and Tactics skills represent carefully study of the battlefield and intelligent use of terrain to counter enemy strengths and capitalise on their weaknesses. Move is used to take up an advantageous position, in preference to the more risky Move and Attack, which forbids a Parry with the attacking weapon and prevents Retreat. Acrobatics skill is used to negotiate obstacles or Change Facing quickly and to avoid ever presenting foes with the stylist's unprotected back. More flashy somersaults, twists and backflips are generally eschewed, unless the situation absolutely requires them.

The length of the stylist's weapon(s) will determine his optimal engagement distance and all the stylist's formidable situational awareness and graceful footwork will be deployed to ensure that this optimal distance is held at all times. Sideslips or Retreats are generally used to prevent an opponent from pushing inside the Sargh stylist's guard, while a foe with longer weapons will face acrobatic Slips that aim to render reach weapons useless.

As these tactics would suggest, the Evaluate maneuver is used heavily in any combat with a worthy foe. All-Out Defence is not used during circular maneuvering for position, however, unless the stylist is tired enough after a prior flurry in the combat to make it necessary. A circling Sargh stylist should be able to take advantage of any mistake made by the foe to end the fight immediately, with a series of attacks that does not sacrifice his defences.

Even if a Sargh stylist manages to inflict a serious wound on his foe, he is taught not to expect such a wound to prevent his foe from killing him in turn if he should be unwise enough to lower his guard. Any wound, whether deep or not, is followed up with a fast transition to an offensive combination that assumes that the foe is still capable of defending himself. Popular targets are whatever is exposed by the natural defensive reaction of a foe taking a wound. Facial wounds are often followed by low stabs to the belly, slices of the thigh are generally followed up with attacks to the head or neck and any wound to an arm call for thrusts to vital areas as a follow-up. Sweeping kicks, grapples or throws are also popular as follow ups to wounds, as they allow the stylist to finish the downed foe at his leisure. Using the leverage of a thrust weapon left in the wound to throw a wounded foe is perennially popular, as it demonstrates exemplary control, cruelty and skill.

In terms of real-world martial arts, Sargh Veldrukev resembles the unarmed and sword techniques of Siamese/Thai Krabi Krabong.

Skills: Acrobatics; Games (Sargh Veldrukev); Judo; Karate; Observation; Savoir-Faire (Dojo); Tactics (Adventuring); and either Rapier or Saber; as well the corresponding skill of Rapier Sport or Saber Sport.

Techniques: Back Kick; Counterattack (Judo; Karate or Saber); Elbow Strike; Feint (Rapier or Saber); Kicking; Knee Strike; Push Kick (Karate); Retain Weapon (Rapier or Saber); Reverse Grip (Rapier or Saber); Ruse (Rapier or Saber); Sweep (Judo or Karate); Targeted Attack ([Rapier or Saber] Swing/Leg Veins/Arteries); Targeted Attack ([Rapier or Saber] Swing/Neck); Targeted Attack (Saber Swing/Face); Targeted Attack (Rapier Thrust/Face); Targeted Attack ([Rapier or Saber] Thrust/Groin); Targeted Attack ([Rapier or Saber] Thrust/Vitals); Targeted Attack ([Rapier or Saber] Thrust/Vitals Chinks); Trip (Judo).

Cinematic Skills: Blind Fighting; Breaking Blow; Light Walk; Power Blow; Precognitive Parry; Sensitivity.

Cinematic Techniques: Dual-Weapon Attack (Saber; Judo; Karate or [Rapier or Saber]/[Judo or Karate]); Dual-Weapon Defence (Rapier or Saber); Roll with Blow; Timed Defence (Rapier or Saber).

Perks: Armour Familiarity; Evaluate Mastery; Flourish (Rapier or Saber); Hold Evaluate; Off-Hand Weapon Training (Rapier or Saber); Quick-Swap (Rapier or Saber); Standard Operating Procedure (Back to the Wall); Style Adaptation (Dra'Rahi Malarin; Khel Gordo Sarolless; Sarnor Velven or Thalack Kanarvan); Technique Adaptation (Feint or Ruse); Technique Mastery (Feint or Ruse); Unusual Training (Dual-Weapon Attack (Saber; Judo; Karate or [Rapier or Saber]/[Judo or Karate]); both attacks must target the same foe); Weapon Adaptation (Broadsword* with Rapier skill); Weapon Adaptation (Cavalry Saber** with Saber skill); Weapon Adaptation (Shortsword with Saber skill).

*Includes arming swords and longswords held in a one-handed grip. Due to the way GURPS fencing skills work, swinging attacks with these weapons are not made at full power while they are being used with fencing skills. Their damage is thus equivalent to that of an edged rapier, jian or another cut-and-thrust sword while used with the Rapier skill through Weapon Adaptation.

**Includes any one-handed backsword of ca 2-3 lbs. weight, regardless of whether it is curved or not (that is handled with familiarity penalties). As above, when used with a fencing skill, heavier swords cannot be used to swing at full power and are thus limited to sw cut base damage, the same as a jian.

Optional Traits

Attributes: Increased DX.

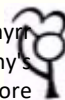
Secondary Attributes: Increased Per.

Advantages: Ambidexterity; Combat Reflexes; Danger Sense; Enhanced Parry (All; Rapier or Saber); Extra Attack (optionally w/Multistrike); Fit or Very Fit; Peripheral Vision; Reputation (Champion, Contender or Weapon Master); Trained by a Master; Weapon Master (Rapier, Saber, Swords or Blades).

Disadvantages: Delusion (Paranoia); Jealousy; Obsession (Win; Prove Himself Best or Master His Fighting Style); Odious Personal Habit (Chronic Mistrust or Exaggerated Caution); Overconfidence.

Skills: Acting; Body Language; Broadsword; Cloak; Connoisseur (Weapons); Expert Skill (Hoplology); Fast-Draw (Knife, Sword or Two-Handed Sword); Group Performance (Fight Choreography); Intimidation; Leadership; Main-Gauche; Performance; Polearm; Rapier Art; Saber Art; Shield; Shield (Buckler); Smallsword; Smallsword Sport; Smallsword Art; Stage Combat; Spear; Staff; Tactics (Guerilla or Infantry); Teaching; Two-Handed Sword and the weapon skill and Weapon Sport skill not chosen as primary skills above.





Techniques: Close Combat (Rapier or Saber); Counterattack (Broadsword; Rapier or Two-Handed Sword); Evade (Acrobatics or Judo); Ruse (Acting); suitable Targeted Attacks listed above for optional weapon skills.

Cinematic Techniques: Dual-Weapon Attack (Rapier or Rapier/Main-Gauche); Fighting While Seated (Judo; Karate; Rapier or Saber).

Cinematic Skills: Pressure Points.

Perks: Attribute Substitution (Acting based on Per); Attribute Substitution (Expert Skill (Hoplology) based on Per); Buckler-Swashing; Cloak Master; Form Mastery (Arming Sword); Form Mastery (Cavalry Saber); Form Mastery (Longsword); Grip Mastery (Arming Sword); Grip Mastery (Longsword); Mobile Block (Buckler; Cloak or Shield); Mobile Parry (Any non-fencing optional weapon skill in style); Quick Sheathe (Knife or Sword); Standard Operating Procedure (Check the Crowd); Style Adaptation (Any drow style); Targeteer.

two sword Draa Velve

Only a few dark elves in each city practice the draa velve style because the natural ability needed for this style is very rare. The name means "two sword," and it involves an amazing balance of control between the two hands. Followers of this style fight with a weapon in each hand and use one of the weapons to parry as well as attack, which means the parrying weapon also acts much like a shield. Some dark elves without perfect balance in both hands study the basics of this style, hoping to eventually master it through intense training or magic. Drizt Do'Urden is a master of this style since he has the natural talent and also because he received training by a house weapon master.

Eilservs School

You have learned the fighting techniques of House Eilservs, which utilize magic staffs in combat.

Prerequisite

Weapon Focus (PH) (quarterstaff) , Two-Weapon Fighting (PH) , Spellcraft 2 ranks, Base attack bonus +6, Benefit

When you strike a creature with a magic staff, you gain a bonus on damage rolls equal to +1 per 10 charges remaining in the staff (rounded up).

If you strike a foe with both ends of a magic staff in the same round, you can immediately activate one of the spells from the staff as a swift action. The spell must target or be centered either on you or the target struck (or on any corner of your or your target's space, in the case of an area spell). This feat doesn't let you activate a magic staff that you wouldn't otherwise be able to activate. Staffs without charges (such as a simple +1 quarterstaff) gain no benefit from this feat.

Inlindl School

You have learned House Inlindl's fighting techniques, which focus on using light weapons and shields.

At the start of your turn, you can choose to sacrifice your shield bonus to AC in exchange for a bonus on melee attack rolls equal to one-half that bonus. This bonus applies only on attacks made with light weapons (or other weapons to which Weapon Finesse applies). This effect lasts until the start of your next turn.

Jivvin Golhyrr

Similar in some ways to the kyorlin plynn style, the jivvin golhyrr style is a defensive style that relies on weaknesses in the enemy's performance to cause them to stumble and fall, making them more vulnerable to later attacks and emulating a position of weakness. The name means "amusing trick" and comes from the cruel drow's appreciation for placing another in the humiliating position of a slave or other subservient being. Very skilled drow like to humble their enemies before making the killing stroke, and clerics of Lolth are fond of this style for that reason. Students of the jivvin golhyrr often study the kyorlin plynn, and vice versa.

D&D Feats: Expertise, Improved Trip.

alert in the shadows Kyone Veldrin

All dark elves have the ability to create darkness as a spell-like ability, and while all of them learn how to use it to surprise, annoy, and separate foes, as few of them study the style kyone veldrin, which means " alert in the shadows." Students of this style can pinpoint the location of enemies in the middle of absolute darkness and strike them with amazing accuracy despite their effective blindness. Normally teams of specialists from this style and the luth alur style group together to form special attack teams, with the kyone veldrin fighting within the globes of darkness and the luth alur shooting to death any enemies that leave the darkness.

D&D Feats: Alertness, Blind-Fight.

Kyorlin Plynn

Conservative dark elf fighters and those who either need to capture opponents alive (usually for interrogation) or just enjoy humiliating their opponents use the kyorlin plynn style, which means "watch and take." The style uses defensive tactics and efficient methods of disarming to delay opponents and negate their ability to fight effectively. Many drow fighting groups have at least one kyorlin plynn practitioner on hand to deal with the most powerful member of an enemy team; that drow keeps the tough opponent busy until his allies have dealt with the rest of the enemy forces and can then team up to defeat the difficult opponent. Many priestesses of Lolth learn this style because they like taking captives for torture and sacrifice.

Superior shooting - Luth Alur

Dark elves are as frail as surface elves, and some prefer to stay out of immediate danger when there is fighting. The **luth alur** style, which means "**superior shooting**," is perfect for them since it allows them to strike down foes with deadly accuracy without ever being in harm's way themselves. This style requires a sharp eye and steady hands. The rare drow that use a conventional bow sometimes even learn to fire more rapidly than normal, but since such a trick is very difficult with the standard dark elf ranged weapon (a hand crossbow) that such feats are rarely seen. Most dark elf war parties have at least two luth alur warriors, and in full-scale wars there are entire squadrons of warriors using this style. These warriors usually attack enemy forces from ambush.

superior spider Orb Alur

The orb alur style combines the best elements of bautha z'hin and kyorlin plynn, and it takes a long time to master. Called the "superior spider," the style emphasizes great sweeping maneuvers that allow its practitioners to strike many opponents with minimal effort. Normally they tumble or leap their way into the middle of a group of enemies and (if successful) cut them all down with a single stroke. This has a debilitating effect on enemy morale and often leads to retreats by enemy forces; as such, practitioners of the orb alur are greatly valued by drow noble houses and receive many privileges.

D&D Feats: Combat Reflexes, Dodge, Expertise, Mobility, Whirlwind Attack.





Phindar Streeaka

The phindar streeaka style is not technically a combat style, but it's more of a mindset when entering combat. It means "mindless recklessness," and it is the name that dark elves give to the rare drow berserkers. Because it lacks finesse and exposes the underlying chaos in drow society for all to see, it is an unpopular style. Normally only smaller and more primitive colonies of drow or those who worship the strange dark elf god Ghaunadaur, master of ooze and slimes, use it. The phindar streeaka cannot use abilities that require intellect over brute force, and so many of them use the techniques common in the z'ress a'thalak style, although to say they study that style is a misnomer.

z'ress a'thalak style

Valor in slaying Sargh'elgg

The sargh'elgg style has simple elements but requires extensive training to master. It is used with light weapons or the traditional drow rapier, and it is designed to get the most out of these weapons and the naturally superior dark elf dexterity. The name means "valor in slaying," which is an overly-inflated title created to give some measure of confidence to those whose poor skills leave this as their only choice. Some martially-minded sorcerers and wizards learn the basics of this style, and because Kiaransalee, Lolth, and Vhaeraun all have favored weapons suitable for the sargh'elgg, it is practiced by many clerics as well. This is the most common fighting style used by a typical low-rank drow guard. (Essentially, that's anyone with no more than the standard amount of training given to a dark elf common soldier.)

D&D Feats: Improved Critical, Weapon Finesse, Weapon Focus. Despana School

You have learned House Despana's fighting techniques, which involve teaming up against an enemy with summoned creatures.

Prerequisite

Power Attack (PH) , Weapon Focus (PH) ((light mace, heavy mace, or warmace) , Base attack bonus +5, ability to cast any summon monster spell.,

Benefit

As long as you and a monster you summoned threaten the same foe, you are considered to be flanking that foe even if you don't have an ally on the foe's opposite side.

In addition, once per round you can declare that a melee attack you make with a mace, heavy mace, or warmace against a flanked enemy is intended to open the enemy's defenses. You must declare this attempt before you roll your attack, and the attempt is wasted for the round if the attack misses. If the attack hits, your summoned creatures gain a +2 morale bonus on attack rolls and damage rolls against that enemy until the start of your next turn.

Shi'Quos School

(Drow of the Underdark, p. 56)

[Style]

You have learned the mobile fighting style of House Shi'Quos.

Prerequisite

Dodge (PH) , Mobility (PH) , Spring Attack (PH) , Base attack bonus +6, DEX 13,

Benefit

If you deal damage with a charge attack or Spring Attack against an opponent at a lower elevation than you, the target also falls prone unless it succeeds on a Reflex save (DC 10 + 1/2 your level + your Dex modifier)

Steal And Strike

(Drow of the Underdark, p. 56)

[Style]

You are a master of the style of fighting that involves using a rapier and a kukri at the same time. With it, you can rob an opponent of its weapon and strike swiftly when it is vulnerable.

Benefit

If you successfully disarm an opponent with your rapier, you can make a free attack with your kukri at your highest base attack bonus.

You can use this feat once per round.

Swift Blades 'Sarnor Velven'

The drow have an almost infinite number of knife-fighting styles. Many are tailored toward silent killing and assassination. Sarnor Velven, however, is not merely slay-by-stealth method, it is a true dagger fencing martial art.

This drow fighting style focuses on light blades, usually well under 24" in length. Most stylists prefer long daggers or knives, with a few using light double-edged shortwords. Stylists usually carry two blades, one in each hand. It is most common for the blades to be of unequal length, usually a longer blade in the primary hand and a shorter one in the secondary hand.

Dazzlingly fast and intricate bladework is an integral part of the style, used to confuse the opponent and disguise real attacks among a flurry of artistic flourishes. Only rarely will the stylist make only one Attack, as some combination of Dual-Weapon Attack, Extra Attack and Rapid Strike is generally employed so as to make as many attacks as possible. If the GM allows the option of electing reduced damage for a bonus to attack rolls, Sarnor Velven stylists will often take advantage of that rule and use the bonus for a swift Deceptive Attack or to make more strikes as part of a Rapid Strike. Stylists with multiple attacks will often follow such a series of quick, probing attacks with a dramatic Spinning Strike designed to take advantage of an over-extended or momentarily distracted defender, particularly if the stylist manages to score a minor, but painful, hit in his flurry.

A Sarnor Velven stylist relies on reflexes and fast footwork, more than armour or strength. The blademaker will seek to slip past the guard of longer weapons and get to work at close quarters, seeking unarmoured flesh with his wicked blades. Foes with reach weapons that do manage to keep them at bay will usually be ignored in favour of easier prey.

Sweeps or Trips that render the opponent prone are a favourite tactic against larger, stronger foes that can't be put down with one stab or slash. This is especially common after a Feint with the blades. If it becomes necessary to deal with a skilled foe with a longer weapon, Feinting before a Slip under the defences, followed by a Sweep, is often the preferred tactic. A prone foe will generally be quickly dealt with by a series of darting attacks to his head, neck or vitals.

At all times, Sarnor Velven stylists must avoid having combat degenerate into a brutal smashing match or coming down to weight and leverage. They will thus use Evade to seek to avoid getting grappled or pushed into a position where retreats or sideslips are not possible. Many stylists also train to fight while crouched or even sitting down, in order to adapt to close-quarters or enclosed spaces. All-Out or Committed Attacks are rare, as stylists will often wear light or no armour. On the other hand, Sarnor Velven is not a cautious or patient style. Attacks are favoured over Defensive Attacks and Evaluate or Wait maneuvers are rarely used unless in special circumstances.

Skills: Fast-Draw (Knife); Judo; Main-Gauche; Main-Gauche Art.





Techniques: Back Strike (Main-Gauche); Close Combat (Main-Gauche); Evade (Judo); Feint (Main-Gauche); Low Fighting (Main-Gauche); Reverse Grip (Main-Gauche); Retain Weapon (Main-Gauche); Ruse (Main-Gauche); Spinning Strike (Main-Gauche); Sweep (Judo); Targeted Attack (Main-Gauche Swing/Arm); Targeted Attack (Main-Gauche Swing/Neck); Targeted Attack (Main-Gauche Thrust/Face); Targeted Attack (Main-Gauche Thrust/Vitals); Trip (Judo).

Cinematic Skills: Breaking Blow; Flying Leap; Hypnotic Hands; Light Walk; Precognitive Parry; Sensitivity.

Cinematic Techniques: Dual-Weapon Attack (Main-Gauche); Dual-Weapon Defence (Main-Gauche); Fighting While Seated (Main-Gauche); Roll with Blow (Judo).

Perks: Akimbo (Main-Gauche); Flourish (Main-Gauche); Off-Hand Weapon Training (Main-Gauche); Quick-Swap (Main-Gauche); Quick Sheathe (Knife); Style Adaptation (Any Drow style); Technique Mastery (Feint); Unusual Training (Dual-Weapon Attack; both attacks must target the same foe); Unusual Training (Main-Gauche Art replaces Hypnotism as prerequisite for Hypnotic Hands); Weapon Adaptation (Shortsword with Main-Gauche skill).

Optional Traits

Attributes: Increased DX.

Secondary Attributes: Increased Basic Speed; Increased FP.

Advantages: Ambidexterity; Combat Reflexes; Enhanced Dodge; Enhanced Parry (Main-Gauche); Enhanced Time Sense; Extra Attack; Fit or Very Fit; Trained by a Master; Weapon Master (Main-Gauche or Short Blades).

Disadvantages: Impulsive; Overconfidence.

Skills: Acrobatics; Brawling; Fast-Draw (Sword); Holdout; Judo; Jumping; Karate; Main-Gauche Sport; Thrown Weapon (Knife).

Techniques: Acrobatic Stand.

Cinematic Skills: Throwing Art.

Perks: Acrobatic Feints; Acrobatic Kicks; Armour Familiarity (Judo or Main-Gauche).]

Tormtor School

[Style]

You have learned House Tormtor's fighting technique from its weapon masters

If you deal damage on a melee attack with a javelin, you can then throw that javelin at any other target within 30 feet as a swift action (using your highest base ranged attack bonus).

First Danger - Ust Sreen

The simple combat style called ust sreen, which means "first danger," emphasizes fast reactions to the appearance of enemies. Because vigilance is a constant state in drow society, this is normally a basic series of lessons taught at drow academies and is usually combined with another style, since fast reflexes aren't terribly useful when not backed up by other skills. Normally at least one drow trained in this style is present in any scouting group and carries a hand crossbow loaded with sleep poison to eliminate one opponent early before the drow's allies can react.

Особенность: дроу совершает броски инициативы с преимуществом.

Vae School

[Style]

You have learned House Vae's fighting style.

Once per round, when you roll attack with advantage with a whip or a spiked chain and if you hit target, then you can also initiate a trip attack Str DC 13. If you fail to trip when using this special attack, your opponent cannot attempt to trip you in turn.

Warrior Art 'Sargtlin Lloun'

All drow warriors learn the basis of batons, blades, bucklers, clubs, crossbows, spears and staves as part of their martial training. Talented warriors, nobles or commanders usually learn other drow styles in addition to these basics, but it is not unknown for commoner rank-and-file to have to rely solely on their Sargtlin Lloun training in battle all their lives.

Sargtlin Lloun is a comprehensive armed style, but it eschews any form of unarmed training, the rationale being that a drow warrior ought to be armed at all times and that barehanded fighting is for slaves or primitive tribes of the Underdark. Some variations do teach a few kicks and strikes with the pommel, when the primary weapon cannot easily be brought to bear, but these are not emphasised. Drow weapon masters who disagree with this philosophy teach Sargtlin Lloun alongside some form of unarmed combat or at the very least, another armed style incorporating unarmed techniques.

Sargtlin Lloun teaches weapon and buckler forms, as well as two-weapon forms and two-handed staff and spear forms. In any case where two weapons are used, it is most common for stylists to attack with one weapon at a time and defend with the buckler or secondary weapon. Drow who desire to fight with two weapons at the same time learn another style for that.

No one philosophy of combat can encompass all Sargtlin Lloun stylists. In general, stylists are fast and light on their feet, even if they may not be as blindingly fast as masters of more esoteric drow styles where no armour at all is worn. Sargtlin Lloun students aim to stay on their feet in combat and avoid the acrobatic flourishes some other drow styles teach. All stylists are likely to use Feint to create openings in enemy defences, but how enthusiastically they will give up their own defensive postures to take advantage of such openings varies.

Some stylists are aggressive and reckless, favouring Committed Attacks whenever they see or create a weakness in enemy defences and relying on parrying any counterattack (or other foes) with a secondary weapon. Others are cautious and patient, using Evaluate or Wait to watch for openings and then responding only with Defensive Attacks, so as to not give up any openings of their own. Most Sargtlin Lloun stylists, however, favour the Attack maneuver, as offering a solid balance between offence and defence.

Whenever a stylist manages to wound or disarm a foe, the usually accepted doctrine is to follow up success with more attacks on that opponent, until he is no longer any kind of threat. The extravagant sadism or theoretical pragmatism of leaving crippled foes or having wounded opponents get in each other's way has no place in a basic fighting style. A wounded opponent is an invitation to Sargtlin Lloun stylists to finish what they've begun.

In terms of Earth martial arts, Sargtlin Lloun looks a lot like the armed part of Burmese thaing, Banshay.

Xanikos School [Crossbow]

You have learned the fighting style of House Xanikos, which favors aggressive crossbow maneuvers.

If you have moved at least 10 feet toward your target since the start of your turn, your crossbow attacks deal an extra 1d6 points of damage against that target in this round. This feat's benefit doesn't apply when you are mounted.

In addition, reloading your crossbow does not provoke attacks of opportunity.





Riding War - Z'har Thalack

The z'har thalack style, which means "riding war," was developed for the mounted dark elf patrols and deals with the difficulties and opportunities of fighting while mounted. As drow normally ride wall-crawling lizards, special tricks available to those who can maneuver in a three-dimensional manner through the Underdark put the mounted soldiers at an advantage compared to grounded troops.

Berg'inyon Baenre, head of the lizard riders of house Baenre, fights with this style, which makes his death lance (a long lance crafted with powerful death magic) even more lethal.

Force of war - Z'ress A'thalak

The z'ress a'thalak style, which means "force of war," is uncommon among dark elves because few have the physical strength needed to learn all of the necessary maneuvers. Students of this style sacrifice accuracy for power and learn how to cut through the body of a falling foe to strike another enemy, or even shatter enemy weapons with a single blow. Menzoberranzan's Uthegental Del'Armgo, weapon master of house Del'Armgo, was a practitioner of this style. Drow that fight this way normally prefer heavier weapons such as longswords, hammers, and axes to the lighter weapons (such as rapiers) used by most drow. Devout worshipers of Selvetarm (a male drow deity of combat worshipped only in cities that worship Lolth; he is completely overshadowed by the Spider Queen) commonly use this style.

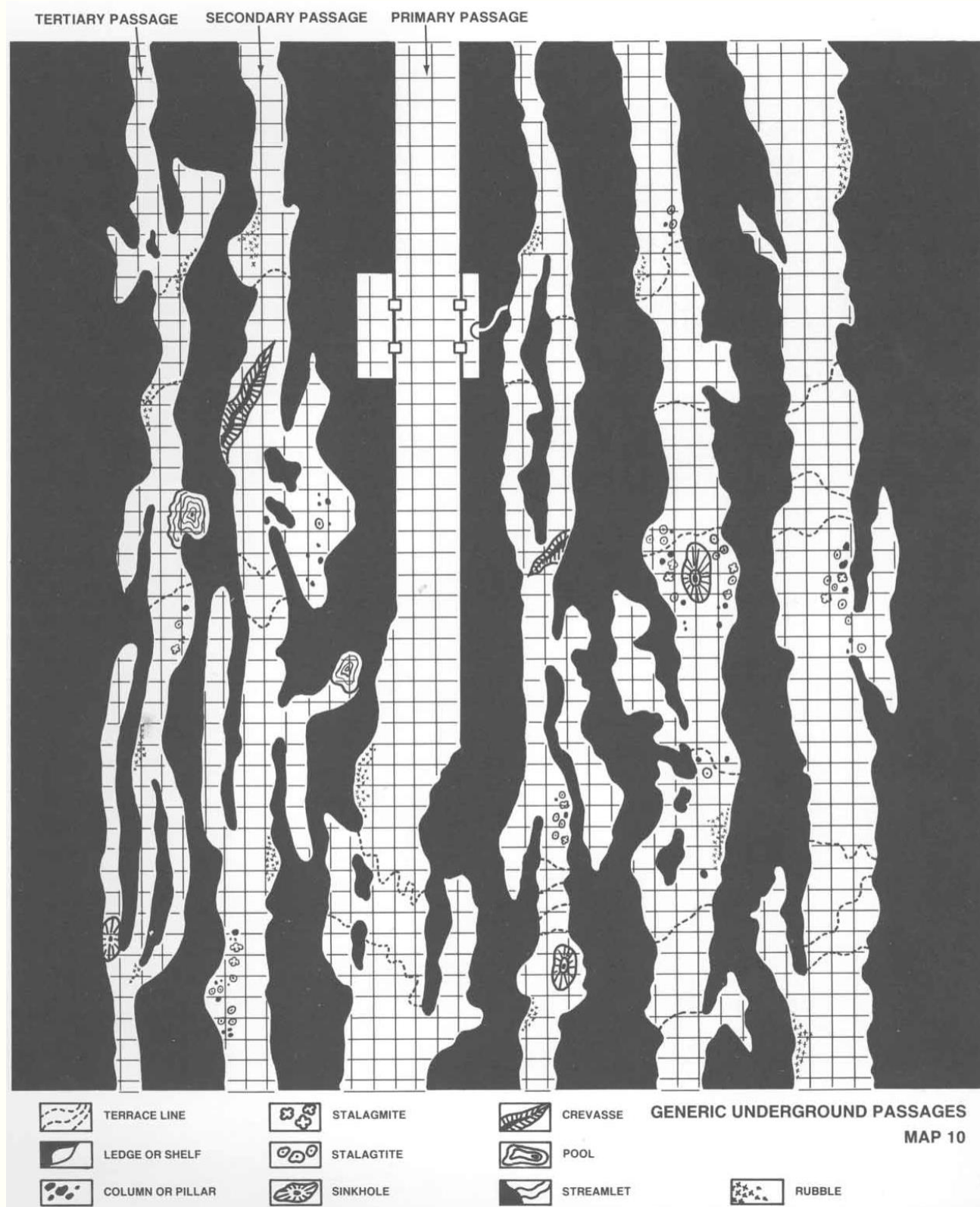
Do'Urden	21	4	8	7	2	350	350	602	0
Oblodra	32	6	16	4	6	450	600	868	0
Baenre	63	16	31	4	12	2600	700	3190	1
Barrison Del'Armgo	44	2	5	20	17	1000	1100	1674	2
Xorlarrin	36	5	9	1	21	250	5000	2856	3
Faen Tlabbar	40	5	17	12	6	750	800	1291	4
Mizzrym	14	3	5	3	3	300	450	575	5
Fey- Branche	12	4	3	2	3	300	400	544	6
Melarn	14	3	3	5	3	325	150	448	7
Vandree	0							0	8
Duskryn	0							0	9
Druu'giir	0							0	10
Hunzrin	12	1	3	7	1	200	1850	1165	11
Ixi't'shii	0							0	12
Higure	0							0	13
Millithor	0							0	14
Ignin'ri	0							0	15
T'orgh	0							0	16
Despana	0							0	17
Symryvvin	0							0	18
Ousstyl	0							0	19
Godeep	0							0	20

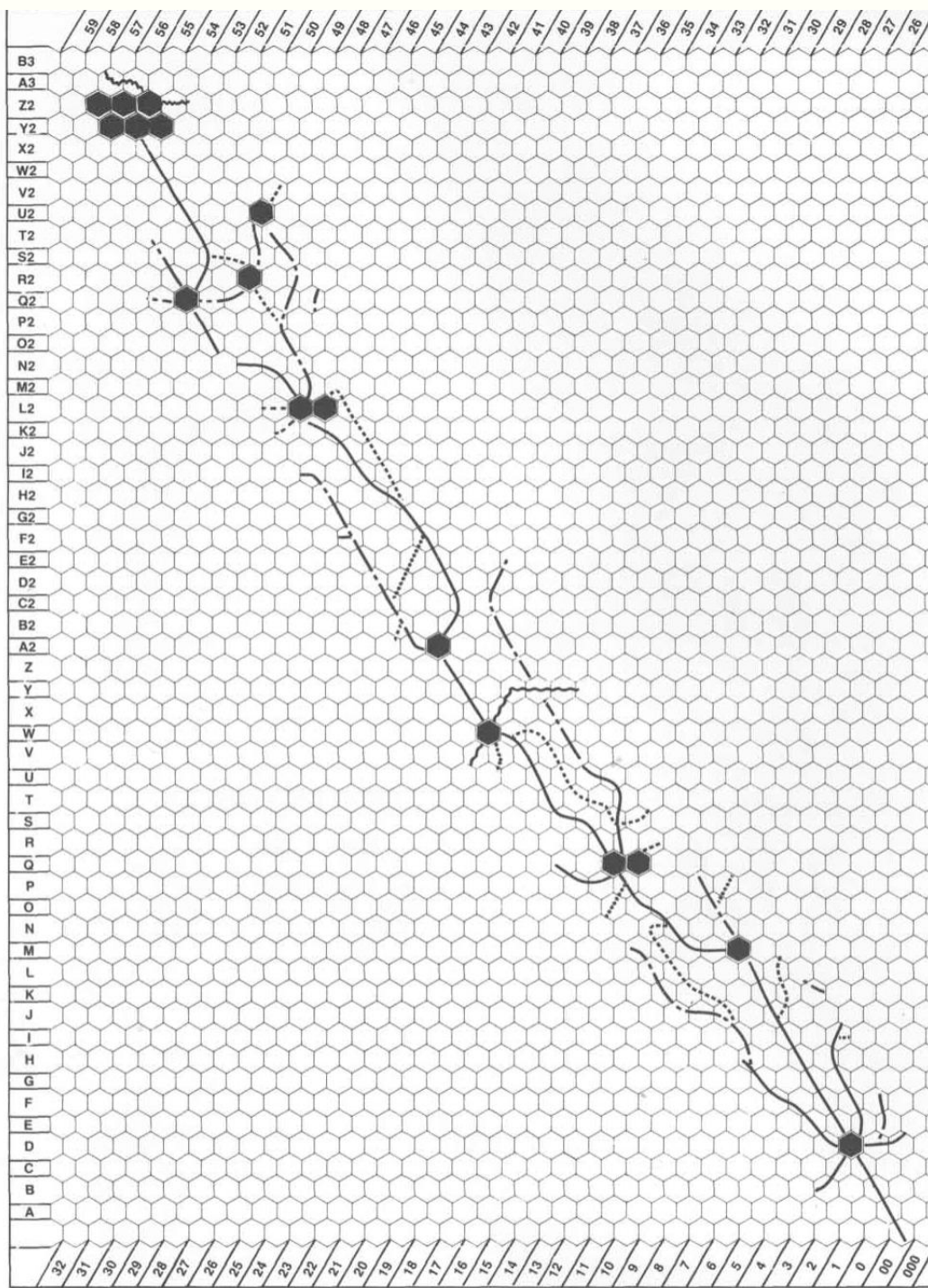
DeVir Hrost Ulu'ar Oblodra Shobalar
 Freth Hun'ett H'Kar Fathom
 Teken'duis Do'Urden Srune'Lett
 Tuin'Tari
 Agrach Dyrr





ПРИМЕРЫ КАРТ



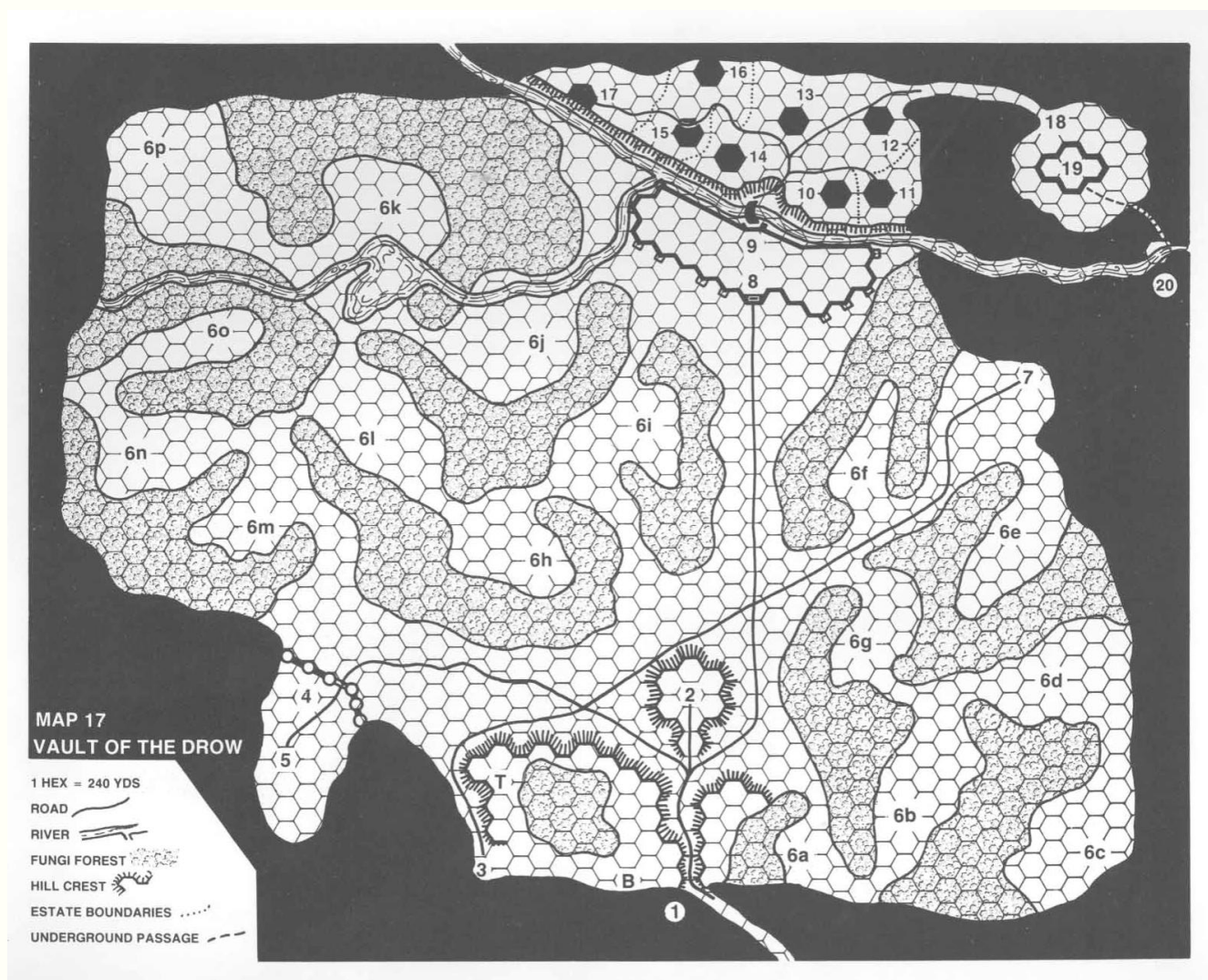


LARGE SCALE MAP: 1 HEX = 1 MILE

MAP 13 PLAYER'S UNDERGROUND PASSAGE MAP

	Encounter Area Detailed in a Module of this Series*		Primary Passage
	Major Encounter Area as Described Above*		Secondary Passage
	Encounter Area to be Designed by DM or in a Forthcoming Module		Tertiary Passage
	Major Encounter Area as Described Above*		Secret (Tertiary) Passage
	Waters of the Sunless Sea		Underground River (80' to 240' wide)
	Islands of the Sunless Sea *not shown to scale		Area Shaded is Shown on Players' Map







ПРИЛОЖЕНИЯ. ИМЕНА ДРОУ

FEMALE NAMES

Akordia
Alauniira
Alystin
Angaste
Ardulace
Aunrae
Baltana
Belarbreena
Briza
Burryna
Chalithra
Charinida
Chessintra
Dhaunae
Dilynrae
Drisinil
Eclavdra
Elvanshalee
Elvraema
Erela
Faeryl
Felyndiira
Filfaere
Gaussra
G'eldriia
Ginafae
Greyanna
Haelra
Halavin
Halisstra
Ilivarra
Ilmra
Imrae
Inidil
Irae
Irruit
Iymril
Jhanniss
Jhaelryna
Jhulae
Jyslin
Laele
Larynda
LiNeerlay
Lirdnolu
Lualyrr
Malice

Maya
Micarlin
Minolin
Molvayas
Myrymma
Nathrae
Nedylene
Nulliira
Olorae
Pellanistra
Phaere
Phyrra
Quarra
Quave
Qilue
Rauva
Rilrae
Sabal
Sabrae
Shi'nayne
ShriNeerune
Shurdriira
Shyntlara
SiNafay
Ssapriina
Talabrina
Talice
Triel
T'risstree
Ulviirala
Umrae
Viconia
Vierna
Vlondril
Waerva
Wuyondra
Xullrae
Xune
Yasraena
Zarra
Zebeyana
Zesstra
Zilvra

MALE NAMES

Adinirahc
Alak
Alton
Amalica
Antatlab

Baragh
Belgos
Berg'inyon
Bhintel
Bruherd
Calimar
Chaszmyr
Dinin
Dipree
Divolg
Drizzt
Duagloth
Durdyn
Elkantar
Filraen
Gelroos
Ghaundan
Gomph
Guldor
Hatch'net
Houndaer
Ilmryn
Ilphrin
Istolil
Ranaghar
Istorvir
Jaraxle
Jeggred
Kalannar
Kelnozz
Krenaste
Kronдорl
Lesaonar
Lyme
Malaggar
Masoj_
Merinid
Mourn
Nalfein
Nilonim
Nym
Ghaundar
Nym
Ryltar
Omareth
Orgoloth
Pharaun
Quewen
Quild
Relonor





Riklaunim
Rizzen
Ryld
Sabrar
Seldszar
Shar
Nadal
Solaufein
Sorn
Szordrin
Tarlyn
Tathlyn
Tebryn
Tluth
Tsabrak
Urlryn
Valas
Vorn
Vuzlyn
Wolverin
Wode
Yazston
Zaknafein

Philiom
Quavein
Rhomduil
Rrostar
Seerear
Ssambra
Telenna
Tlintarn
T'orgh
T'sarran
Uloavae
Veladorn
Vrammyr
Vrinn
Waeglossz
Wyndyl
Xarann
Xiltyn
Yauntyrr
Yauthlo
Yoegh'il'rymmin
Zaphresz
Zolond

Zauviir
Auvryndar
Bront'tej
Celofraie
Elec'thiel
Freth
Freth (Homeland)
Godeep
H'Kar
Hekar (Starless NiBht)
Maivert (Homeland)
Masq'il'yr
Millithor
Mlin'thabbyn
Nurbon is
Ousstyl
S'sril
Syr'thaerl
Takandoys (Homeland)
Teken'duis
Thaeyalla
X'larraz'et'soj
Zolond

DROW SURNAMES

Abaeir
Abbylan
Argith
Blaerabban
Blundyth
Coborel
Coloara
Cormrael
Dalael
Dhuunyl
Elpragh
Filifar
Gellaer
Ghaun
Glannath
Hune
Hyluan
Illistyn
Jhalavar
Jusztirn
Khalazza
Lhalabar
Luen
Mlezziir
Naerth
Olonrae
Omriwin
Pharm

KNOWN HOUSE NAMES

Aleanrahel
Aeval
Arabani
Arkheneld
Auvryndar
Baenrae
Barrison'del'armgo
Claddath
Despana
DeVir
Do'Urden
Eilservs
Everhate
Fey-Branche
Freth
Godeep
Helviiryn
Hlaund
Hun'ett
Kenafin
Kilsek
Maerret
Melarn
Mylyl Noquar
Ousstyl
Rilynt'tar
Teken'duis
Tormtor

Non nobles
Asbodela
Balartyr
Bluirren
Chueth'duis
Dlaen' Dei'Amatar
Fael Olyphar
Hael'Irin
H'tithet
Illith'vir
Ilueph
Ilystryph
Klor'Ibar
Ilarabbar
Miliskeera
Neereath
Ol'il'isk
Orlzz'Hune
Ouol
Ryrrl
Shun Tahaladar
Ssh'starm
Thadalix
Tirin
Tuek'tharm
Ulutar
Urundlet
Vahadarr
Waeth del'tar
Yulaun'tlar
Yune'duis

