

Система D&D 3.5

Сеттинг: любой.

«Фолиант Изверга» (Fiend Folio)

Издан: апрель 2003 года

Приложение 1: Престиж-классы стр. 204-207

Изверг Одержимости

Изверг разрывающий когтями и разрубающий сверкающим мечом, является действительно страшным противником, но изверг одержимости намного опаснее. Способный оставить свою физическую форму и существовать, и даже управлять смертным телом, изверг одержимости – агрессивный захватчик, способный заразить саму душу, портя ее изнутри. Как предполагает название, только изверги могут брать престиж-класс изверга одержимости. Некоторые могут брать его без каких-либо дополнительных уровней, в то время как другие получает уровни волшебника или барда, чтобы взять этот престиж. Множество извергских клириков берут престиж Изверга Одержимости¹ как продолжение божественной карьеры, рассматривая овладение смертными как часть божественного ритуала. Изверги с уровнями воина, склонны к более прямому решению проблем на Материальном Plane, и редко проявляют интерес к становлению Извергами Одержимости. Изверги Одержимости работают одни. Некоторые используют свою силу, чтобы привнести как можно больше хаоса и разрушений, используя резню и убийства характерные слабой человеческой натуре. Другие используют своих смертных хозяев в качестве части огромного коварного заговора. В любом случае, их жертвы никогда не смогут себя почувствовать вновь в безопасности.

Хит-дайс: D6

Предпосылки:

Чтобы стать Извергом Одержимости персонаж должен удовлетворять следующим критериям:

Раса: любой аутсайдер со Злым подтипом

Базовый бонус спас-броска: Воля +5

Навыки: Скрытность 6 разрядов, Знание (магия) 6 рангов.

Классовые навыки:

Изверг Одержимости имеет следующие классовые навыки (и ключевая характеристика для каждого навыка): Блеф (Харизма), Дипломатия (Харизма), Маскировка (Харизма), Скрытность (Ловкость или Интеллект, см. ниже), Прислушивание (Мудрость), Поиск (Интеллект), Чувство мотива (Мудрость), Искусство магии (Интеллект), и Отслеживание (Мудрость).

Пункты навыков на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

¹ fiend of possession

Особенности класса:

Все нижеследующее – особенности престиж-класса Изверга Одержимости. Спас-броски против сверхъестественных (Su) способностей Изверга Одержимости: УС 10 + уровни класса Изверга Одержимости + модификатор Харизмы, если в описании способности не сказано иначе.

Владение оружием и ношение доспехов: Изверги Одержимости не получают мастерства с каким-либо оружием, броней или щитами.

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Стойкость	Рефлексы	Воля	Специальные
1-ый	+0	+2	+2	+2	Эфирная форма, Скрыть присутствие, Овладеть объектом
2-ой	+1	+3	+3	+3	Проклятие, Волшебный предмет
3-ий	+1	+3	+3	+3	Управление объектом
4-ый	+2	+4	+4	+4	Анимировать объект, Овладеть существом
5-ый	+2	+4	+4	+4	Друг или враг, Овладеть неограниченным объектом
6-ой	+3	+5	+5	+5	Управление существом

Эфирная форма (Su) – по желанию, Изверг Одержимости может стать эфирным, как если бы использовал *эфирность*² прочитанную чародем уровнем равным общему Хит-Дайсу изверга или его уровню заклинателя чародея (при использовании подобных заклинанию способностей) сложенного с уровнем Изверга Одержимости; берется то, что выше. Овладение существом или объектом фактически заканчивает использование этой способности, поэтому времянахождение в другом теле или объекте не уменьшает длительность этой способности.

Скрыть присутствие (Ex) –изверг во время обладания объектом или существом, может попытаться скрыть свое присутствие, делая проверку Скрытности. Эта «ментальная» скрытность использует модификатор Интеллекта изверга вместо модификатора Ловкости. Успешная проверка позволяет Извергу Одержимости фактически избежать проявления его присутствия в одержимом существе или объекте: он может пройти через *магический круг против зла*³, войти в храм защищенный *запретом*⁴, или избежать обнаружения через *обнаружить зло*⁵. УС для этой проверки Скрытности равен УС спас-броска заклинания, которого Изверг пытается избежать. Изверг получает



² etherealness spell

³ magic circle against evil spell

⁴ forbiddance

⁵ detect evil spell

+4 бонус обстоятельств на эту проверку, если он не управляет существом или объектом во время проверки.

Обладая существом, изверг может провести такую проверку Скрытности, чтобы защитить одержимое существо или объект от полного эффекта заклинаний *основанных на мировоззрении*, таких как *святая кара*⁶. Если изверг совершает успешную проверку Скрытности (против УС спас-броска заклинания), одержимое существо получает урон соответствующий его фактическому мировоззрению. Но если изверг проваливает спас-бросок Скрытности, заклинание на одержимое существо воздействует, как если бы он был извергом.

Осуществление этой проверки не является действием, изверг может сделать ее в ответ на действия другого существа (например, *обнаружить зло*⁷).

Овладеть объектом (Su) – изверг в эфирной форме может овладеть объектом на Материальном Плана. Объект должен быть не меньше Крошечного размера и не больше Большого⁸. Волшебные и надетые на существ предметы, получают спас-бросок по Воле. Оставленные без присмотра не магические вещи автоматически становятся одержимыми.

Изверг Одержимости становится частью объекта, которым овладел, поэтому больше не считается эфирным. Изверг знает, что происходит вокруг объекта: он может видеть и слышать на расстоянии 60 футов (18м), как будто имеет нормальные чувства (но не получает *слепое зрение*). В любом раунде, если он не предпринимал никакие другие действия (например, использование *подобной заклинанию способности*), изверг усиливает диапазон своих чувств вдвое (до 120 футов (36м)).

Изверг уязвим для заклинаний, которые затрагивают аутсайдеров или существ мировоззрения подобного



⁶ holy smite spell

⁷ detect evil spell

⁸ Tiny and Huge

извергу (такие как *святое слово*⁹ и *святая кара*¹⁰, или *молот хаоса*¹¹ или *гнев закона*¹²), а так же для заклинаний и эффектов воздействующих на разум. Но его нельзя затронуть физической атакой или обычными магическими эффектами (например, *огненный шар*¹³). Нанесение вреда объекту не вредит извергу, хотя если объект будет разрушен, изверг вернется в эфирную форму.

Овладевая объектом, Изверг Одержимости может использовать любую способность, которую имеет объект, и которая не требует никаких физических действий, например способность подобную заклинанию или телепатию. Он не может читать заклинания (так как не может ни говорить, ни двигаться), физически нападать или выполнять любые другие физические действия, пока не достигнет достаточно высокого уровня, чтобы заставить одержимый объект выполнить эти задачи для него.

Проклятие (Su) – на 2-ом уровне Изверг Одержимости получает способность заставить одержимый объект излучать оскверненную и испорченную природу. Любой касающийся объекта должен пройти спас-бросок Воли или попасть под эффект заклинания *даровать проклятие*¹⁴. Затронутое существо не знает, что проклятие исходило от предмета, и фактически может не знать, что вообще проклят. Ничто во внешности объекта не говорит о его одержимости. Проклятие длится, пока не будет снято, даже если изверг освободил объект, которым завладел.

Волшебный предмет (Su) – Так же на 2-ом уровне, Изверг Одержимости получает способность заставить одержимое оружие или броню функционировать как магический предмет. Изверг может даровать предмету силы как бонус зачарования до величины его уровня класса, таким образом, на 3-ем уровне Изверг Одержимости может, например, сделать меч *+3 оружием*, *+2 острым оружием*, *+1 оружием поражения*. Если одержимый предмет уже является волшебным, изверг может увеличить силы предмета таким же образом, изверг 5-го уровня может, например, превратить *+1 меч* в *+1 ворпальный меч*. Когда изверг использует эту силу на не волшебный одержимый предмет, он фактически не становится магическим. *Обнаружить магию*¹⁵ не показывает ауру предмета, хотя *обнаружение зла*¹⁶ показывает.

Если изверг овладевает предметом, пытается овладеть существом, которое использует этот предмет или носит его на себе, УС цели повышается на 1 за каждый день, который предмет находится у цели, до максимума +10. Персонаж прошедший проверку Поиска (УС 25) изучающий одержимый предмет, может сказать что с ним «что-то не так».

Управление объектом (Su) – овладевая предметом, который может двигаться, Изверг Одержимости имеющий, по крайней мере, 3-ий уровень может управлять движением объекта. Изверг может заставить колесо или подобный объект перемещаться со скоростью

⁹ holy word spell

¹⁰ holy smite spell

¹¹ chaos hammer spell

¹² order 's wrath spell

¹³ fireball spell

¹⁴ bestow curse spell

¹⁵ detect magic spell

¹⁶ detect evil spell

равной наземной скорости изверга в материальной форме. Другие движущиеся части, например, ручки часов или ворот арбалета, тоже находятся под контролем изверга. Таким образом, изверг может заставить фургон остановиться перед пешеходом, или выкатить его из конюшни без запряженной лошади. Он может взвести арбалет и выстрелить (но не нацелить или зарядить). Осуществление контроля является самостоятельным свободным действием, фактически перемещение объекта требует действия движения.

Анимировать объект (Su) – На 4-ом уровне изверг получает способность заставить объект который не способен двигаться - ожить, действуя как заклинание *анимировать объект*¹⁷. Смотри описание анимированных объектов в РМ¹⁸. На этом уровне изверг может овладевать (и анимировать) гигантскими¹⁹ объектами.

Овладеть существом (Su) - на 4-ом уровне Изверг Одержимости получает способность овладевать живыми существами, так же как и объектами. Изверг должен быть в эфирной форме, находиться рядом с целью и использовать стандартное действие, чтобы попытаться овладеть существом. Заклинание *защита от зла*²⁰ и подобное, защищает существо от овладения таким способом. Незащищенная цель делает спас-бросок по Воле. Злые существа переносят -2 штраф на этот спас-бросок, так же как и существа занятые злым делом во время попытки овладения (на усмотрение ДМ'а). Если спас-бросок пройден успешно, то существо неуязвимо к попыткам овладения изверга в течение одного дня. Если спас-бросок не пройден, существо становится одержимым, хотя оно не обязательно знает об этом.

Изверг овладевший жертвой, становится частью существа, и поэтому не считается больше эфирным. Он не может быть целью заклинаний или атак отдельно от жертвы, включая и нападения эфирных существ.

Повреждение жертвы никак не затрагивает изверга. Если жертва умирает, изверг возвращается в эфирную форму.

Изверг ощущает то же, что и жертва, включая выгоды слепого зрения и других исключительных чувств, которые может иметь одержимый. В любое время изверг может телепатически общаться с жертвой, проецируя слова на любом известном жертве языке, сразу в мысли одержимого. Изверг может так же просмотреть воспоминания, но жертве положен спас-бросок по Воле. Если спас-бросок успешен, изверг не может исследовать мысли существа в течение одного дня.



¹⁷ animate objects spell

¹⁸ Руководство Монстров - Monster Manual

¹⁹ Gargantuan objects

²⁰ protection from evil spell

Друг или Враг (Su) – на 5-ом уровне Изверг Одержимости получает способность вознаградить или наказать существо, которым овладел. Если одержимое существо знает о присутствии изверга и желает принять его, изверг может даровать +4 оскверненный бонус²¹ к любой характеристике существа. Этот бонус длится столько, сколько пожелает изверг: он может отменить его свободным действием в любое время, особенно если одержимое существо начнет действовать вопреки желаниям изверга.

Так же он может даровать -4 оскверненный штраф к любой характеристике одержимого. Обычно он применяет ее, когда попытки контроля существа провалились или когда одержимый действовал вразрез с желанием изверга. Как и бонус, он может убрать этот штраф в любое свободным действием. Наделение бонусом или штрафом – свободное действие Изверга Одержимости.

Овладеть неограниченным объектом (Su) – на 5-ом уровне Изверг Одержимости может применить свою способность *овладеть объектом* и *контроль объекта*, чтобы воздействовать на объект, который можно определить лишь примерно: бассейн с водой, облако пыли, часть стены или пола. На этом уровне Изверг Одержимости может обладать и анимировать объекты колоссального размера²².

Управление существом (Su) – на 6-ом уровне изверг получает способность непосредственно управлять одержимым существом. Попытка установления контроля – стандартное действие. Жертва должна проходить спас-бросок Воли каждый раунд, пока изверг не оставит попытки управлять существом. Или жертва проваливает спас-бросок, и изверг получает контроль, или одержимый три раза успешно проходит спас-бросок, тогда изверг не может взять его под контроль в этот день (хотя жертва остается одержимой). Каждый раунд сопротивления, одержимый может использовать только действие движения или атаки.

Как только изверг получает контроль, он автоматически поддерживает его количество раундов равное его уровню класса (6) + модификатор Харизмы и +1 за каждый предыдущий случай контроля существа. Когда время подходит к концу, изверг может выбрать, продлить ему контроль или нет.

Пока он контролирует одержимого, изверг получает доступ ко всем способностям существа, навыкам, отличительным чертам и известным заклинаниям. Изверг теперь действует как само существо во всех отношениях, пока контроль не окончится или он его не прервет. Изверг использует свой собственный Интеллект, Мудрость и Харизму, но принимает все физические характеристики одержимого существа. Он может так же использовать и собственные подобные заклинаниям способности. Изверг сохраняет подтип существа, и затрагивается заклинаниями и другими эффектами как целевое существо, кроме эффектов, основанных на мировоззрении. Например, Корнугон овладевший телом волка подвергается эффектам заклинаний затрагивающих животных, несмотря на то, что он намного умнее обычного зверя. Балор овладевший телом паладина

²¹ profane bonus

²² Colossal

не затрагивается заклинанием *скверны*²³, однако на него в полной мере действует *святая кара*²⁴.

Изверг может выбрать, оставить ли контролируемому существу возможность наблюдать за происходящим с помощью своих чувств или просто погрузить его разум во тьму, пока контроль будет длиться.

Прерывание одержимости: заклинания, такие как *изгнание*²⁵ и *малое изгнание*²⁶ – единственные эффекты, которые могут затронуть Изверга Одержимости отдельно от одержимого существа. Если заклинание направлено на изверга, оно действует, как если бы он был в обычной материальной форме, используя свой собственный Хит-Дайс, характеристики, спас-броски и т.д. При успехе, изверг изгоняется на свой родной план. *Святое слово*²⁷ и подобные заклинания тоже могут отделить изверга и вытеснить его на родной план, но изверг может скрыть свое присутствие, чтобы не попасть под эффект этого заклинания. Определенные другие специальные способности (такой как дополнительная сила домена *Экзорцизма*, представленного в *Защитниках Веры*²⁸), могут вынудить изверга отделиться от жертвы и перейти в эфирную форму.

Перевод и оформление: Amethyst Bard

Информацию о других переводах

можно узнать по:

e-mail: moon_bard@mail.ru

Skype: amethyst_bard

Site: <http://cormyr.nethouse.ru>

Информация предоставляется в ознакомительных целях, не для коммерческого использования. Вся информация, а так же изображения принадлежат их авторам и используются в ознакомительных целях.

²³ unholy blight spell

²⁴ holy smite spell

²⁵ banishment spell

²⁶ dismissal spell

²⁷ Holy word spell

²⁸ Exorcism in Defenders of the Faith