



Система AD&D1

Сеттинг generic (Norse)

Журнал «Полиэдр» №51 (январь 1991)

САНДОР КРУШИТЕЛЬ, КОРОЛЬ ШАЛИМАРА

(Sandor the Smasher, King of Shalimar)

Скип Олсен и Лонни Мэтни

(Skip Olsen and Lonnie Matney)

Сандор Крушитель (Sandor the Smasher)

Мужчина-карлик, боец 9-го уровня

STR: 18/77

INT: 16

WIS: 17 (магически поднята)

DEX: 17

CON: 18

СНА: 16 (магически поднята)

СОМ: 8

АС обычный: -4

АС сзади: -1

Нр: 89

Мировоззрение: Законно-добрый

Возраст: 146

Оружейные навыки: Кинжал, топор, молот, палаш

Особые способности: Бой вслепую, выносливость, выживание, следопытство, скалолаз

Волшебные предметы: *Сокрушитель, мистический боевой молот**, *шлем определения мировоззрения**, *ремень невидимости, сапоги скорости, скарабей защиты**, *прозрачный пластинчатый доспех**

*Новый предмет

Языки: Всеобщий, карликов, эльфов, полуросликов, гномов, гоблинов

Ростом гордый король Сандор 4 фута 3 дюйма, а весит он 135 фунтов. В отличие от большинства своих сородичей, он коротко подстригает свою черную с нитями седины бороду. Однако черные как смоль волосы у него длинные. Пронзительные черные глаза и покрытая шрамами крепкая фигура свидетельствуют о грубой жизни воина. Наиболее примечательный шрам проходит от макушки головы спереди до пупка, а на спине до талии. Он обзавелся этим шрамом, когда его рассекли великим мечом до пояса – наказание за преступление, которого он не совершал. Но таинственное божество,





приглядывающее за Сандором, воскресило его. Сандор попросил божество оставить шрам, как напоминание Крушителю о его нескончаемой борьбе за справедливость.

Родился Крушитель как Сандор Дробленая Скала в поселке Глубокая Шахта в Железных Горах, и вскоре прославился силой и выносливостью. Он проводил долгие часы в шахтах, дробя камни и руду своей кувалдой – производительность у Сандора была вчетверо выше, чем у любого его товарища.

Но все изменилось, когда банда орков сожгла его деревню и убила женщин и детей, пока мужчины работали в шахтах. Гнев Сандора был неутолим, громы и молнии разорвали небо, когда он настиг орков. Тела разбойников крошились под его кувалдой. И столь велики были чинимые им разрушения, что орки бежали, убоявшись единственного юного карлика.

Не остывший от гнева и горя, Сандор вернулся к шахтам и три дня без роздыху дробил камни. Наконец он рухнул от истощения, а когда вернулся в Глубокую Шахту, то увидел могилы своих родителей, братьев и сестер.

Следующие несколько лет Сандор скитался глухоманью, повстречав под конец незнакомца, направившего его к твердыне владыки-рейнджера Элтана – человека, учившего людей быть воинами. Плата за обучение Сандора была внесена таинственным образом.

Однако боевые умения Сандора были далеки от исключительных, и его иногда «наказывали», посылая дробить камни во дворе. Для него эти наказания служили отдыхом. После одного такого наказания, когда обучение Сандора близилось к концу, его вызвали в покои Элтана, где рейнджер вручил карлику необычный подарок.

- Я принял тебя в свою академию лишь потому, что много лет назад твой таинственный покровитель оказал мне услугу, - молвил рейнджер. – Он оставил вот это, чтобы я передал тебе, когда ты будешь готов к своей судьбе. Сердце подсказывает мне, что пора пришла.

Благоговение переполнило Сандора, когда узрел он оружие, огромный боевой млат с выгравированной на головке молнией. В следующие несколько месяцев он узнал все свойства молота, и что «таинственный покровитель» был неизвестным божеством.

Приключения карлика были многочисленны и привели его на трон Шалимара, наделив славой карающего любое зло бича. Среди его многочисленных подданных есть и клан Торинсонов из Йентама (см. «Полиэдр» №27).

Новые волшебные предметы

Сокрушитель, мистический боевой млат (Havoc, the Mystical War Hammer): Известное божество выковало Сокрушитель тысячи лет назад. Считается, что молотом владело божество, приглядывающее за Сандором.

Сокрушитель законно-добрый, обладает объединенным Эго 30 и общается со своим хозяином телепатически.

Это оружие +3, +4 против зла, +5 против великанов, наносит 1d10 +3 повреждений, 1d12+4 повреждений злу и 3d6+5 великанам.

Если у хозяина Сокрушителя Сила 18 и выше, он может метнуть млат на 60 футов. Когда Сокрушитель поразит цель, он возвращается в руку хозяина. Премии Силы к повреждениям используют как в рукопашном бою, так и при метании.

Когда хозяин крикнет в бою «Сокрушитель», небеса расколется раскат грома, и все враги в радиусе 100 футов от хозяина должны выполнить спас-бросок от заклинаний,





иначе не смогут атаковать в следующем раунде. Провалившие спас-броски противники следующие три раунда автоматически проигрывают инициативу и сражаются со штрафом -2 к атаке и повреждениям.

Любой злое существо, коснувшееся Сокрушителя, получает 8d8 повреждений и (если останется в живых) автоматически удирает 1d10 минут.

Все прочие существа, коснувшиеся Сокрушителя без хозяйского дозволения, получают 3d8 повреждений.

Сокрушитель может постоянно «обнаруживать зло», накладывая раз в день (но не чаще трех раз в неделю) «молнию» на 3d6 повреждений, «лечить серьезные раны» (раз в день, до трех раз в неделю), «общаться» с неизвестным божеством-хранителем Сандора раз в месяц (девять вопросов).

Шлем определения мировоззрения (Helm of Alignment Detection): Этот предмет позволяет надевшему его накладывать по желанию, раз в ход «узнать мировоззрение».

Скарабей защиты (Scarab of Defense): Улучшает АС хозяина на 1 пункт. Эффект кумулятивен со всеми защитными предметами, кроме других *скарабеев защиты*.

Прозрачный пластинчатый доспех (Transparent Plate Armor): Неизвестное божество наделило Сандора этими доспехами. Они не волшебные и дают владельцу базовый АС 0.

Перевод: Дрого

Помощь в верстке: Amethyst Bard

