

Хотя Хэриса Хэтчиса и знают по всему Сигилу как любителя устраивать рекламные акции, есть еще одно существо, которое ведет свои дела исключительно с гигантским размахом – титанша Задара. В отличие от Хэриса, богатую и влиятельную Задару редко можно увидеть на улицах города. Она обустроилась в покрытом разорванным доме в Районе Леди, где подвизается в качестве спонсирующей других.

Охрана Задары – пара мечников-архонов, именующих себя Кубриэль и Гог (планар/ м., архон/ КХ 10/ ЗН) – стоит у ее массивных деревянных дверей. Кубриэль приветствует посетителей и спрашивает о сути их дела, а затем влетает внутрь через единственное (помимо дверей) отверстие дома – небольшое овальное окошко. Если дело интересует Задару, то двери вскоре открываются, если же нет Кубриэль возвращается, чтобы отослать посетителя (иногда архон возвращается слишком быстро, как будто бы его выкинули из окошка).

Разумеется, нежелательный берк может встретить иной прием, если заглянет еще раз. Задара – мнительна (иные говорят – *напугана*, хотя никто не знает, что может напугать титана) и встречается только с теми, по поводу кого она чувствует, что это правильно. И если с утра у нее уже был посетитель-два, вполне возможно, что она уже никого не примет в ближайшие сутки, даже если к ней придет рублина, предлагающий «верное дело».

Как финансист, Задара может также поддерживать материально какой-либо проект. Она руководствуется своими чувствами. Может быть, она и крайне тревожится, пока ей рассказывают о том, что опасная миссия стоит своих денег, но она ни за что не будет финансировать никого, пока не почувствует, что он может это сделать (порою, когда сдо полагает, что он уже своим красноречием добился верного решения, Задара вдруг передумывает и с хохотом проглатывает подписанный контракт).

Но Задара может сделать и похуже. По округе ходит история о том, как три торговца специями, решившие бросить ей вызов, на самом деле оказались *полиморфированными* дьяволами ямы. Тогда Задара принесла изукрашенную камнями булаву титанов, которая обычно висит на стене ее комнаты и искрошила баатецу перед тем, как они успели понять, что именно их поразило. (вообще-то хороший удар этой булавой может запросто расплющить берка, но в руках Задары она может также извергать молнии).

Иногда титанша действительно работает ростовщиком – одалживает деньги (под высокий процент) тем, кто, согласно ее чувствам, имеет неплохой шанс расплатиться с ней, тем или иным способом. Задара также считает себя покровителем искусств – оценивает и часто покупает редкие экзотические вещи. Когда она интересуется работами какого-нибудь неизвестного мастера, она уделает внимание не столько эстетической стороне, сколько чувству того, что вскоре эта вещь подорожает. (особенно, если создавшего сию работу берка вскоре запишут в Книгу Мертвых).

И чувства Задары очень

редко ее подводят. Как и у всех титанов, у нее есть уникальная способность, относящаяся к ее сфере деятельности. Сфера деятельности Задары – потенциал. Просто оглядев какого-нибудь рублину, она в состоянии предположить, что он однажды может достичь величия и таким образом оказаться в состоянии помочь ей – каким-либо способом. Какой-нибудь валяющийся в канаве барияур может внезапно разбогатеть, а вроде бы надежная фракция может впасть в немилость, так что о ней более никогда не услышат.

Остальные обитатели Сигила не подозревают о способностях Задары. о их мнению, она всего лишь ловкий делец. Но титанша посмеивается над слухами. «Деньги – мое право по рождению» – признает она, – «Ведь я унаследовала их! И я, разумеется, знаю, как их приумножить...»

И в самом деле, у Задары денег куда больше, чем можно предполагать. Обитатели Клетки полагают ее всего лишь сильной одиночкой, которая преуспела в делах, но на самом деле титанша тайно принадлежит к секте Меркхантов. Она не только точно оценивает предметы искусства и драгоценности дома (навык секты), но и проворачивает множество других дел в Клетке, направленных на приумножение ее богатства, уделов и влияния. И любой меркхант знает, что вкрадчивостью можно получить куда больше денег, чем грабежом. (Разумеется, Задара определяет вкрадчивость несколько иначе, чем остальные).

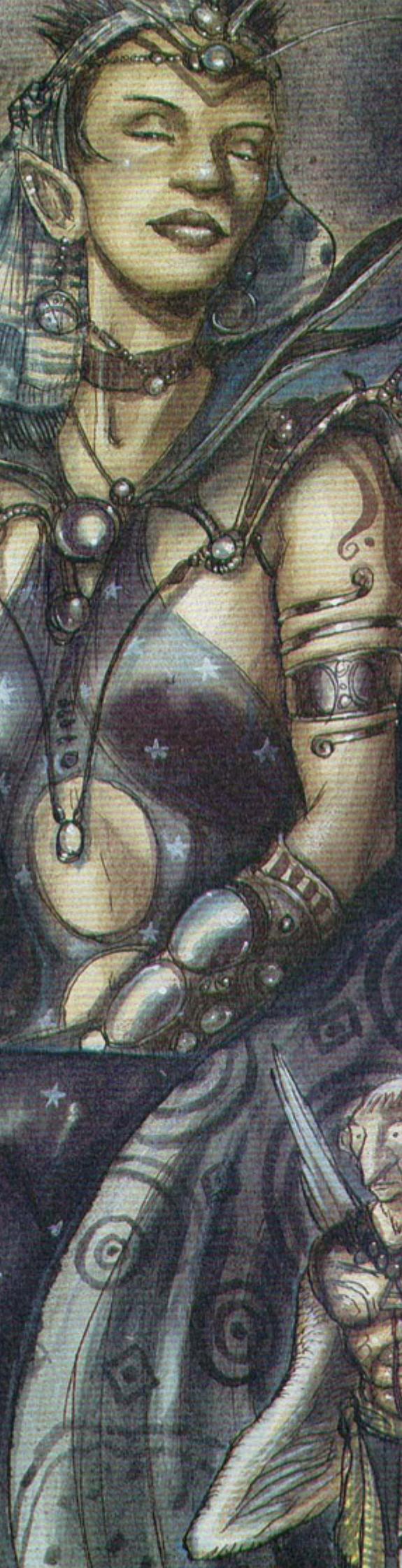
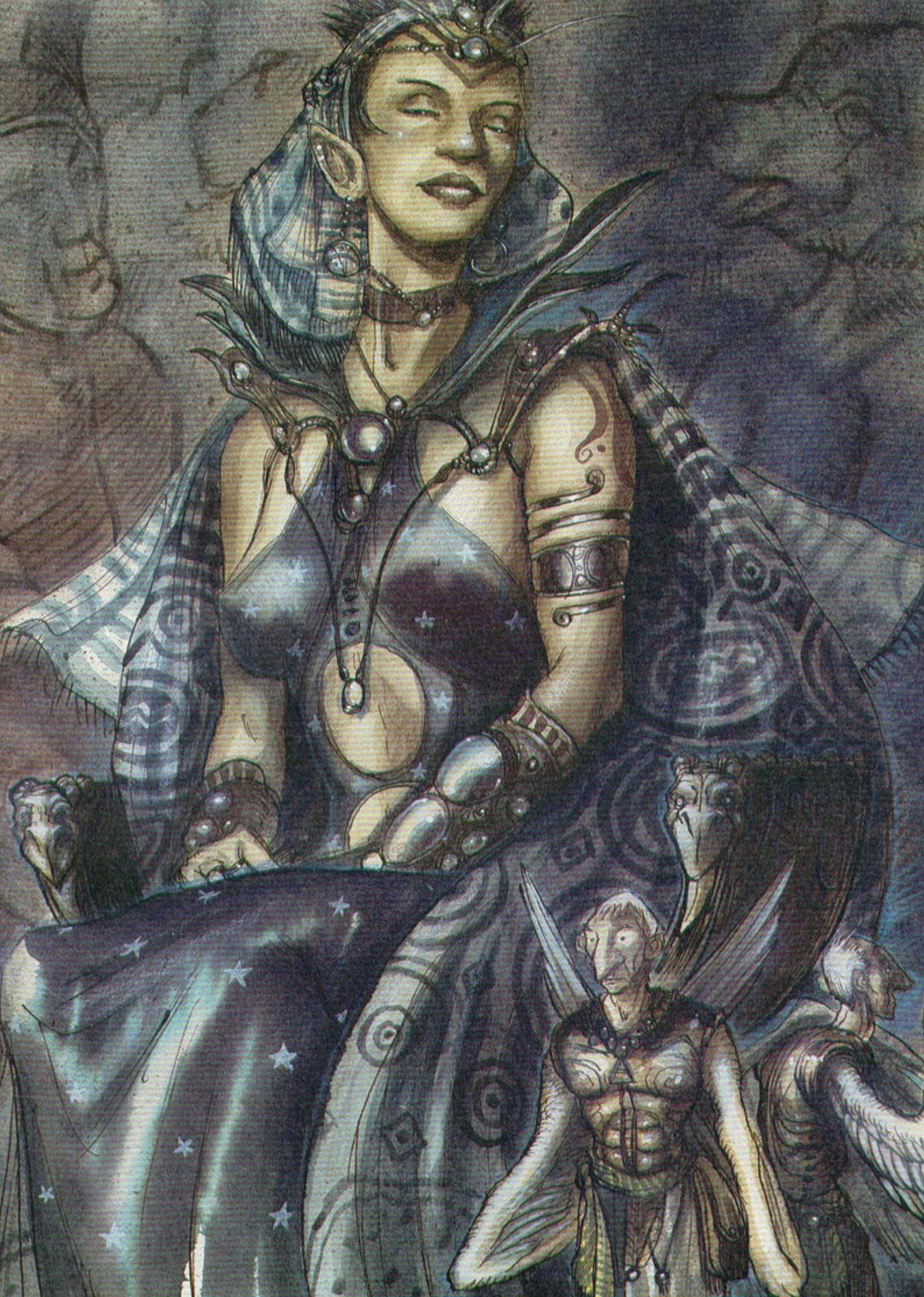
Меркханты обычно мало общаются с другими. Но Задара частенько общается с герцогом Рованом Дарквудом, фактолом Обреченных. У него есть большие планы по овладению Сигилом, в которых Задара не против поучавствовать. Она с радостью помогает Дрквуду всеми возможными способами, вычислив, что она получит долю в каждом деле Клетки, когда он станет главным. И даже если его жажда власти утихнет, он все равно будет должен титанше за помощь, так где же тут риск?

Представая как богатый искатель знаний, Задара финансирует некоторое количество искателей приключений и их проекты, которые могут оказаться полезными для планов Дарквуда. В первую очередь она поддерживает Лиссандру Искательницу Врат, задача которой рассеять тьму незнания о городских порталах, требуя, чтобы это все хранилось в тайне. («и чего бы меня приплетали к этим поискам, – говорит титанша, – ведь все, что я сделала, это – заплатила за них»).

Сходным образом Задара поддерживает Илема, бродячего модрона, экспериментирующего с созданием магических призраков из некачественных заклинаний. Задара полагает, что модрон, возможно, сможет создать магического призрака из некачественного заклинания Врат, и существо, получившееся в результате, обретет силу порталов леди, возможно даже достаточную, чтобы покидать Клетку и возвращаться по собственной воле.

Гитаянки Джек-н-ларр также работает во благо Задары. Вообще-то она всего лишь наносит на карты Лабиринты Леди, чтобы эти карты потом выгодно продать, но титанша надеется, что заодно Джек-н-ларр может узнать какие-нибудь тайны Лабиринтов, могущие пригодиться Дарквуду, если его сбросят туда.

Ну, разумеется, Задара никогда не складывает все кости в одну яму. Она также финансирует мастеров, чья работа, возможно, и не принесет какой-либо пользы Дарквуду, но дает прибыль. Например, Хтрашный, шатор герелет пересматривает Книгу Удержания: множество магов на Первичном Материальном Плানে



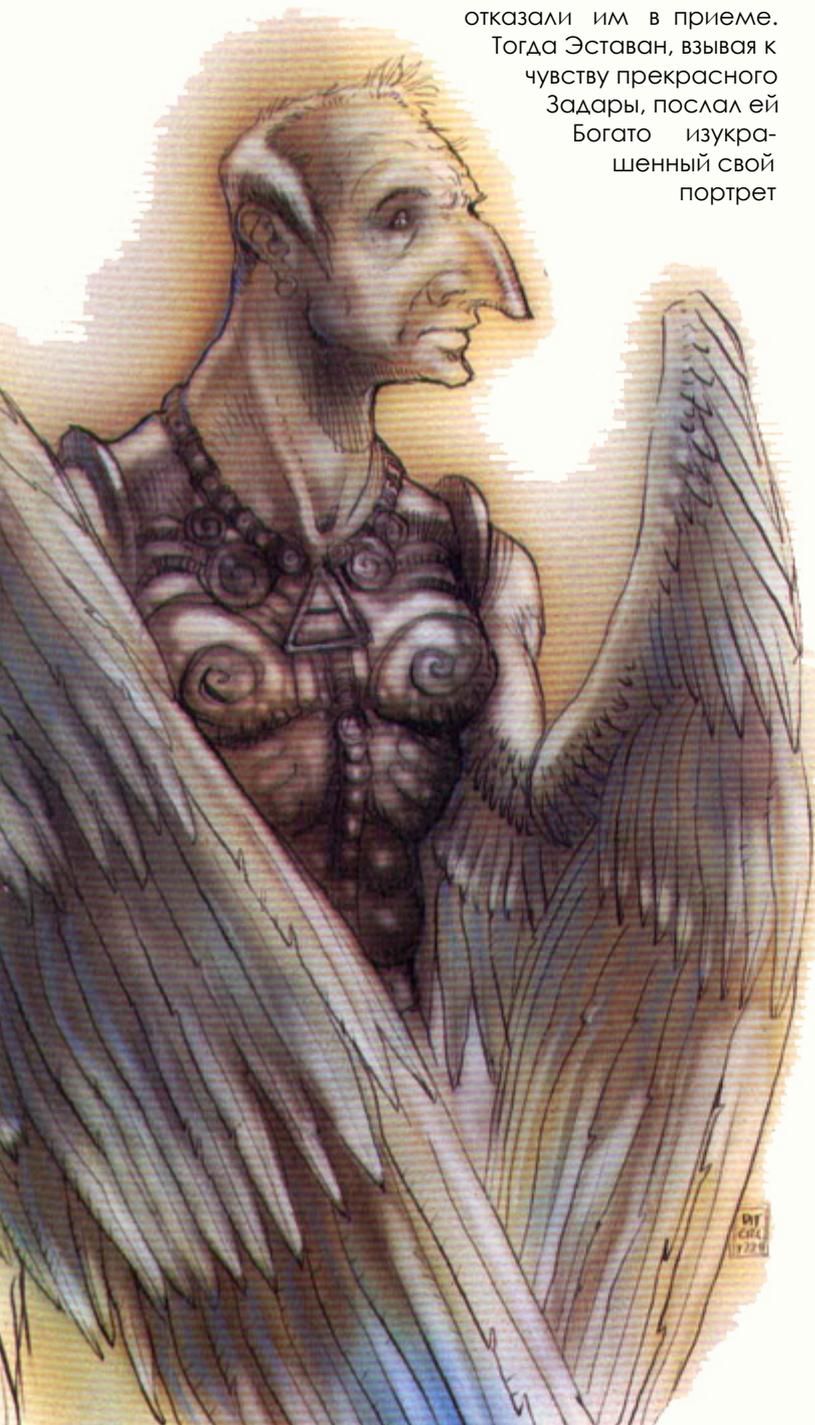
неплохо заплатили бы за способ призыва и удержания юголотов. Или Кой, бродячий асур, чье сообщество небожителей продает оружие Верхних Планов баатезу и танарри. Они содействуют Войне Крови, так что демоны уничтожают друг друга.

Задара также не чужда иронии и хитрости. «У каждого есть право зарабатывать деньги для меня», - говорит она своим низким голосом, запрокидывая голову в хохоте.

Но по мере того, как Задара становится реальной силой в Сигиле, со всеми своими деньгами и делами, неудивительно, что остальные, увидевшие в ее фигуре Интерес для себя, также обращают на нее внимание. Огр-маг Эставан, будучи одним из таких интересующихся, не против приобщить ее к работе со своим нанимателем – Планарным консорциумом по торговле. Сначала он посылал ей изысканные подарки («сливки» из грузов караванов) и просил посетить его в его роскошном офисе. Задара знала, о репутации Эставана и о том, что он никогда не появляется на улицах Сигила. Поэтому она просила его прийти к ней. Тогда огр-маг послал толпу лакеев, но Кубриэль и Гог отказали им в приеме.

Тогда Эставан, взывая к чувству прекрасного Задары, послал ей Богато изукрашенный свой портрет

Бывшей когда-то
богом теперь тяжело
существовать
всего-лишь титаном
- Задара



вместе с контрактом. Задара, в свою очередь, сделала вид, что портрет и был огром-магом и заключила сделку с ним, отослав обратно записку с благодарностью за подарок и одну единственную меджнью монету (титанша любит так развлекаться с магнатами).

А с Шемешкой Мародером вышла совсем Другая история. Задаре не доставляет радости водиться с самозванным королем торговли, арканалотом, пытающимся («вставить свои пять копеек») в любое дело в Клетке. Будучи Меркхантом Задара ведет себя достаточно пассивно на своей территории, говоря о Шемешке: «Этот волк откусывает кусочки Сигила, как если бы уже владел всем ягненком».

Арканалоту препятствует неспособность его шпионов помешать всем сделкам задары, не говоря уже о том, что титанша – такая соперница в бизнесе, чье присутствие уже приуменьшает статус арканалота. Немногие берки сделали ошибку, произнеся ненавидимое имя А'кин перед Шемешкой, но никто не рискнул упомянуть Задару, главного соперника этого демона.

Задара ставит себя над мелкими дельцами, наподобие Эставана и Шемешки – вообще-то над всеми. Дело в том, что перед тем, как попасть в Сигил, она в Первичном Материальном Мире Рублии была добрым божеством. Слабые смертные этого бедного на магию мира поклонялись нескольким силам, но никогда не видели их вблизи. Так что когда Задара разбила горный хребет и вошла в крупнейший город Рублии, местные жители ошибочно приняли ее за божество. И титанша была счастлива использовать продвинутые иллюзии, огненный шторм, поднятие мертвых и подобные заклинания для их воодушевления.

Люди города поклонялись задаре и осыпали ее пищей и богатством. Однако затем явилось настоящее божество Рублии – одна из великих Сил, именуемая Скиртим. Он все-таки проявился в мире, начав терять последователей из-за так называемого «божества». Он преследовал ее во многих мирах, но Задара сбежала в Сигил – единственное место в Мультивселенной, куда был закрыт доступ Силам.

Довольная, что сбежала от него, Задара, тем не менее, чувствует себя одинокой и изолированной. Она не может вновь высунуться из Сигила – по крайней мере до тех пор, пока Скиртим не забудет о ней. (что может занять достаточно долгое время). Она не может вернуться на свою родину в Арборею; все, что связывает ее с горой Олимпус – булава титанов.

Однако более всего Задаре не хватает чисто божественного наслаждения – играть с остальными как с куклами, и ее мучит материальный зов – тяга к божественным сокровищам. Она проводит большую часть своей добровольной ссылки, манипулируя остальными обитателями Клетки. Вот часть ответа, почему она стала Меркхантом. Ее размеры, сила и способности в Сигиле не столь уж выдающиеся. Ей нужен другой способ, чтобы быть главным игроком, и деньги – ответ на этот вопрос.

Однако, будучи Меркхантом и беженцем – Задара старается не особенно высовываться. Она остается внутри своего дома, выбираясь исключительно на выставки, открытие музеев и подобное (культуры и чувственные удовольствия Чертога Развлечений слишком сильны, чтобы им сопроствляться). Спрятанная магией тьмы, она частенько шатается по окрестностям, убеждаясь, что она получает с тем, кого она финансирует, нечто действительно стоящее.

Будучи 25 футов ростом, Задара наслаждается своими размерами и, несмотря на то, что она расчетлива и логична, она любит испытывать или наблюдать эмоции. Она покрывает свою темно-коричневую кожу бархатной мантией темно-синего цвета, испещренной маленькими белыми звездочками (кристаллы, сверкающие при движении). Ее эбеновые волосы очень коротко пострижены, отчего ее большие голубые глаза, нос, проколотый и украшенный бриллиантом, блестящие белые зубы сияют еще сильнее. Несмотря на то, что это видели немногие – задара носит сандалии, украшенные золотом; из длинные завязки обернуты вокруг икр, так что она просто чувствует как деньги трутся о ее кожу.

И при всей своей власти и богатстве Задара должна оставаться в тени, насколько это только возможно – трудная задача для ее яростного эго. Посетители приходят к ней, но сама она редко кого-нибудь зовет. Она всегда настороже, на случай, если Скиртим когда-нибудь найдет дорогу в Сигил, или же отправит гроху или аеах, чтобы сделать грязную работу. Задара может надеяться лишь на то, что у нее хватит денег и влияния, и, возможно, она когда-нибудь избавится от этого страха. До тех пор она никак не сможет покинуть Сигил.

Так что неудивительно, что это место называют Клеткой.

Краткая характеристика.

Задара

(планар / женщина титан / КХ 20 / Меркхонт (секта) / нейтральная)

АС 0, MV 36, hp 132; THACO 5 (-2 с булавой), #АТ 2 или 1; Урон 7d6+14/ 7d6+14 (булава, сила) или 10d6 (молнии); SA бонус силы, заклинания, SD слияние с эфиром, иммунитет, чувство потенциала; SW свойство секты; MR 50%, Размер гигантский (25 футов роста); ML победитель (16); Интеллект – сверхгениальный.опыт (20), Опыт 21,000.

Источник: Monstrous Manual (титан), PS MCH (Меркхонт).

Примечания: SA – 25 силы дает +7 к броску атаки и +14 к броскам урона: каждый второй раунд она может провести атаку (как двуручную), извергая молнии из ее булавы, причиняющие 10d6 урона одной цели; в дополнение (как магическое свойство) она творит заклинания как жрец 20 уровня.

SD – слияние с эфиром дважды в день, иммунитет к атакам немагическим оружием; 20 интеллекта дают иммунитет к иллюзиям 1 и 2 уровня, чувствует потенциал любого.

SW – Как Меркхонт, Задара не будет ввязываться в рискованные предприятия, если только не будет уверена, что сможет вернуть свои вложения на 100 %.

Личность: сильная, эгоистичная, амбициозная.

Специальное снаряжение: булава титанов.

Свойство секты: может мгновенно оценить любой драгоценный камень или предмет искусства.

Заклинания: (9/9/9/8/5/2) Мастер может дать Задаре любые жреческие заклинания с 1 по 7 уровень. Она предпочитает магию, производящую впечатление. Любимые заклинания – оживить объект, напугать (обратное убрать страх), пылающий клинок, гигантские насекомые, рост растений, поднятие мертвых, луч солнца и превращение камня в грязь.

Магические способности (1 в раунд, по желанию): продвинутая иллюзия, другое лицо, вызов животных II, астральные заклинания, благословение, очаровать личность или млекопитающее, общение с природой, лечение легких ран, eyebite, огненный шторм, удержать персону, удержать монстра, удержать нежить, невидимость, левитация, свет, зеркальный образ, путь-без-следа, создание огня, защита от зла в 10-футовом радиусе, убрать страх, убрать проклятие, щит, разговор-с-растениями, вызов насекомых и шепчущий ветер.

Местонахождение: Обитает в собственном доме в Районе Леди, посещает ходожественные мероприятия Сигила или путешествует по улицам инкогнито.

Отыгрыш: Решительная, могучая, она больше, чем сама жизнь, ее глубокий голос, звучный смех и драматические жесты подчеркивают ее очевидную страсть к жизни.

Бой: Когда она выходит из дома, она носит с собой булаву титанов, которую использует, чтобы расплющить врага. Но она приберегает молнии для карйнего случая. Ей больше нравится использовать магию, чтобы ошеломить или унижить своих противников, нежели сокрушить их.