

Внимание, горожане! Предостережение. Из приказа Сарина, фактола Гармониума.

Опасайтесь обирающей честных граждан мошенницы, выглядящей обычно так: женщина-гитаянки (несмотря на то, что она часто пытается выдать себя за гицера, особенно перед Бестолковыми (Clueless – см. словарь канта), шести футов роста, коренстая; длинное, вытянутое лицо с тонкими заостренными ушами и мертвенно-черными глазами. Кожа более сочного желтого цвета, чем у большинства гитов – почти такого цвета как Аркадийский персик. Короткие заплетенные волосы, уложенные наверху головы, подобны пауку, притаившемуся в тени. Маленькие серебряные петли, свисающие из каждого уха и еще одна, подобная им – в носу. Обычно одета в черный плащ без капюшона, покрытый кроваво-красными драгоценными камнями. Никогда не расстается с длинным мечом, о магических свойствах которого идет дурная слава.

Эта преступница называет себя Джек'нларр. Несмотря на это не совсем понятно, не является ли то имя одним из ее псевдонимов. Она представляется своим жертвам, как: Джек'нларр, Джек'ракир, Джек'фаа и Пнорр, а также другими именами. Ее часто можно найти в имеющем совсем иную репутацию Районе Клерков (Clerk's Ward), где она часто появляется в тавернах и трактирах по ночам, выискивая кожеголовых, чтобы заставить их дорого заплатить за свои «бесценные» карты. Эти карты прокляты по своей сути, поскольку предполагается, что они лживо передают Наиболее Справедливое и Тайное Наказание Ее Светлости, Леди Боли – Лабиринты.

Неужели она совершает свои преступления только для того, чтобы поселиться наедине с собой? Неужели она настолько самоуверенна? Некоторые считают, что Госпожа наша не всегда обладала силой создавать Лабиринты для посягнувших на ее трон. Что эту мощь можно оценить, понять, возможно, даже бороться с ней. Гармониум официально заявляет, что Джек'нларр намеренно изучает тьму Лабиринтов, чтобы лучше противостоять Леди, не боясь быть заточенной в столь запутанную тюрьму.

Имейте в виду, что гиты в одиночку не работают. Нам несколько раз случалось наблюдать ее, призывающей титана Задара, обладающего подозрительным богатством и преследующего ему одному известные цели.

Владение этими картами является преступлением, караемым штрафом, исправительными работами. Тюремным заключением или смертью.

Никакой преступной связи между ними не было никогда доказано. Но вполне возможно, что все ее дела с картами – творятся по приказу титана. К сожалению, отказ от покупки карт у этой злодейки не гарантирует защиты от других ее проделок. Городских Барраков (City Barracks) достигли слухи и о том, что гиты, частенько подбивают кожеголовых на поступки, влекущие их отправку в Лабиринты. После чего она отправляется

в эти отдаленные места, зарисовывает там каждый поворот и отправляется в Сигил с очередным своим кощунством. (и

если во время исследова-

ния лабиринта она набредает на

свою жертву,

попавшую в

ловушку по

ее милости,

она

без сомнения

постарается

убить

этого

глупца

или потребует

от него

непомерно

большую сумму

денег за

то, чтобы

вывести

его

наружу – в

зависимости

от своего настроения

в том момент).

Не бойтесь. Мы

не считаем, что

Джек'нларр может

создавать собственные

Лабиринты. Она иногда

жульничеством, иногда очарова-

нием добивается того, что ее жертвы

совершают поступки, которые наверняка

вызовут гнев Госпожи (Сия преступница, не-

сомненно, уже навлекла на себя гнев Госпожи,

несмотря на то, что только госпоже известно, когда он

ее настигнет). Мошенничества Джек'нларр могут быть такими

простыми, как продажа фигурок Аошкара, справедливо

изгнанного бога порталов, праймам, которые считают их

безвредными безделушками, и планарам, не посвященным в

историю нашего города.

Несмотря на то, что выставление напоказ уродливых

символов Аошкара карается двумя годами каторги, оно

недостаточно для того, чтобы заработать путешествие в

Лабиринт. Поэтому Джек'нларр подбивает их к более опасным

действиям, например, мешать кропотливой работе дабусов и

нарушать работу городских порталов. Мы полагаем, что некий

берк, разрушающий порталы и называющий себя Грисситт

(обратите внимание на объявление, вывешенное на прошлой

неделе) – это всего лишь обманутой гитой, по которой давно

уже плачет Лабиринт).

Своих жертв Джек'нларр отбирает среди самых

амбициозных. Она подталкивает их к прямому вызову Госпоже,

или к попыткам захватить управление Сигилом. За последние

три с половиной месяца Гармониум подавил три различных

попытки мятежа. Гиту нигде не нашли, хотя каждый из

потенциальных завоевателей класа, что его наставлял

наперсник, в целом, соответствующий описанию гиты.

Более того, по мере того, как сеть соучастия сплетается вокруг ее жертвы, Джек'нларр старается найти причину получить какую-либо ее личную вещь - монету, брошь, кинжал... Это нам известно из признаний ее жертв (данных добровольно) и мы подозреваем, что гита использует эти предметы, чтобы отправиться за берком в Лабиринт, в тот момент, когда его забирает Леди.

Как? Каким образом? Мы подозреваем, что она хр'а'книр (hr'a'cknir) – Гитаянки, которая каким-то образом может воспринимать психические энергии, которыми наполнен Астральный план. Полагают, что кожеголовые, которых отправили в Лабиринт, оставляют за собой следы, подобные серебряным нитям путешествующих в Астрал. Возможно, заполучив предмет у жертвы, Джек'нларр получает возможность следить за ней без труда даже в Лабиринте.

Возможно, следы ведут к скрытому portalу в Клетке, который получил связь с Лабиринтом. (Однажды Джек'нларр нашла путь, она умеет магически чувствовать основу искажений - или воспользовалась помощью одного из магов – и нашла ключ). Она получила возможность путешествовать по следу долгое время, через туманы Глубокого Этернала. В любом случае, ее внутренняя сила не покидает ее в любом из Лабиринтов.

Не пытайтесь получить что-то от нее обратно. Не один раз, когда она наносит на карту, очередную запутанную тюрьму, негодяйка исследует ее и с помощью собственных путей духа возвращается в Сигил. Мы не нашли разумного объяснения тому, почему она может чувствовать путь обратно из Лабиринта, в то время, как его обитатели этого не могут.

Вывод: Если Джек'нларр предложит вам купить у нее карту; если она предложит быть вашим проводником по Лабиринту, и при этом ей нужен ваш друг или личная вещь; если она будет подталкивать вас к незаконным действиям (надеясь увидеть вас в вашем собственном Лабиринте), вызовите сразу Гармониума немедленно. В противном случае вы будете считаться соучастником ее злодеяний.

Из приказа Фактола Гармониума, Сарина.

текст перевела: Olga
e-mail: liannel@yandex.ru
www.fantasyland.info

Краткая характеристика.

Джек'нларр

(планар, женщина-гитаянки/ воин 7 маг 4/
Свободная Лига/ ортодоксально злая)

АС 5 (браслеты, Ловкость); MV 12, 96 в
Астрале; hp 39; THACO 14 (12 с мечом); #AT 3/2;
Урон 1d8+2 (длинный меч); SD - смена плана,
ментальная слежка; SW – фракционные
ограничения; Размер – средний (рост – 6 футов); ML
– элита (14); опыт – 2.000.

Источник: PS MC

Примечания: SD – может использовать
смену плана по желанию, в том числе, в Сигиле и
Лабиринтах; может следить за ментальным следом
жертвы, отправленной в Лабиринт (и потом идти за
ней, не теряя при этом возможности найти дорогу
обратно).

SW – как Индеп, Джек'нларр не имеет
никаких представительства в легальных городских
делах, и поэтому обладает очень малым
количеством защищенных прав.

S 12, D 15, C 13, I 13, W 11, Ch 7

Личность: манипулятор, умеет убеждать,
обаятельная, двуличная, безжалостная.

Специальное снаряжение: браслеты
защиты АС 6, длинный меч +2

Фракционные свойства: получает +2 к
спасброскам против любых попыток
контролировать ее разум; получает 20% скидки на
предметы, продаваемые на Большом Рынке
Сигила; связана с подпольной сетью информаторов
Индепов.

Заклинания: (3/2) 1ур. - очаровать
создание, понимание языков, шокирующий захват. 2
ур. - спектральная рука, чувствовать основу
искажений.

Местоположение: продает карты в
различных питейных заведениях Района Клерков и
устраивает различные гадости Леди где-нибудь в
Сигиле.

Отыгрыш: Джек'нларр может одурачить
тех, кто более других склонен поддаться на ее
уловки. Она льстит выбранным жертвам, увлекая их
на путь восстания, а затем уходит и бросает их в
беду. Продавая карты, она ведет себя так, как будто
уводит их в мир песен и снов (вне зависимости то
суммы, которую получает за это).

Бой: Джек'нларр никогда не нападает
первой (за исключением тех случаев, когда находит
заключенного по ее милости в Лабиринт). В бою она
пытается обмануть врага, заставляя его ослабить
защиту: затем подходит вплотную, используя
шокирующий захват и спектральную руку или свой
меч. 2d6 убийц, нанятых Задаром (воины 4 уровня)
прибывают ей на помощь в 50% случаев.

См. также: Гриксит и Задара

**Слыхала я, что Леди не такая
могущественная...**

Джек'нларр прайму с наивным взором.