Fiamma (un sacro tempio rivestito <l'oro battuto, dedicato a un dio senza nome che consuma tutte le torce).

Guglie Keflin: La principale caratteristica di questo quartiere mercantile è il Viale <l'Acciaio, in cui abbondano fabbricami di arrm e di armature. La maggior pane degli scambi qui viene gestito dalla Ci ldа d'Acciaio Azer, i cui uffici si trovano nella Torre Dorata. Nei secoli più recenti, gli azer hanno ottenuto una commtssione molto conveniente da parte del Sultano e hanno i diritti pressoché esclusivi sulla sovrintendenza della manifattura e della vendita <li armi e armature. Moire salamandre lavorano in questo ramo.

Iskalat: Questo quartiere contiene le banchine pubbliche per i vascellt interplanari e Jtt::t quell t che salpano alla volta del Mare di Fuoco. L'entrata al porto avviene attraverso la Porta di Magma. 11 porro consente ai mercanti di accedere al sistema di canali della città. Chiunque ttagga i suoi profitti dei vascelli (riparandoli, rifornendoli di merci o attraverso strutture di alloggio o ricreative per i viaggiatori) vive e lavora qui. 11 quartiere è molto an irnaro, con molte diverse razze di viaggiatori planari che occupano le locande e le taverne. L'Ottagono, una sala delle feste pubblica gestita dalla Società del Sensismo, prima eta una prigione, mentre adesso fornisce divertirnerui e intrattenimenti a qualsiasi ora del giorno o della notte.

Pìracolo: Questa zona accoglie il mercato cittadino, un po' più raffinato di quello che si trova ad Avencina. Molti artigiani vivono e risiedono qui.

Piu:ma: Seconda per splendore solo alla Fornace, la Piuma ospita i più ricchi e i più nobili tra gli efreet. Solo questi ultimi possono possedere o occupate gli edifici di questo quartiere. Straordi:nari tldifici sovrastano corrili epcrri dalla splendida architettura. L' quartiere è anche la sede di Krak al-Nayyiran, il Castello del Sole *e* della Luna, laddove le guardie d'elite del Sultano vivono e vengono addestrate.

Porta Marl: Subito a sud di Bugnati e a nord di Iskalat si trova questo quartiere, in cui si trovano i magazzini che contengono tutto ciò che vale la pena possedere. Qui le merci caricate sulle navi iruerplanari vengono acquistate *e* vendute. I rnercenar-i della Guardia Dao hanno il loro quartier generale proprio qui, all'ombra di Krak al-Tawil.

Spazzacenere: Questo isolato ospita per lo più i residenti lihl'ri ma poveri rl>llii l'itt?t C:li ıınici ı>di lic-i rl„gni *cli* nota sono la Banchina Militare, la Banchina Secca e Krak al-Zinad. Quest'ultimo, il Forte dell'Acciaio Temprato dal fuoco, funge <la gwlrnigion> mnrirrima ı: ♦cldt>♦tra mnrj nai *e* nlrr! nell'uso delle armi navali. La zona è anche la sede delle corporazioni inrerplanari e del personale militare di proprietà della città o degli efreet. L'Arsenale oltre accesso ristretto al sistema cittadino dei canali al traverso Canal Naranj.

Palano di Brace

Il Palazzo di Brace è un oscuro edificio fotto di basalto, che sembra risucchiare unta la luce e la fiamma dei dintorni. Le sue torri e cupole sono <l'oro, <l'ottone e di rame. Il palazzo risiede su una piccola cresta che sovrasta il resto della città.

È la dimora della corte e dei corrìgtan i, nonché il centro delle milizie. Il Sultano riceve qui i supplicanti una volta 2l mese. Un'enorme fontana <li fuoco porpora crepi la all'ingresso del palazzo, a segno del perpetuo dominio vigilante del Sultano. rl fuoco si attenua e si spegne solo quando il Sultano muore o viene deposto. Il nuovo Sultano allora riaccende i fuochi con un'esplosione tonante di fiamme e fuliggine che si può vedere e sentire in tutta la città. la fontana viene chiamata il Respiro del Sultano.

SJGJL

Tra tutte le rnerropolì planari, la più famosa è certamente Sigil. Collocata al centro dei Piani Esterni e costruita sulla superficie interna dì un enorme anello, Sigil rivendica la nomea di vero e proprio centro del multìverso. La città è governata dalla temibile Signora del Dolore, un enigma dallo smisurato potere, che include la capacità di impedire alle divinità l'accesso al suo regno.

I bardi parlano di Sigil come della Città deJle Porte, a causa dell'alto numero di portali che contiene, ma i cittadini nou sono altrettamo poetici: si rtferiscono alla città chiamandola la Gabbia, nome che ben si adatta a una metropoli in cui è difficile tanto entrare quanto allonranarsr. L non tanto [isicamente (anche se un prerequisito fondamentale è conoscere almeno un po' il funziona memo dei portali), quanto emotivamente. Dopo tutto, non c'è nulla che non si possa trovare a Sìgil. Questo luogo contiene un po' di tutto. Sigil è sudicia, rumorosa, piena di vicoli fumosi e strade affollate, ma è viva in un modo che nessun'altra città potrà mai sperare di eguagliare.

Per adattarsi alla sua natura di paradosso vivente, Sigil si trova al centro di un piano infinito (il Dominio Concordante delle Terre Esterne), fluttua in cima a una guglia la cui altezza è infinita, ed è costruita all'interno di un gigantesco anello cavo, fatto di un materiale sconosciuto. Non possiede né sole né luna (vedi "Illuminazione", di seguito) né esiste un vero e proprio "orizzonte", e solo i visitatori più ingenui si domandano ad alta voce cosa si trovi dall'altra parte del suolo.

L'unico modo per entrare o uscire dalla Gabbia è dì attraversare i suoi molti portali interplanari. I cittadini affermano che da Sigil si può andare ovunque, a patto di conoscere il portale giusto. Magari si tratta di un'esagerazione, ma non più di tanto. Vedi "Entrare e uscire da Sigil", più avanti, per maggiori informazioni sui portali che danno alla città la sua reputazione <li passaggio verso ogni luogo.

Consigli per il viaggiatore: Pi:i di tutte le altre metropoli planari, Sigil *è* lH città in cui i viaggiaror rischiano meno la loro vta, a prescindere dal fanatismo delle loro filosofie. Se si riesce ad entrare a Sigil, questa città può servir/' r<ııth' qıı nrrier ge,w,·♦le per ulteriori esplorazioni, oppure come fine in se stesso; Sigil è ben nota per i suoi molti strani abitanti, servizi e divertimenti.

I nuovi arrivati dovrebbero noleggisre umi guida. Come ogni grande città, Sigi l contiene i suoi quartieri pericolosi, e vagabondare senza guida potrebbe condurre m vicoli bui, o peggio ancora. Una buona guida può aiutare i viaggiatori a trovare locande a buon prezzo, luoghi in cui acquistare cquipaggtamenro fondamentale e contatti che possono fornire le informazioni cercate. Una delle migliori guide di Sigil è una nefltng di nome Kylie (descritta in seguito con maggior dovizia di dettagli).

Sigil (metropoli): Non standard; AL LN; Limite di 200.000 mo; Risorse 250.000.000 mo; Popolazione 2>0.0UU residenu

liberi (37% umani, 20% stirpeplanarl [aasuuar, rnephling, neraphim, tiefling e simili], 10% elfi, 10% halfling, 3% nani, 20% altri).

Autorità: Signora del Dolore (razza sconosctura femmina LN); Arwyl Figlio del Cigno, leader dei Figli della Pietà (paladino 12 umano LB); Rhys, membro del Concilio Consultivo di Sigil (gueniera 2/maga 15 tiefling femmina N); Shemeshka la Saccheggiatrice, altresì nota come Regina del Traffico, inrerrnediana (arcanoloth femmina NM).

Entrare e uscire da Siqil

Sigil si è meritata il titolo di città più protetta e contemporaneamente meno protetta del mulriverso. Non è cinta da mura o da porte, e quindi non ha nulla da temere da assedi o altre minacce come accade per le città normali. D'altra parre, chiunque o qualunque cosa può entrare in città quando desidera, attraverso i portali che connettono Sigil agh altri piani.

I portali non sono cancelli particolarmente indicati o adornati, ma invece sembrano normali porte, finestre, arcate, tombini, focolari e così via. Il motivo è che si tratta proprio di oggetti normali. Qualsiasi spazio sufficientemente grande da consentire a qualcuno di camminarci o sgusciarci attraverso può fungere da portale per un altro piano.

Un visitatore, tuttavia, non deve preoccuparsi di aprire l'armadio ◁ll"lb sua camera da letto e di piombare casualmente nell Abisso. la maggior parte dei portali ha bisogno di una chiave che li attivi: di solito si tratta di un oggetto specifico che ha una qualche affinità con ciò che si trova dall'altra parre, ma a volte può essere semplicemente una parola, un gesto o il giusto arreggiamenro mentale. Senza la chiave giusta, un portale non ▷ alr-o che uno spazio aperto. La maggior pane degli abitanti della città è più che lieta di vendere chiavi per portali specifici, o almeno di vendere informazioni sulla natura di una chiave.

Alcuni portali non adottano una mentalità commerciale, ad ogni modo. Molti non rimangono :lssl per un periodo sufficiente da acquisire una certa fama, r alcuni ad◁lirittura conducono in luoghi diversi cli volta in volta. Poiché tuttavia nessuno sa come creare o controllare i portali, c'è ben pcco da fare per migliorare la situazione.

Inoltre, non esiste un'alternativa ai portali, né una porta secondaria che porri direttamente dentro la Gabbia o fuori da essa. Non è possibile evocare creature a Sigil o richiamarle dalla città (neanche con un incantesimo pu,tu/c), e non si può urtlizzare *spostamento çlnnare* per entrare o uscire. *Proiez10ne astrale* non funziona, anche se stranamente i vari incantesimi di teletrasporto funzionano µet fottamentc all'interno di Slgtl. Poiché la ctrtà risiede sui Piani Esterni, non vi è alcun collegamento con il Piano Etereo. Anche gll stessi dei non possono (o non vogliono) superare mli testrizioni.

Se il DM lo consente, un personaggio che effettui ura prova di Conoscenze (piani) con CD 25 conosce almeno un portale sul suo piano di orlgtue che conduca presumibilmente a Sigil. Ciò non significa che il portale sia facile da raggiungere o incustodito, ma solo che esiste una via da percorrere.

Architettura

Nella maggior parte delle città, l'nrchireuura dipende da tre fattori: i materiali edilizi disponibili, l'ambiente, lo stile e la personalità domina me degli abitanti del luogo. Sigil non possiede alcuno di questi fattori, e la sua architettura lo dimostra ampiamente.

Non esiste alcun materiale di cosrruzione a Slgil. Il "terreno", per quanto duro e robusto, non è di pietra, e quando viene scavato si frantuma in polvere. ! l luogo non ha alberi da cui ottenere legno (l'unica pianra che sembra fiorire a Sigil è la rasorvitc; vedi sotto). Non è nemmeno possibile estrarre zolle o fango per costruire una misera capanna. Ogni s.ngola pietra *Zi* ogni edlflcio su ogni strada viene importata da un altro piano. Non esistono due edifici fatti degli stessi materiali o con lo stesso stile.

Sigil non possiede neanche un clima che dia forma alla sua architettura. Non fa mai molto caldo o molto freddo, non ci sono monsoni o tornado, e quello che si potrebbe definire tempo atmosferico conferisce ad ogni cosa soltanto un grigiore retro. Pertanto, poiché gli abitanti non hanno motivo di preoccuparsi che le loro case sopravvivano alla prossima rempesra, costruiscono ogni tipo di struttura che si adatti ai loro capricci. Per di più, costruiscono dove vogliono, senza minimamente preoccuparsi di un piano regolatore o simile.

Per finire, Sigil non ha uno stile dominante. L'aspetto della città riflette il fatto che i suoi residenti provengono da ogni luogo. I nani costruiscono robuste strutture in pietra nei pressi di graziose ville elfche. In fondo alla strada si trova una fedele riproduzione di un palazzo dell'Abisso, e nascosto in un vicolo nei paraggi si erge un altare in marmo bianco dedicato a Pelor. Oltre a ciò, poiché è più semplice riutilizzare qualsiasi cosa piuttosto che importarla, metà (o più) degli edifici di Sigil sono baracche rtaballanri messe Insieme con parti prelevate da decine di altre costruzioni. La sontuosa facciata di legnoseuro di quella taverna probabilmente proveniva da una vecchia locanda elfica, e il suo camino in pietra fu trasportato roccia per roccia dalle rovine di una fonderia a ventitrè isolati di distanza.

Illuminazione

Nonostante la mancanza di sole o luna, Sigil possiede notti e giorni proprin come ogni città terresrre. Nelle prime ore della mattina, il ciclo si illumina lentamente, per giungere a un picco di luminosità, paragonabile al sole di mezzogiorno in una città di media latitudine (in qualrhe modo temperato dalla nebbia pressoché continua). Dopo il picco, la luminosità diminuisce nelle seguenti ore fino a lasciare il posto all'oscurità, e poi il ciclo ricomincia. Non e◊st▷nÔnri luna o stelle, naturalmente, la "noue" a Sigil non è uguale alla tipica serata di campagna. Tuttavia, se il cielo è limpido si possono d: soliro intravedere i tremolii delle torce e delle lanterne dall'nlrra parll' ◁PII◊ città, in alto (occorre ricordare che la città è costruita all'interno di un anello, cosicché il lato più distante della citra rispetto a un punto si trova esattamente al di sopra delle tesre).

Tutto sommato, nel corso d: 24 ore Sigl] ha circa 6 ore di luce intensa e lo stesso quantitativo di oscurità. Il resto del giorno somiglia al crepuscolo, e consente alle creature sensibili o vulnerabili alla luce intensa o solare la liberrà di sbrigare i loro affari senza grossi problemi.

Leggi e società

Poiché Sigil funge da crogiolo dei piani, è facile capire perché la città potrebbe sembrare la summa della perfetta anarchia.

Illustrazione di D. Kuntion

Come può un luogo in cui diavoli e demoni camminano gomito a gomito con arconti e slaadi sperare di mantenere l'ordine? In realtà, esistono tre fattori che mantengono la città in una relativa stabilità.

Il primo è la Signora del Dolore, Questa creatura ultrapotente (forse una dea, ma nessuno ne è certo, dato che non tollera di essere venerata) si muove calma e silenziosa tra le strade di Sigil. Con un semplice sguardo può aprire in qualsiasi creatura squarci e ferite da cui ti sangue scorra copioso. Se qualcuno si ritrova a lei sgradito, verrà esiliato in un labirinto extraplanare, dove probabilmente le attende una morte d'inedia (o magari di vecchiaia) mentre cerca l'unica uscita nascosta. In qualche modo, la Signora impedisce anche agli dei e a poteri simili di entrare nella Gabbia, anche attraverso i suoi portali, e quindi è difficile immaginare un colpo di stato.

Il secondo fattore che mantiene la cirrà intana sono i dabus, gli strani servitori alieni della Signora del Dolore. Quesre creature umanoidi silenziose fungono a volte da manovalanza, riparano le strade e puntellano gli edifici; a volte <la arbitri della grusrizta, gestendo i tribunali cittadini; altre volte, se necessario, da custodi della pace, sedando rivolte e simili. Tuttavia, i dabus non si preoccupano di reprimere i piccol: crimini, e quindi le strade sono tutt'altro che sicure.

Il terzo elemento che promuove l'ordine sociale a Sigil è un po' più fragile: la gente stessa. Nel periodo culminante delle faziorr (vedi "Storia", sotto), ognuno sapeva chi controllava la legge e l'ordine. Ora, il concetto più vicino a una forza di polizia di Sigil (escludendo i dabus) è un gruppo di cittadini che si fanno chiamare .Figli della Pietà. Sfortunatamente, essendo pi ivì di qualsiust potere ufficiale di effettuare arresti o di emettere sentenze, i Figli della Pietà non raccolgono molto rispeuo da parte della gente del luogo, e perciò non sono particolarmente efficaci nel limitare il crimine. Allo stesso modo, il cosiddetto Concilio Consultivo di Sigil, fondato dai vecchi appartenenti alla fazione dell'Ordine Trascendente, può anche avere a cuore il bene della città, ma manca di un vero potere politico.

Storia

Nessuno sa come sia nata Sigil, Alcuni dicono che fu costruita diecimila anni fa da un duca infernale deposto. Altri ritengono che Fu creata inconsciamente da un semidio folle mentre segnava in una prigione extradimensionale. Altri ancora sostengono che fu costruita a partire dai pezzi avanzati dai Piani Esterni subito dopo il periodo della creazione. Ma la maggior parte degli abitanti della Gabbia non si cura affatto delle ori-

gini della città. Eppure, tutti concordano sulla seguente manciata di fatti storici.

In un lontano passato Sigil era gestita da alcune gilde (potenti organizzazioni che mantenevano l'ordine e la pace). e le fazioni non erano altro che decine di gruppi male organizzati che avevano contrasti incessanti tra loro. A un certo punto, però, sei o sette secoli fa secondo la maggior parte delle cronache, giunse il Gran Terremoto, quando la Signora del Dolore decretò che le cinquanta e passa fazioni in guerra sarebbero state ridotte a quindici. Nonostante il trauma al sistema vigente, molti convennero che si trattava di una saggia decisione, poiché poneva rermine in un sol colpo a innumerevoli faide. Sfortunatamente per le gilde, questo evento significò anche la fine della loro struttura di potere, mentre le fazioni assunsero rapidamente il conrrollo della politica locale.

Tale stabilità si dimostrò però fugace, in termini relativi. Ben presto, le quindici fazioni cominciarono ad autoincensarsi, dal momento che ciascuna riteneva di possedere il giusto metodo per controllare sia la vita dei suoi memori sia Sigli stessa. Le fazioni giunsero a credere che avevano il diritto di gestire la città. Qualche anno fo, tuttavia; il contrasto politico divenne scontro fisico, e le strade furono il teatro della sanguinosa Cuerra delle Fazioni.

Pertanto la Signora decise di ricominciare da c;ipo. Come funziona di norma con i comandamenti, pronunciò una semplice frase, che giunse alle orecchie dei capi di ogni fazioae: "Questa città non tollera più la vostra fnionP. Abbandonatela o perirete".

Vi sono diverse opinioni su cosa inrendesse con ciò la Signora, ma tutti fecero attenzione alle sue parole. Tre fazioni si sciolsero semplicemente, cessando di esistere. Altre sei si trasferirono fuort cura verso altri luoghi, per continuare a insegnare le loro verità a tutti coloro che volevano ascoltare. Alee sei rimasero a Sigil ma rinunciarono a tuuo ciò che assomigliava a un'organizzazione. Se queste sei fazioni siano state le pili coraggiose, avendo ritenuto che la Signora intendesse "niente più fazioni" ma non "nierue pili convinzioni", oppure le più stupide, è una domanda che rimane aperta.

Oistretti

Sigil è divisa in sci regioni chiamate distretti. I distretti non sono designati ufficialmente: non ci sono mura che li dividano l'uno dall'altro. ma tutti sanno che diffe!enza c'è tra un distretto e un altro, anche se non sono d'accordo sul punto esatto in cui comincia e finisce questa differenza. Tuttavia, è importante che i visitatori sappiano dove uovare ciò che cercano, per non girovagare in luoghi in cui non sono graditi. In alcuni luoghi, quest'ultima azione può essere semplicemente criticata, ma in altri significa una coltellata tra le costole.

Distretto Inferiore: Il Distretto Inferiore probabilmente è la parte che meglio simboleggia l'essenza cli Sigil. Prende nome dal vasto numero di portnlichc si trovano qui e conducono ai Piani Inferiori, portali dai quali proviene un vago fetore di zolfo ripugnante che riempie "intera zona. Ad ogni modo, non è factlc evitare il Disrrcrto Inferiore, poiché la maggior parte degli artigiani della ciltà vive e lavora qui, e il luogo è pieno di fucine, stabilimenti, magazzini e laboratori.

Il Distretto Delln Signorn: Procedendo in senso antiorario lungo l'anello di Stgil, la fermata successiva è Il Distretto Della Signota (ebbene ti, gli abitanti di Sigil sono in grado di distinguere se si pronunciano queste quattro parole con la maiuscola o meno). La Signora del Dolore non vive qui in realtà, IDa i cittadi r i più ricchi e la maggior parte dei templi di Sigil si trovano all'interno di questo distretto. Il Distretto Della Signora possiede potere, ricchezza e maestosità, e sa bene come dimostratli.

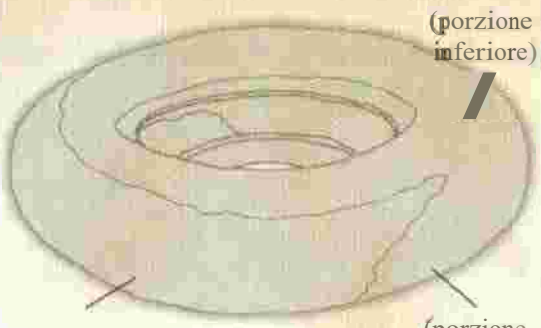
Distretto del Mercato: Nel Distretto del Mercato tutto è in vendita. La ricchezza di Sigil può anche essere concentrata entro 11 Distretto Della Signora, ma viene spesa qui, che sia in beni, servizi, informazioni, reputazione o qualsiasi altra cosa si abbia a cuore. Il luogo migliore per ortenere tutto ciò è il Cran Bazar, un'immensa piazza piena di negozi, tende e chioschi che offrono merci provenienti da dozzine di piani e di strani mondi. Come dice il vecchio detto, se non si trova qui, probabilmente non esiste (o non dovrebbe esistere). I prezzi variano di gran lunga, dai proverbiali quattro soldi (per i mercanti che si trovano tra le mani mercanzia inaspettata) a grandi multipli del valore normale (per le merci improvvisamente rare, a causa di un portale che non funziona o di una banda di predoni planari).

Distretto delle Gilde: Molti visitatori non sono in greco di stabilire la differenza tra il Distretto delle Gilde e il Distretto del Mercato. Poiché le gilde non banno avuto nll ruolo particolarmente significativo a Sigil per secoli, si potrebbe pensare che il nome stesso sia fortemente legato alla tradizione. Oggi, il Distretto delle Gilde Funge da base per la borghesia di Sigil. Molti mercanti che di giorno vendono le loro merci nel Distretto del Mercato dormono qui di notte, e anche molti impiegati in vari servizi (piuttosto che nella vendira di merci finite) vivono e lavorano qui. Il Distretto delle Cilde ospita anche molti quartieri razztah, dalla collina halfling di Piedericcio (trapiantata qui dì peso) al quartiere bariaur di C:hnndvrhavel, fino alla comunità girhyanki di Cir'riban.

Dìstretto degli Impiegati: Prima del Gran Terremoto (vedi "Storia", sopra), il Distretto degli Impir-gari gestiva la burocrazia di Sìgil, ma ora tutto è scomparso, e alcuni si chiedono cosa tenga ancora attivo questo Distretto, Tale preoccupazione appare ben fondata; moli i afferma no sorto voce che il Distretto degli Impiegati stia cominciando a crollare a partire dalle estremità, mentre il sudicio Alveare usurpa il suo territorio. Dietro le quinte, tuttavia, il Distretto degli Impiegati sta trovando una nuova ragion d'essere come luogo tranquillo per svolgere affari senza attirare molta attenzione. Alcune organizzazioni criminali che cercano di migliorare i loro introiti si sono trasferire dal Dlstrerro Inferiore o dall'Alveare nel Distretto degli Impiegati, e il fatto che qui la gente rispetti la riservatezza dei vicini incoraggia attività di nanna illecita. Naturalmente, non sarebbe Sigil se rutto avesse perferramerue senso, e quindi il Distretto degli Impiegati è anche sede di uno dei luoghi più appariscenti della città: la Sala delle Feste Cittadine. Gestita da un gruppo che si proclama la Società del Sensismo (una fazione, ai tempi in cui la Signora permetteva tali organizzazioni), la Sala delle Feste combina i migliori aspetti di una sala da concerto, di un museo e di una taverna, mentre contemporaneamente funge da centro artistico che richiama viaggiatori da rutto il muhiverso. Ù il miglior posto a Sigil in cui ti possa vedere o essere visti.

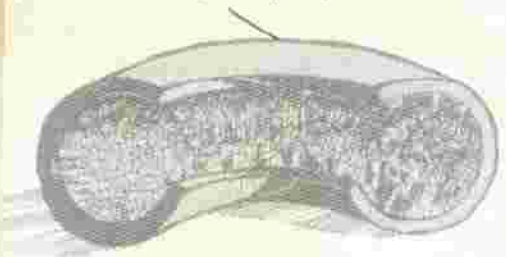
Sigil

vista di 3/4 di sezione trasversale



Sigil (vista in proiezione obliqua)

1/4 di sezione (vista prospettica della città)



1/4 di sezione (planimetria della città)

Sigil

Alveare; Molla geme del luogo afferma che l'Alveare non è tanto un distretto quanto l'assenza di un distretto. L'Alveare, nome condiviso tanto dalla zona compresa tra il Distretto Inferiore e il Disucrto Jegli Lmpiegati quanto <lai bassifondi caotici e a soqquadro che si trovano al centro della zona, è strapieno di feccia e infamia di ogni tipo. Nell'Alveare vivono i più povel i ıı a i povert, quelli che non possono permettersi (o osare) di incrociare il passo con la gente più benestante. In realtà, l'Alveare è come una versione in miniatura della stessa Sigil, con tutto ciò di cui si può avere bisogno nella vita quotidiana: taverne e locande in abbondanza, divertimenti e servizi che vanno da guide a mercenari. La qualità può essere dubbia, ma i prezzi sono imbattibili. Il Mercato Notturno della Porta offre quasi tutto ciò che si potreboe trovare nel Gran Bazar (e alcune cose introvabili lì), ma è meglio non farsi troppe domande sulla provenienza delle merci.

Kqlie, l'Informatrice

Kylie viene generalmente considerata una delle migliori e più affidabili informatrici (cioè guide) sulle strade di Sigil. Conosce tutti. o almeno così sembra, e pare che comprenda sempre i desideri di un potenziale cliente. Possiede anche una straordinaria attitudine a ottenere sempre ciò che vuole. È un ottimo e amichevole contatto per chi è appena giunto a Sigil, e può dimostrarsi utile anche perchiconosce a fondo l.. città.

Kylie: Tiefling femmina ladra 8; GS 9; Esterno Medio (nativo); DV 8d6; pf 31; Iniz +4; Vel 9 m; CA 17, contatto 15, colto alla sprovvisra 13; Art base +6; Lotta +7; Att +8/+3 in mischia (1d6+2/19·20, *spada* cortHt); AS *oscurità* 1 volta al giorno, attacco furtivo -4d6; QS scurovisione 18 m, eludere, schivare prodigtoso migliorato, resistenza all'elettricità 5, al freddo 5, al fuoco 5, scoprire trappole, percepire trappole +2, schivare prodigioso; A1 N; TS Temp +4, Rifl +12, Voi +6; For n. Des 1R, Cos 10, Int 1,,,, S,ig 11, Car 17

Abilità e talenti: Ascoltare +1.t, Cercare +11, Conoscenze (locali) +14, Decifrare Scritture -18, Diplomazia +20, Disattivare Congegni +8, Inrimidire +5, Muoversi Sill'nziosamenre +10, Nascondersi +12, Osservare +11, Parlare Linguaggr (Comune, Abissale, Celestiale, Infernale), Percepire Intenzioni +13, Raccogliere Informazioni -1R, Raggirare +16, Rapidità dl Mano +17, Scassinare Serrature +9; 1ndagatore, Negoziatore, Volontà di Ferro.

Eludere (Str): Se Kylie è esposta a qualsiasi effetto che normalmente le permette di remare un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo.

Scuprire trappole (Str): Kylie è in grado di trovare, disarmare o superare le trappole con CD pari a 20 o superiore. Può utilizzare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Cougegni per disarmare una trappola magica (CD 25 + il livello dell'incantesimo utilizzato per crearla). Se la sua prova di Disattivare Congegni supera 12 CD di una trappola di 10 o più, può capire come funziona la trappola e superarla senza disarmarla o farla scattare.

Equipaggiamento: Armatura di cuoio perfetta, orecchino *di proteziorie+t* (come anello *ili protezione,* occupa lo spazio di una fascia), *mantello della resistenza* +2, *spada dorta+t, penna dorata di* Hitìpop (scrive messaggi comprensibili da chiunque).

TU'NARATH

Tu'narath è la più estesa e abitata tra le città githyanki che esistano in qualsiasi dimensione. Si trova sul Piano Astrale, costruita sul corpo pietrificato di un dio morto il cui nome è ignoto. Qui risiede la regina lich, la massima autorità di tutti i githyanki. La regina lich consente il commercio con altre tazze, ma i mercanti e i visitatori non-githyanki che si recano a Tu'narath devono dapprima procurarsi visti speciali.

L'involucro divino su cui è costruita Tu'nararh sembra di forma vagamente umanoide, con una "testa", un corpo allungato e sei braccia disposte a raggiere. Entro 60 metri dall'involucro vale la gravità direzionale soggettiva, cosa che consente ai cittadini di camminare normalmente. Le creature e gli oggetti che si muovono entro 60 metri dalla città cominciano a cadere non appena si avvicinano al "pozzo di gravità" dell'isola astrale. Una serie di torri di ormeggio e piattaforme di attracco sugli "spuntoni della cesta" e sulle "braccia" dell'isola consentono alle navi astrali di attraccare.

Intorno alla città vi sono diversi mucchi di detriti astrali, sulla cima dei quali i githyanki hanno costruito piccole cirtadelle fortificate. Collegati a queste "fortezze volanti" vi sono mucchi più pir.r.ol i di *roc.c.P.,* con torri sporgerri

RASORVITE

La flora di Sigil non è un argomento su cui spendere fiumi di inchiostro. L'ambiente mefitico abbrevia l'aspettativa di vita di tutta la sfera veget:ilP, P !)l'rt:into i vi<it:itori non dovrebbero aspettarsi di vedere grandi quantità di verde. In realtà, l'unica pianta che sembra attecchire nello Gabbia è un -arnpicante orrendo e aggrovigliato noto come rasorvite.

L3 rasorvite, diffuso dal Piani Inferiori, senza dubbio attraverso portali presenti nel Distretto Inferiore, è simile al kudzu e cresce ovunque sia possibile all'interno della città. I dabus la tengono sotto controllo nella maggior parte dei luoghi, ma tutti sanno che è impossibile liberarsene davvero. Anche potarla sino alla radice serve solo a rallentare l'inevitabile, poiché la rasorvite cresce di trenta o più centimetri al giorno. Come del resto implica il nome, la vite *è* affilata come un coltello, e quindi non la si può strappare dal terreno. In effetti, anche mettere la mano in un cespuglio provoca copiose perdite di sangue. Un rapido contatto con la rasorvite infligge 1d6 danni, mentre un approccio più oroh.ngato (come ad esempio una spinta in un cespuglio oppure cadere a capofitto in mezzo ai rovi) può infliggere fino a 3d6 danni. L'armatura e una pelle resistente aiutano a ridurre i danni; si sottragga il bon.is di armatura naturale più metà del bonus di armatura dai danni inflitti dalla rasorvite.

Alcuni abitanti di Sigil hanno imparato a usare la rasorvite a loro vantaggio. Se ben curato, un cespuglio di rasorvite può essere coltivato per fornire protezione. Dopo tutto, la maggior parte degli scassinatori non è tanto disperata da scalare un muro rir.or,P.rto rii r::i<:orvitP pPr vPrlere cosa *c'è* dall'altra parte. E poiché la pianta, quando viene tagliata, diventa fragile e spuntata, costituisce anche un buon materiale combustibile.