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

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

Iskalat: Questo quartiere contiene le banchine pubbliche per i vascelli interplanari e per quelli che salpano alla volta del Mare di Fuoco. L'entrata al porto avviene attraverso la Porta di Magma. Il porto consente ai mercanti di accedere al sistema di canali della città. Chiunque tragga i suoi profitti dai vascelli (riparandoli, rifornendoli di merci o attraverso strutture di alloggio o ricreative per i viaggiatori) vive e lavora qui. Il quartiere è molto animato, 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 era una prigione, mentre adesso fornisce divertimenti e intrattenimenti a qualsiasi ora del giorno o della notte.

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

Piuma: 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 occupare gli edifici di questo quartiere. Straordinari edifici sovrastano cortili aperti dalla splendida architettura. Il 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 interplanari vengono acquistate e vendute. I mercenari 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 liberi ma poveri della città. Gli unici edifici degni di nota sono la Banchina Militare, la Banchina Secca e Krak al-Zinad. Quest'ultimo, il Forte dell'Acciaio Temprato dal Fuoco, funge da guarnigione marittima e addestra marinai e altri nell'uso delle armi navali. La zona è anche la sede delle corporazioni interplanari e del personale militare di proprietà della città o degli efreet. L'Arsenale offre accesso ristretto al sistema cittadino dei canali attraverso Canal Naranj.

Palazzo di Brace

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

È la dimora della corte e dei cortigiani, nonché il centro delle milizie. Il Sultano riceve qui i supplicanti una volta al mese. Un'enorme fontana di fuoco porpora crepita all'ingresso del palazzo, a segno del perpetuo dominio vigilante del Sultano. Il 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.

SIGIL

Tra tutte le metropoli planari, la più famosa è certamente Sigil. Collocata al centro dei Piani Esterni e costruita sulla superficie interna di un enorme anello, Sigil rivendica la nomea di vero e proprio centro del multiverso. 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 delle Porte, a causa dell'alto numero di portali che contiene, ma i cittadini non sono altrettanto poetici: si riferiscono alla città chiamandola la Gabbia, nome che ben si adatta a una metropoli in cui è difficile tanto entrare quanto allontanarsi. E non tanto fisicamente (anche se un prerequisito fondamentale è conoscere almeno un po' il funzionamento dei portali), quanto emotivamente. Dopo tutto, non c'è nulla che non si possa trovare a Sigil. 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 di 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 di passaggio verso ogni luogo.

Consigli per il viaggiatore: Più di tutte le altre metropoli planari, Sigil è la città in cui i viaggiatori rischiano meno la loro vita, a prescindere dal fanatismo delle loro filosofie. Se si riesce ad entrare a Sigil, questa città può servire come quartier generale 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 noleggiare una guida. Come ogni grande città, Sigil contiene i suoi quartieri pericolosi, e vagabondare senza guida potrebbe condurre in vicoli bui, o peggio ancora. Una buona guida può aiutare i viaggiatori a trovare locande a buon prezzo, luoghi in cui acquistare equipaggiamento fondamentale e contatti che possono fornire le informazioni cercate. Una delle migliori guide di Sigil è una tiefling 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 250.000 residenti

liberi (37% umani, 20% stirpeplanari [aasimar, mephling, neraphim, tiefling e simili], 10% elfi, 10% halfling, 3% nani, 20% altri).

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

Entrare e uscire da Sigil

Sigil si è meritata il titolo di città più protetta e contemporaneamente meno protetta del multiverso. 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 parte, chiunque o qualunque cosa può entrare in città quando desidera, attraverso i portali che connettono Sigil agli 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 della 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 parte, ma a volte può essere semplicemente una parola, un gesto o il giusto atteggiamento mentale. Senza la chiave giusta, un portale non è altro che uno spazio aperto. La maggior parte 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 fissi per un periodo sufficiente da acquisire una certa fama, e alcuni addirittura conducono in luoghi diversi di volta in volta. Poiché tuttavia nessuno sa come creare o controllare i portali, c'è ben poco da fare per migliorare la situazione.

Inoltre, non esiste un'alternativa ai portali, né una porta secondaria che porti direttamente dentro la Gabbia o fuori da essa. Non è possibile evocare creature a Sigil o richiamarle dalla città (neanche con un incantesimo *portale*), e non si può utilizzare *spostamento planare* per entrare o uscire. *Proiezione astrale* non funziona, anche se stranamente i vari incantesimi di teletrasporto funzionano perfettamente all'interno di Sigil. Poiché la città risiede sui Piani Esterni, non vi è alcun collegamento con il Piano Etereo. Anche gli stessi dei non possono (o non vogliono) superare tali restrizioni.

Se il DM lo consente, un personaggio che effettui una prova di Conoscenze (piani) con CD 25 conosce almeno un portale sul suo piano di origine 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'architettura dipende da tre fattori: i materiali edilizi disponibili, l'ambiente, lo stile e la personalità dominante degli abitanti del luogo. Sigil non possiede alcuno di questi fattori, e la sua architettura lo dimostra ampiamente.

Non esiste alcun materiale di costruzione a Sigil. Il "terreno", per quanto duro e robusto, non è di pietra, e quando viene scavato si frantuma in polvere. Il luogo non ha alberi da cui ottenere legno (l'unica pianta che sembra fiorire a Sigil è la rasorvite; vedi sotto). Non è nemmeno possibile estrarre zolle o fango per costruire una misera capanna. Ogni singola pietra di ogni edificio 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 tetro. Pertanto, poiché gli abitanti non hanno motivo di preoccuparsi che le loro case sopravvivano alla prossima tempesta, 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 elfiche. 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 traballanti messe insieme con parti prelevate da decine di altre costruzioni. La sontuosa facciata di legnoscuro 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 proprio come ogni città terrestre. Nelle prime ore della mattina, il cielo si illumina lentamente, per giungere a un picco di luminosità, paragonabile al sole di mezzogiorno in una città di media latitudine (in qualche 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 essendoci luna o stelle, naturalmente, la "notte" a Sigil non è uguale alla tipica serata di campagna. Tuttavia, se il cielo è limpido si possono di solito intravedere i tremolii delle torce e delle lanterne dall'altra parte della città, in alto (occorre ricordare che la città è costruita all'interno di un anello, cosicché il lato più distante della città rispetto a un punto si trova esattamente al di sopra delle teste).

Tutto sommato, nel corso di 24 ore Sigil 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 libertà 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. Knutson

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 il sangue scorra copioso. Se qualcuno si ritrova a lei sgradito, verrà esiliato in un labirinto extraplanare, dove probabilmente lo 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 città intatta sono i dabus, gli strani servitori alieni della Signora del Dolore. Queste creature umanoidi silenziose fungono a volte da manovalanza, riparano le strade e puntellano gli edifici; a volte da arbitri della giustizia, 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 piccoli 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 fazioni (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 privi di qualsiasi potere ufficiale di effettuare arresti o di emettere sentenze, i Figli della Pietà non raccolgono molto rispetto 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 sognava 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 termine 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 controllo 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 membri sia Sigil stessa. Le fazioni giunsero a credere che avevano il diritto di gestire la città. Qualche anno fa, tuttavia, il contrasto politico divenne scontro fisico, e le strade furono il teatro della sanguinosa Guerra delle Fazioni.

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

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

Distretti

Sigil è divisa in sei regioni chiamate distretti. I distretti non sono designati ufficialmente: non ci sono mura che li dividano l'uno dall'altro, ma tutti sanno che differenza 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 trovare 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 di Sigil. Prende nome dal vasto numero di portali che si trovano qui e conducono ai Piani Inferiori, portali dai quali proviene un vago fetore di zolfo ripugnante che riempie l'intera zona. Ad ogni modo, non è facile evitare il Distretto Inferiore, poiché la maggior parte degli artigiani della città vive e lavora qui, e il luogo è pieno di fucine, stabilimenti, magazzini e laboratori.

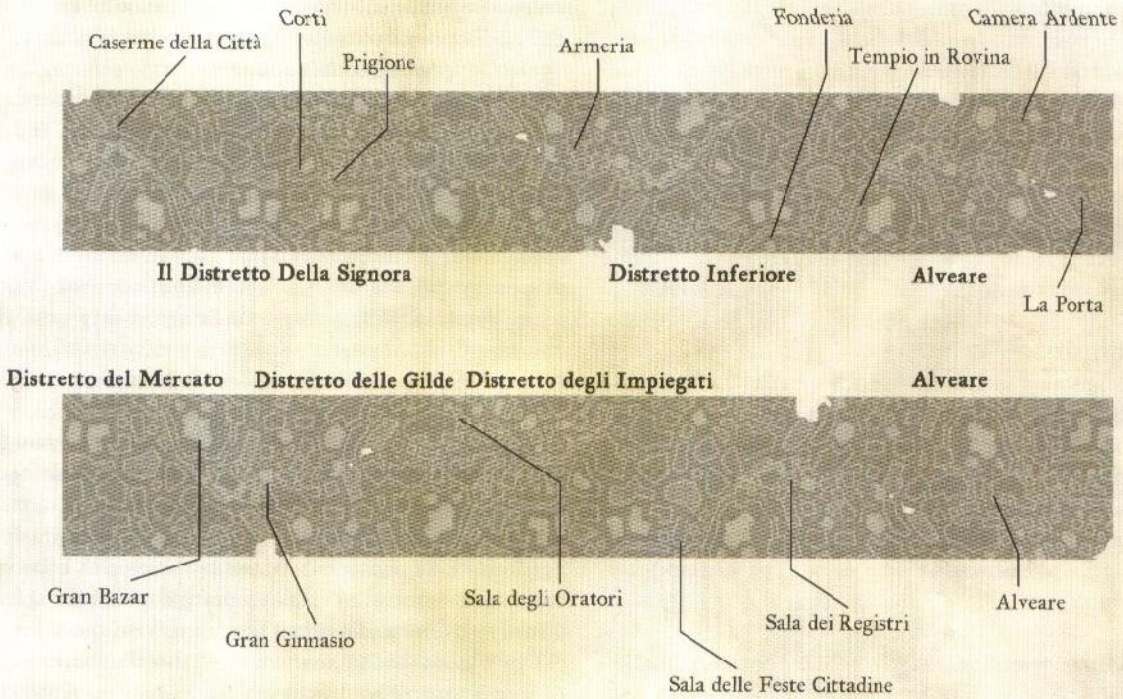
Il Distretto Della Signora: Procedendo in senso antiorario lungo l'anello di Sigil, la fermata successiva è Il Distretto Della Signora (ebbene sì, gli abitanti di Sigil sono in grado di distinguere se si pronunciano queste quattro parole con la maiuscola o meno). La Signora del Dolore non vive qui in realtà, ma i cittadini 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 dimostrarli.

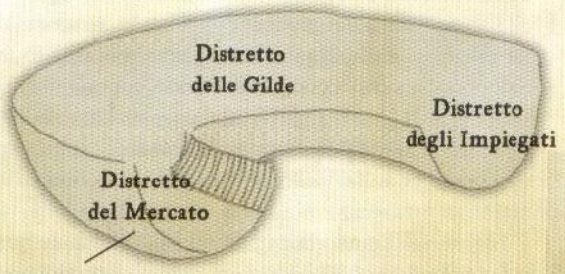
Distretto del Mercato: Nel Distretto del Mercato tutto è in vendita. La ricchezza di Sigil può anche essere concentrata entro Il Distretto Della Signora, ma viene spesa qui, che sia in beni, servizi, informazioni, reputazione o qualsiasi altra cosa si abbia a cuore. Il luogo migliore per ottenere tutto ciò è il Gran 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 grado di stabilire la differenza tra il Distretto delle Gilde e il Distretto del Mercato. Poiché le gilde non hanno avuto un 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 vendita di merci finite) vivono e lavorano qui. Il Distretto delle Gilde ospita anche molti quartieri razziali, dalla collina halfling di Piedericcio (trapiantata qui di peso) al quartiere bariaur di Ghundarhavel, fino alla comunità githyanki di Git'riban.

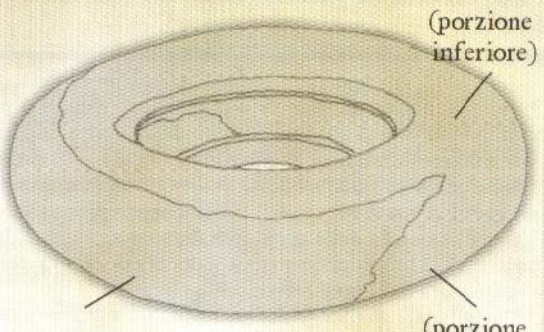
Distretto degli Impiegati: Prima del Gran Terremoto (vedi "Storia", sopra), il Distretto degli Impiegati gestiva la burocrazia di Sigil, ma ora tutto è scomparso, e alcuni si chiedono cosa tenga ancora attivo questo Distretto. Tale preoccupazione appare ben fondata; molti affermano sotto voce che il 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 trasferite dal Distretto Inferiore o dall'Alveare nel Distretto degli Impiegati, e il fatto che qui la gente rispetti la riservatezza dei vicini incoraggia attività di natura illecita. Naturalmente, non sarebbe Sigil se tutto avesse perfettamente 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 tutto il multiverso. È il miglior posto a Sigil in cui si possa vedere o essere visti.

Sigil



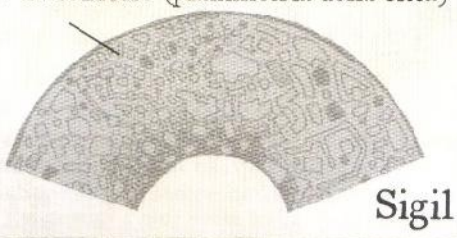


vista di 3/4 di sezione trasversale



Sigil (vista in proiezione obliqua)

1/4 di sezione (vista prospettica della città)



1/4 di sezione (planimetria della città)

Sigil

Alveare: Molta gente 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 Distretto degli Impiegati quanto dai 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 poveri tra i poveri, 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 potrebbe trovare nel Gran Bazar (e alcune cose introvabili lì), ma è meglio non farsi troppe domande sulla provenienza delle merci.

Kylie, 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 per chi conosce a fondo la 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 sprovvista 13; Att base +6; Lotta +7; Att +8/+3 in mischia (1d6+2/19-20, *spada corta+1*); AS *oscurità* 1 volta al giorno, attacco furtivo -4d6; QS scurovisione 18 m, eludere, schivare prodigioso migliorato, resistenza all'elettricità 5, al freddo 5, al fuoco 5, scoprire trappole, percepire trappole +2, schivare prodigioso; AL N; TS Temp +4, Rifl +12, Vol +6; For 13, Des 18, Cos 10, Int 16, Sag 11, Car 17.

Abilità e talenti: Ascoltare +11, Cercare +11, Conoscenze (locali) +14, Decifrare Scritture +8, Diplomazia +20, Disattivare Congegni +8, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +12, Osservare +11, Parlare Linguaggi (Comune, Abissale, Celestiale, Infernale), Percepire Intenzioni +13, Raccogliere Informazioni -18, Raggirare +16, Rapidità di Mano +17, Scassinare Serrature +9; Indagatore, Negoziatore, Volontà di Ferro.

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

Scoprire 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 Congegni per disarmare una trappola magica (CD 25 + il livello dell'incantesimo utilizzato per crearla). Se la sua prova di Disattivare Congegni supera la 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 protezione+1* (come *anello di protezione*, occupa lo spazio di una fascia), *mantello della resistenza +2*, *spada corta+1*, *penna dorata di Hilipop* (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 razze, 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'narath sembra di forma vagamente umanoide, con una "testa", un corpo allungato e sei braccia disposte a raggiera. 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 testa" 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 cittadelle fortificate. Collegati a queste "fortezze volanti" vi sono mucchi più piccoli di rocce, con torri sporgenti.

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 vegetale, e pertanto i visitatori non dovrebbero aspettarsi di vedere grandi quantità di verde. In realtà, l'unica pianta che sembra attecchire nella Gabbia è un rampicante orrendo e aggrovigliato noto come rasorvite.

La rasorvite, diffusa dai 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 prolungato (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 bonus 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 ricoperto di rasorvite per vedere cosa c'è dall'altra parte. E poiché la pianta, quando viene tagliata, diventa fragile e spuntata, costituisce anche un buon materiale combustibile.