

# СИГИЛ, ГОРОД ДВЕРЕЙ

**Источник:** Manual of the Planes, D&D 4E

**Перевод:** Leyt, e-mail: leyt24@mail.ru

Некоторые называют Сигил Городом Секретов, потому как все, что может быть известно, может быть узнано в переулках города. Некоторые называют его Клеткой, так как достаточно трудно в него попасть или же выбраться. Но по большей части его называют Городом Дверей, благодаря порталам, которые соединяют город с остальной частью вселенной, делая его центром огромной паутины отношений и связей. Некоторые мудрые души любят думать о Сигиле как о крошечном микромире – отражении всего того, что есть, всего того, что могло бы существовать, которое представлено в форме огромного планарного метрополиса. Сигил – план в себе, существуя вне порядочной структуры остальной вселенной, и в то же время связанный с ней неизвестным количеством планарных порталов. Это грязный и шумный город с задымленными аллеями и переполненными улицами. Город, построенный на внутренней части гигантского полого кольца. Для его жителей, тем не менее, он является центром вселенной, ярким, живым и полным любыми воображимыми сокровищами.

## СИГИЛ, ГОРОД ДВЕРЕЙ

Сигил – шумный перекресток вселенной, переполненный порталами, ведущими к каждому известному уголку планов.

**Население:** приблизительно 250 000. В городе могут быть найдены представители практически каждой расы и вида.

**Правительство и защита:** единственное существо в Сигиле, которое владеет любой реальной властью – таинственная Леди Боли, незаботящийся страж и защитник города. Одно лишь касание ее взгляда заставляет раны источать кровь, а ее малейший жест может выслать кого-либо или что-либо в бескрайний лабиринт, существующий в карманном измерении. Именно ее присутствие, как говорят, предотвращает от проникновения в Город Дверей богов, принцев демонов, изначальных и подобных сил, и создает достаточно страха, чтобы сохранять хоть каплю порядка на улицах. Преступление обычно, но восстание невероятно.

**Гостиницы и таверны:** гостиницы и таверны Сигила угождают самым разнообразным посетителям. Ифриты из Города Меди могут найти роскошные залы. Дьяволы могут наслаждаться ночью, проведенной с невероятной распушенностью. Путешественник мог бы остановиться в гостинице, чей интерьер похож на сумеречную фейскую рощу или тусклую пещеру, или перекусить в месте, которое практически ничем не отличается от Пивной Голубая Луна в Фоллкресте.

**Запасы:** Великий Базар, расположенный в городском Рыночном Районе, является огромным участком переполненных переулков, аллей и соседствующих таверн. Он заполнен палатками караванов и рыночных лотков. Это является неким отличием от базаров и рынков Города Меди, но торговля приспособлена к размерам города. Другие рынки возникают повсюду во многих местах города. Большой частью они возникают в дневные часы, но некоторые появляются только ночью.

**Храмы:** на улицах Сигила могут быть найдены храмы всем без исключения божествам, даже злым, чьи святыни достаточно редки в цивилизованных землях. Большинство из них небольшие, и практически не влияют на распределение сил в городе.

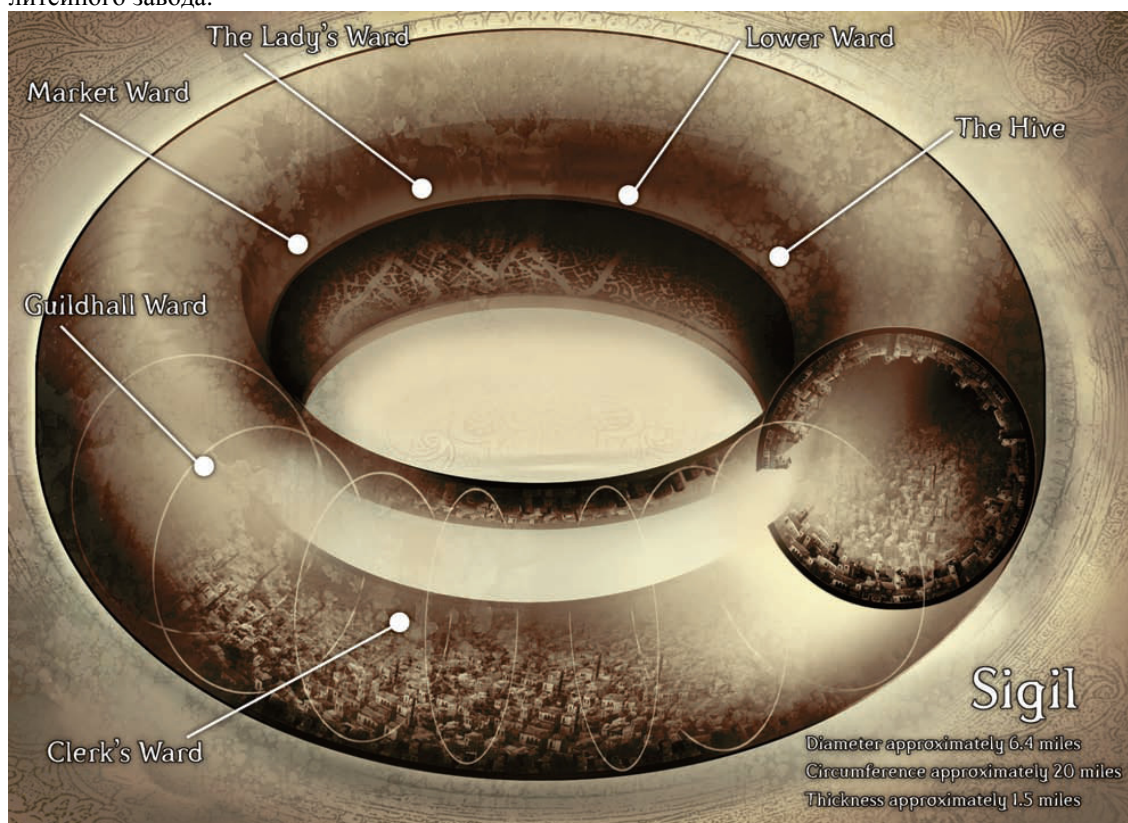
## ВХОД И ВЫХОД ИЗ СИГИЛА

Сигил вполне может иметь честь называться как лучшим, так и худшим защищенным городом в мультивселенной. Он не имеет стен или врат, таким образом нет причин для того, чтобы опасаться осад или любой другой угрозы, которые встают перед типичным городом. С другой стороны, почти любой или что-либо может попасть в город всякий раз, когда он, или она, проходят через порталы, соединяющие Сигил с другими планами. Эти порталы специально не отмечены, как например декоративные ворота. Любое ограниченное пространство, достаточно большое для того, чтобы пройти через него, от входа в коллектор, до платяного шкафа, может служить порталом на другой план. Любой средний дверной проем, окно, арка, камин или дымоход, мог бы быть порталом в дополнение к своей обычной мирской функции. Однако посетитель Сигила не должен волноваться относительно открытия туалета и случайного попадания в Абисс. Большинство порталов нуждается в порталном ключе, чтобы активировать их – определенный объект,

который имеет некоторую связь с тем местом, куда ведет портал, или же это может быть просто жест, слово или некоторое состояние разума. Без правильного ключа, портал – всего лишь обыкновенное место. Многие из уроженцев города очень любят продавать ключи к определенным порталам, или по крайней мере продавать информацию о природе ключа. Как бы то ни было, некоторые порталы невозможно использовать в коммерческих целях, так как они не задерживаются достаточно долго на одном месте, или же не приводят к одному и тому же месту дважды подряд. Так как никто не знает, как создать или управлять уникальными порталами, немного может быть сделано, чтобы хоть как то улучшить ситуацию. Если вы хотите попасть или покинуть Сигил, вы должны использовать портал. В Сигиле нет никакого «черного хода», который позволил бы вам воспользоваться обойти этот факт. Вы не можете звать или призывать существ в или из Сигила, как и использовать ритуалы путешествия, чтобы попасть в город. Даже божества не могут (или не хотят) преодолевать эти ограничения.

## АРХИТЕКТУРА

В большинстве городов архитектура зависит от трех факторов: доступные строительные материалы, окружающая среда, доминирующий стиль и индивидуальность местных жителей. В Сигиле нет ни одной из этих вещей и его архитектура явственно демонстрирует этот факт. В Сигиле нет никаких естественных строительных материалов. «Земля» хоть и твердая, крепкая, но не является камнем, и сразу крошится, превращаясь в пыль, когда выкопана. В этом месте нет деревьев, соответственно и древесины. Вы не можете даже вскопать дерн или грязь, чтобы построить грубую хижину. Каждый материал в каждом здании на каждой улице импортирован с другого плана. Нет двух зданий, созданных из одного и того же материала, или по одной и той же технологии. В Сигиле нет по большей части окружающей среды, чтобы сформировать архитектурный стиль. В нем никогда не бывает слишком жарко или холодно, нет никаких муссонов или торнадо, и что действительно более менее можно сказать про погоду, так это то, что все выглядит серым и темным. Таким образом, жители мало беспокоятся о своих постройках, типа способность выдержать шторм, поэтому они строят любые структуры, руководствуясь собственным воображением. Наконец, Сигил не имеет никакого доминирующего стиля. Внешний вид города отражает тот факт, что его жители прибывают отовсюду. Дварфы строят крепкие каменные структуры рядом с изящными эльфийскими виллами. Нижние улицы могут воспроизводить архитектуру дворцов Абисса, в то время как в соседнем переулке находится мраморная святыня Пелора. В добавок ко всему, так как легче использовать мусор, чем импортировать материалы, половина (или больше) зданий в Сигиле ветхие, собранные из частей дюжин других сооружений, брошенных прежними хозяевами. Фасад таверны в виде великолепного темного леса вероятно был взят от старой эльфийской гостиницы, а ее каменный камин сложен из блоков разрушенного литейного завода.



## ОСВЕЩЕНИЕ

Несмотря на отсутствие солнца и луны, Сигил обладает днями и ночами, так же как и любой земной город. В ранние утренние часы небо медленно проясняется, достигая своего пика освещения, столь же яркого, как и яркое солнце в полдень на земном плане в середине широты (но чаще всего это умеренный туман или дымка). После пика освещение медленно исчезает в течение нескольких часов до времени господства темноты, а затем цикл продолжается. Ночь в Сигиле, без луны и звезд, конечно, мало похожа на типичную земную. Если она достаточно ясная, вы тем не менее, можете разобрать вспышки света факелов и фонарей на другой стороне города выше. (Помните, город расположен на внутренней стороне кольца, таким образом дальняя сторона города является верхней частью.) Итак, примерно за 24 часа, в Сигиле имеется приблизительно 6 часов яркого света, и такого же количества часов темноты. Остальная часть – сумерки (тусклое освещение). Зажиточные путешественники нанимают носильщиков ламп и факелов сопровождать их по улицам в сумеречное время, к тому же хорошо осведомленный носильщик ламп может служить прекрасным проводником, плюс к тому, что служит хорошим источником освещения.

## ЗАКОНЫ И ОБЩЕСТВО

Очень легко заметить, что из-за роли Сигила в качестве центра планов, он может служить также и центром для анархии. Как может место, где дьяволы и демоны похлопывают по плечу архонов и ифритов, поддерживать порядок и закон? Единственный реальный ответ – Леди Боли. Это мощное существо тихо и спокойно шагает по улицам Сигила. Одним взглядом на любое существо она может ранить его и заставить раны обильно кровоточить. Тот, кто попадает ей на глаза, скорее всего будет выслан в экстрапланарный лабиринт, где он или она погибнет от голода (или даже старости) в поисках одного единственного скрытого выхода. Так или иначе, Леди служит той силой, которая предотвращает проникновение божества или подобной силы в Клетку, даже через порталы, поэтому переворот – заранее неудачная затея. Жители города вносят свой вклад в поддержание порядка, насколько могут. Самое близкое подобие полиции имеет группа граждан, называемых Сыны Милосердия. К сожалению, из-за отсутствия официальной силы, проведение арестов и подобных мероприятий не вызывает у жителей большого уважения, что приводит к неэффективному ограничению преступлений в городе. Точно также Консультативный Совет может иметь неплохую позицию в политике города, но испытывает недостаток в реальной силе.

## РАЙОНЫ

Сигил разделен на шесть областей, называемых районами. Районы не официально обозначены – нет никаких стен, отделяющих один район от другого, но тем не менее практически каждый житель города может безошибочно указать, где находится каждый район, где он начинается и где заканчивается. Однако такое разделение города на районы крайне важно для посетителей, так как им необходимо знать, что они бродят именно там, где им требуется. Некоторые места могут выглядеть предупреждающе и угрожающе, так же как в некоторых можно получить нож в ребра.

**Нижний Район:** Нижний район, возможно, более символичен в Клетке в целом. Он получил свое название из-за количества порталов в Элементальный Хаос (часто рассматриваемый как «более низкая» часть вселенной»), которые в большом количестве находятся именно там. Множество кузниц и доменных печей тянут энергию из Элементального Хаоса, выпуская в город грязный дым, который душит Сигил. Несмотря на зловоние, довольно сложно избежать Нижнего района, так как большинство ремесленников живут и работают именно там, и он полон кузнецов, заводов, складов и цехов.

**Район Леди:** двигаясь против часовой стрелки вокруг кольца – следующая остановка – Район Леди (и да, местные жители могут заметить, что вы используете все три эти слова). Леди Боли не живет здесь, но богатые жители и большинство храмов находятся именно здесь. Район Леди обладает богатством, силой и величием, и знает, как все это представить в выгодном свете.

**Рыночный Район:** в Рыночном Районе продается ВСЕ. Богатство Сигила может быть сконцентрировано в Районе Леди, но тратиться оно именно здесь, где продается или покупается все – услуги, информация или репутация – это самое прекрасное место, где можно приобрести все, что угодно, особенно – Великий Базар, огромная площадь, заполненная магазинами, палатками и кабинками, предлагая товары из самых странных миров и великого множества планов. Цены могут различаться кардинально, от крайней дешевизны (торговцы с лишним товаром), до нормальной стоимости (для качественных товаров, внезапно появившихся из-за удачной поставки через дефектный портал или планарных мародеров).

**Район Гильдий:** многие посетители города практически не могут различить Район Гильдий и Рыночный Район. Даже некоторые жители хотят получить более явственное различие между районами. Так как гильдии не играют особенной роли в городе, скорее всего название – дань древней традиции. На данный момент, Район Гильдий служит областью для среднего класса Сигила. Множество торговцев торгуют своим оборудованием и товарами в течение дня, и спят ночью, а многие, кто предлагает услуги (не конечный продукт), также живут в Районе Гильдий. Район Гильдий также служит домом для многих рас, соседствующих вместе, таких как эльфийская роща Ретевар и общины гитиянки, Гитрибан.

**Район Клерков:** район бюрократов, писцов, мудрецов и ученых, Район Клерков – часто посещаемый в том случае, если хотят добиться цели без большого привлечения внимания. Некоторые организации, старающиеся выглядеть лучше, такие как из Нижнего Района или Улья, часто прибегают к услугам Района Клерков, и факт в том, что местные жители часто уважают секретность и уважение друг к другу, если речь идет о незаконных действиях. Естественно, Сигил не был бы Сигилом, если бы все имело смысл, таким образом, Район Клерков – дом одному из самых роскошных мест в городе – Гражданскому Фестхоллу. Управляемый группой, называющей себя обществом Сенсаций, Фестхолл объединяет самое прекрасное из концертных залов, музеев и таверн, в тоже время служа главной центральной частью артистического исполнения в районе, которое доводилось видеть путешественникам из других частей мультивселенной. Это самое замечательное место в Сигиле, чтобы наблюдать или быть увиденным.

**Улей:** множество местных жителей утверждает, что Улей не является районом, потому что места недостаточно. Это название применяется для области между Нижним Районом и Районом Клерков для хаотично расположенных трущоб между ними. Улей изобилует всеми видами «грязи». Большинство из тех, кто живет в Улье – те, кто не может (или не смеет) расправить плечи так, как это делают более удачливые люди. Улей – микромир Сигила, демонстрируя все то, что необходимо в повседневной жизни: таверны и гостиницы, развлечения, услуги ростовщиков, до наемников. Качество, конечно, может быть весьма сомнительным, но цены довольно сносные. Ночной магазин Гейтхаус предлагает практически все, что можно найти на Великом Базаре (и даже некоторые вещи, которые там найти нельзя), но лучше не задумываться о том, откуда все это взялось.

## ЛИЦА СИГИЛА

Жители Сигила – настолько разнообразный ассортимент персонажей, что практически каждого представителя во вселенной тут можно встретить. Смертные, бессмертные и элементарные существа соседствуют со своими древними расовыми врагами – ангелы с дьяволами, дроу с эладринами, гитиянки с пожирателями разума – и все это видно практически с первого взгляда. Если Сигил – действительно вселенная в микромире, то жители города так или иначе представляют все разнообразие каждого вида, со всеми вытекающими отсюда союзами, ненависти, желаний, секретов и верований. Персонажи, описанные тут – лишь небольшая выборка из местных представителей. Они – жители Сигила, которые отражают и формируют характеры, те, кто могут сыграть некоторую роль в приключениях героев, которые оказываются на улицах Сигила.

**Аллувиус Раскин (Alluvius Ruskin):** в Городе Дверей, порой, самой важной информацией является необходимый ключ, открывающий специфический портал. В Сигиле, путешественники, которые ищут выход из города, часто находят Антикварную Лавку Тиввама, которая находится в Рыночном Районе. Аллувиус Раскин – маленькая, худенькая пожилая женщина халфлинг, с темной кожей и с седыми волосами. Она продает все виды предметов, которые крайне полезны в качестве ключей для врат: лепестки белой розы для портала к Арвандору, небольшие кусочки летающего inferнального льда для замороженных пустошей Кании, или крошечный синий жемчуг для портала к глубинам элементарного моря. Она также является превосходным источником информации о порталах, которые не требуют материальных ключей – слова, жесты, состояния разума – которые открывают более необычные порталы на улицах Сигила. В качестве сопутствующего бизнеса, она также покупает и продает магические предметы, хотя ее выбор в лучшем случае непредсказуем. Несмотря на присутствующую в ней долю адской крови, Лью (как ее называют наиболее частые клиенты), выглядит безвредной, даже очаровательной, особенно когда интересы клиентов совпадают с ее интересами. В действительности, тем не менее, суть в том, что Аллувиус является мощным магом, колдовство которой может в мгновение ока поднять различное барахло на ее складе в виде оживших конструкций, которые будут защищать интересы хозяйки. К тому же – она член древней, почти исчезнувшей секты, называющейся Инкантериум, и многие ритуалы вселили в нее тайную силу. Магия для нее – пища и воздух, и она жаждет ее все больше и больше. За приятной внешностью, Лью скрывает свои мечты – обладание достаточной магической силой, чтобы в конце концов управлять Сигилом, быть хозяйкой порталов города и всей вселенной. Эти мечты могли бы быть бредовыми мыслями фанатичного лунатика, но чем больше магической силы она достигает, тем больше ее желание претворится в жизнь.

**Правило Трех (Rule – of – Three):** некоторые говорят, что это – принцип вселенной - все что случается, случается в трех проявлениях. Они указывают на структуру вселенной, чтобы доказать это: космос –

Элементальный Хаос, Астральное Море и Мир между ними. Естественный Мир, Фейвальд и Шедоуфелл формируют другую вложенную триаду в пределах этого закона. Некоторые ученые спекулируют на тему – раз есть известная вселенная и Далекое Царство – две части – то должна существовать и третья. “Видишь две вещи”, говорят жители Сигила, “ищи третью”. Те, кто называют себя «правилом трех», принимают этот принцип как философию жизни. Он зарабатывает деньги, продавая информацию, но дает три ответа на каждый вопрос, и требует оплаты в виде трех монет – золотой, серебряной и медной, или три услуги. Он утверждает, что является сыном демона глабрезу и человеческой матери, хотя некоторые говорят, что он потомок Принца – Демона Граз’зта, который является его истинным отцом, и поэтому он более привержен Абиссу и его жителям. Тем не менее, выглядит он как высохшее существо, похожее на гитцераяс серой кожей, резкий и с редкой улыбкой на устах. Он постоянный клиент таверны в Нижнем Районе, Гребец Стикса, которая славится тем, что ее постояльцы элементной природы, и те, кто как-то связан с Абиссом. «Правило Трех» специализируется на посредничестве и политических махинациях в Сигиле, обладая связями в Абиссе, Городе Меди и Девяти Адах. Некоторые шепчут, будто он хочет, чтобы кровавая война снова началась, в то время как другие говорят, будто он хочет объединения дьяволов и демонов и начала войны против богов. У некоторых даже хватает храбрости утверждать, будто он хочет завладеть осколком зла из чрева Абисса, чтобы обладать силой, равной божественной. Но общаясь и ведя дела с этим прохвостом в Гребце Стикса, кажется маловероятным, чтобы такие великие планы были ему по силам.

**Шемешка Мародер (Shemeshka the Marauder):** как голодный паук в центре обширной паутины шпионов и осведомителей, сидит Шемешка Мародер. Она - невероятно мощная и честолюбивая рааваста, выглядящая как сама любезность, кроме тех случаев, когда ее характер вырывается наружу в гневной тираде или смертельных действиях. В отличие от большинства рааваста, Шемешка гордится своей истинной формой и редко маскирует ее. Ее медно-красный мех мягок и чист, с тонкими белыми полосами от начала ее мордочки к краям. Она носит головной убор из виноградной лозы, бритвенно - острой, имитирующей украшение Леди Боли. Бусы, браслеты, обручи и кольца украшают ее с ног до головы, как и орава подхалимов хафлингов, постоянно мелькающих вокруг нее, расчищая ей дорогу, расчесывая ее мех, чистя ее платье, и поправляя ее головной убор. Этих лакеев легко недооценить, так как в действительности каждый из них – квалифицированный убийца и шпион. Шемешка знает кое-что о каждом в Сигиле, или она каким-либо образом дает это понять, чтобы все этому верили. Она имеет привычку небрежно вставлять в беседу некоторые факты и секреты, смущающие собеседника, улыбаясь и продолжая беседу как ни в чем не бывало, оставляя человека взволнованным, испуганным и склонным предоставлять ей информацию, какую она пожелает.

**Вокар Непослушный (Vocar the Disobedient):** этот человеческий мужчина утверждает, что был однажды экзархом Векны, и его пустая глазница с обрубком левой руки придает его словам правдоподобности. Если принимать это во внимание, то следует серьезно отнестись и к другим его словам, а Вокар говорит много вещей, которые по сути не должны быть верными. Как священник бога секретов многие годы назад, Вокар был прилежным служителем, узнавая тайны всех видов, шепча их своему богу в ночной молитве и сохраняя их у себя в голове. Некоторые полагают, что эти секреты, или один из них, в конечном итоге свели его с ума. Другие утверждают, что он ослушался своего бога. В любом случае, Вокар перестал быть служителем Векны и теперь обитает в Улье, нашептывая себе под нос многие секреты вселенной. Вокар пожилой человек с длинной белой бородой и лысой головой, выдающей его возраст. Он ходит в изношенной коричнево-серой робе, неся с собой серебряный кинжал. Иногда он прикрывает пустую глазницу красной тряпицей, но по большей части он не беспокоится об этом. Многие люди и боги хотели бы добраться до Вокара, чтобы получить от него знания, или же заставить его замолчать навсегда. Векна, конечно же, один из самых жаждущих увидеть его мертвым, и множество агентов Искалеченного Бога появляются в Улье с некоторой регулярностью, пытаясь убить Вокара. Говорят, что Вокар знает некую тайну векны и ему удастся избежать убийц. Юун, говорят, так же интересуется Вокаром, хотя не так сильно. В городе, где знание является предметом торговли, каждый имеет определенный интерес так или иначе, хотя тайны Вокара остаются закрытыми в мозгу Вокара.