

FERRERES FERNÉ

presenta

IL GERGO DI SIGIL

Un supplemento per il Manuale dei Piani
e per l'ambientazione Planescape® di D&D

Ideazione e sviluppo
Claudio "Johan" Lancelotti

Revisione
Mauro Ferrarini

Impaginazione
aia

Tutto il materiale presentato in questo supplemento si basa sul regolamento OGL D20 e sulle regole della Terza Edizione di Dungeons and Dragons. I marchi ed i contenuti di D&D e dell'OGL D20 sono Copyright Wizards of the Coast.





IL GERGO DI SIGIL

Sigil è una città cosmopolita, dove creature di ogni luogo e di ogni realtà si incontrano per scambiare merce, conoscere nuove persone o cercare preziose informazioni. Questo però non evita lo sviluppo di un gergo ("Cantilena") particolare utilizzato da tutti gli abitanti di Sigil stessa e che può risultare difficile da comprendere per chi si reca per la prima volta nella Città delle Porte. Qui di seguito troverete una guida allo slang parlato dagli abitanti della città al centro del Multiverso. Fareste meglio ad impararlo, o la vostra permanenza qui potrebbe essere addirittura inutile...

Utilizzare questo gergo nelle vostre campagne di Planescape servirà a rendere l'esperienza ancora più particolare e unica, oltre a donare alla stessa un tono decisamente particolare ed originale. Sarà inoltre divertente utilizzarlo per con personaggi/giocatori provenienti da altre realtà/piani di esistenza o campagne differenti.

HAI VISTO QUELLO SGHERRO?

È LO SPACCONO CHE SIAMO CERCANDO

...DICONO CHE SIA UN PROXY.

DUNQUE ZIMBELLARE CON LUI SAREBBE INUTILE...

PREPARA LO STACCO,

SBUCCIARLO È L'UNICO MODO PER CONVINCERLO CHE IL NOSTRO TRAFFICO

NON DEVE ESSERE OGGETTO

DELLE SUE ATTEZIONI...

- I MERCANE XANTOY E WAWAS
MENTRE OSSERVANO UN
BARIAUR FINEMENTE
CORAZZATO

Affaristi: Soprannome dei Rinunciatori dell'Anello.

Albero morto: la forca, cioè dove si finisce per cibare il rettile.

Anarchici: Soprannome dei membri della Lega Rivoluzionaria.

Arcano: qualcosa di misterioso o poco comprensibile.

Arpionato: arrestato o catturato.

Arrivato: uno sgherro che è riuscito nell'impresa di essere ricco e potente.

Attaccarsi: provare simpatia per qualcuno o qualcosa.

Ben collegato: benedetto dalla fortuna di avere molti amici, sostenitori o alleati.

Beone: un amante della brodaglia che ha esagerato con le bevute.

Borgo: qualunque paese o città più piccola di Sigil, cioè

quasi tutti...

Brodaglia o broda: tutto ciò che è bevibile e possiede gradi alcolici.

Bruti: Soprannome dei Carnefici.

Budelli: vicoli ciechi dei labirinti. Indica anche qualcosa di impossibile: "Non riusciremo mai a venire fuori da questo budello!"

Cabala, la: Soprannome della fazione del Cenacolo dei Depressi.

Callido: intelligente o talentuoso: "Callido lo sgherro!"

Cantilena: il gergo di Sigil.

Caotici: Soprannome dei Caoticisti.

Cibare il rettile: giustiziare.

Cifrati: Soprannome dei membri dell'Ordine Trascendentale.



Ciondolare: gironzolare senza meta.

Ciurmatori: sinonimo di truffatore.

Cogliere: capire o scoprire qualcosa.

Confabulare: chiacchierare o parlare.

Dentiera: indica la bocca delle persone, animale e altre creature: "Notevole la dentiera di quel demone, no?"

Depressi: Soprannome dei membri del Cenacolo dei Depressi.

Di prima: Eccezionale, migliore. "Questo è veramente uno stocco di prima!"

Divini: soprannome dei Seguaci della Fonte.

Faccendiere: sgherro che vive sul proprio ingegno piuttosto che sulle spalle degli altri.

Factol: leader di una fazione.

Factotum: membro impegnato di una fazione.

Farla franca: sfuggire alla giustizia.

Fatalisti: Soprannome dei Destinati.

Favilla: indica un oggetto di particolare valore, come un diamante o altra pietra preziosa.

Fesso: un pazzo. Solitamente si dà del fesso a chi si è immischiato in qualcosa da cui doveva starsene alla larga.

Ficcatelo: rozza frase utilizzata nei modi più disparati per offendere qualcuno...

Formicaio: città o paese.

Franco: colui che non fa parte di nessuna fazione.

Fuori porta: luogo al di fuori di Sigil ma situato nelle Terre Esterne.

Fuori tiro: indica genericamente un luogo situato nei Piani Esterni.

Gabbare: tradire qualcuno o usare l'inganno. "Hai gabbato" è un'offesa molto pesante.

Gabbia, la: è uno dei soprannomi di Sigil.

Gabella: prezzo da pagare per qualcosa.

Gattabuia: una cella o prigione.

Giro: avventura, compito, ricerca.

Gnostici: soprannome degli Athar.

Gonzo: potenziale vittima di una truffa.

Governieri: Soprannome dei membri della Confraternita dell'Ordine.

Grana: il denaro.

Indipendenti: Soprannome dei membri della Lega Libera.

Ingrassata: indica l'atto di corrompere qualcuno.

Iscritto nel libro dei morti: un morto

Labirinti: piani prigione creati dalla Signora del Dolore.

Lagna: discorso lungo e noioso o predica monotona.

Lanciamagie: termine generico che indica tutti coloro che sono capaci di lanciare magie. Talvolta è utilizzato per designare anche gli Psion.

Martiri: Soprannome dei Figli della Pietà.

Mendicanti: Soprannome dei Rinunziatari dell'Anello.

Morte Rossa: Soprannome della fazione dei Giustizieri.

Morti: Soprannome dei Cinerei.

Musica: qualcosa che non si vorrebbe pagare, ma che si deve pagare comunque.

Ninnoli: il denaro, di qualunque tipo.

Nuove: le ultime notizie che circolano in città.

Oscuro, l': un segreto.

Odiaparole: Soprannome dei Carnefici.

Parcheggiare l'orecchio: origliare.

Pazzi: Soprannome dei membri del Cenacolo dei Depressi.

Perduti: soprannome degli Athar.

Perduto: chi è morto, cioè iscritto nel Libro dei Morti.

Piccarsi: arrabbiarsi.

Presunta Gilda: riferimento dispregiativo ad una gilda, utilizzata dai non allineati.

Primevo: chi proviene da un mondo del piano materiale.

Proxy: agente al servizio di una divinità.

Questuanti: Soprannome dei membri dell'Occhio della Mente.

Recluso: nomignolo affibbiato ad ogni abitante di Sigil.

Sacco di guano: un modo poco simpatico per riferirsi a qualcuno: "Ma che diavolo vuole quel sacco di guano?"

Saggio: un tipo che sa molte cose, come un vecchio mago, oppure sa fare bene il proprio mestiere, come ad esempio un famoso gladiatore.

Sbucciare: attaccare o colpire qualcuno.

Segnati: Soprannome dei membri della fazione del Segno dell'Uno.

Sensisti: Soprannome dei membri della Società delle Sensazioni.

Senza cuore: Soprannome dei Destinati.

Sfidanti: soprannome degli Athar.





Sgherro: altro termine generico per indicare una persona.

Di solito uno sgherro è un tipo coraggioso o callido.

Sghignazzata: atto di sfuggire a qualcuno.

Smarrito: coloro che arrivano per la prima volta sui Piani o a Sigil.

Socio: persona sfortunata. Socio è utilizzato per mostrare comprensione verso chi è meno fortunato di noi.

Spaccone: riferimento generico ad una persona, solitamente un guerriero.

Spennare: raggirare.

Stamberga: indica solitamente un dormitorio o una taverna dov'è possibile dormire.

Stocco: indica un'arma di qualsiasi tipo.

Stringere la cinghia: è ciò che succede a coloro che non riescono a farla franca. Indica genericamente l'incarcerazione.

Sveglione: sospettoso ed in guardia.

Stirpeplanare: chi ha nelle proprie vene sangue di esseri celestiali o immondi.

Tana: luogo dove ci si può riposare in pace un po'.

Tedio: indica una situazione di noia.

Testa di legno: stupido, scemo, ritardato.

Testa dura: Soprannome degli Harmonium.

Toccato: indica qualcuno non più sano di mente, di solito perché ha conosciuto il potere di un dio o semidio.

Trafficante: chi si dà al traffico.

Traffico: indica attività illegali svolte dai ciurmatori di Sigil

Turati: stai zitto!

Vegliardo: un saccente saggio.

Visionari: Soprannome dei membri dell'Occhio della Mente.

Zimbellare: è l'arte di raggirare le persone: "Guarda come zimbello quel fesso laggiù!"

Zotico: sgherro dai modi poco raffinati.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. **Definitions:** (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. **The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. **Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. **Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. **Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. **Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. **Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. **Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. **Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. **Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. **Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. **Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. **Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. **Reformation:** If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. **COPYRIGHT NOTICE** Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

