

EN GUIDE TILL VÄRLDENS STÖRSTA STAD

RAVNICA

LOKES LUNTA #80

Ravnica är en stad så enorm att de flesta inte vet om den har ett slut eller inte. Mer än ett barslagsmål har börjat när proponenter för endera teorin mött sina meningsfiender. Ravnica sköts av olika gillen som har sina ansvarsområden bestämda i en magisk gillespakt skapad för snart 10000 år sedan. Gillespakten satte stopp för öppna stridigheter mellan gillena och skapade en stabilitet som varit bra för samhället.

Stadens centrum är Distrikt Tio. Det är härifrån staden styrs av de tio gillenas ledare som vanligtvis huserar i stora gilleshögkvarter.

Distrikten i sig är sen indelade i vaktområden ofta avgränsade med murar och mestadels hem till en begränsad mängd samhällsklasser.

Förutom dessa indelningar finns det en massa olika mer eller mindre erkända indelningar, grannskap, kvarter och områden. Dessa ligger ofta i ett distrikt men kan i många fall korsa en eller flera distriktsgränser.

Genomgillesesplanaden är en lång gata som går genom alla tio distrikt. Esplanaden är neutral mark och fri från gilleskofflikter. Det mesta som fraktas i staden passerar eller färdas längst denna led. Under högtidsdagar kan man se olika parader här. Många torg, små parker och kollonnader ligger i anslutning till gatan. En del av Genomgillesesplanaden kan ses på omslaget.

Om man bara vill ta sig snabbt från en plats till en annan använder man tunnelbana.

Utanför de tio kärndistrikten finns oräkneliga andra distrikt. Några av de mest kända är Smältdistriktet, mausoleumdistriktet Irbitov och sjödistriktet Jezeru.

Valutan

I Ravnica handlar man med zibs och zinos, mynt som görs av Azorius, Boros och Orzhov. De är som följer med sitt motsvarande värde:

Kopparzib, koppargåva = 1 kopparmynt

Silver 25-zib = 25 kopparmynt

Vitguld 50-zib = 50 kopparmynt

Guldzino = 1 guldmynt

Guld 5-zino = 5 guldmynt

Platina 10-zino = 10 guldmynt/1 platinamynt

Platina 100-zino = 100 guldmynt/10 platinamynt

Zib förkortas z och zino förkortas zn

Saker att köpa

Ravnica bjuder på några ovanliga saker att lägga pengar på.

Pryl	Vikt	Pris
Teaterbesök	-	2kz
Opera	-	1sz
Tunnelbana	-	1kz
Kaffe, kopp	-	10kz
Té, kopp	-	8kz
Tidning	-	5-15kz
Pendelur	150 lb.	100-250gzn
Glasögon	-	25gzn
Kikare	1 lb.	50-100gzn
Kamera	1 lb.	200-300gzn
Fotokristall	-	1gzn
Flyg	-	1gz

Djur	Bärförmåga	Pris
Ceratok	1,600 lb.	240 gzn
Draködlar	540 lb.	500 gzn
Dromad	500 lb.	80 gzn
Grip	450 lb.	400 gzn
Indrik	1320 lb.	175 gzn
Jättelaur	2600 lb.	400 gzn
Krovod	660 lb.	65 gzn
Rakkehorn	540 lb.	25 gzn
Rockfågel	900 lb.	1300 gzn
Stäppsringare	390 lb.	50 gzn
Ursapine	420 lb.	100 gzn

Tidning

En tidning kan vara allt från ett nyhetsblad till en tidning på upp till 20 sidor. Tidningarna innehåller nyheter, romaner, debattartiklar samt produkt-, tjänst-, kontakt-, döds-, födsel- och affärannonser. Nyhetsblad kan komma ut så ofta som dagligen medan tidningar är oregelbundna men ungefär veckliga. Inga tidningar distribueras i hela Ravnica utan som mest några distrikt.

Kamera

En kamera är en handhållen mekanisk maskin som tar fotografier och lagrar dessa i fotokrystaller. Kameror tar en bild som blir ungefär som en dagsseende varelsers bild av sin omgivning. Specialkameror finns för att kunna ta bilder i mörker som blir likt mörkerseende varelsers bild av sin omgivning.

Fotokristall

Fotokrystaller används med kameror och lagrar en bild i sig. Den bilden överförs till pergament, papper, papyrus, en leryta, stenyta eller tyg. Överföring kan göras hur många gånger om helst. Fotografiet tar upp så stor plats den kan och behåller alltid sitt format.

Flyg

Flyg är alltid den snabbaste transportformen tillgänglig för allmänheten.

Ceratok

Detta jättedjur hålls ibland som sällskapsdjur av jättar, och används som drag- och stridsdjur av mindre folk. Med en mankhöjd på 5 meter, flera horn på huvudet och tjock bepansrad hud är de svåra att få stopp på om de retas upp.

Draködlar

En grupp av besläktade drakliknande flygödlor. Ett populärt riddjur för den som har råd och plats, men för den som inte har det finns mindre varianter som fungerar som vaktdjur eller husdjur.

Dromad

Ett kamelliknande djur utan de karakteristiska klumparna.

Grip

Mest förknippad med Azoriussenaten, men detta riddjur kan användas av alla som har en strikt hand.

Indrik

Det vanligaste dragdjuret är ett fyrbent, 6m högt däggdjur med lång hals. Farliga om de lämnas av sina ägare då de kan gå bärsärk.

Jättelaur

15-20m högt drag- och transportdjur. De är trogna sina ägare om de sköts väl, äter vegetabilisk föda och håller sig på sin plats utan att behöva bindas.

Krovod

Ett lugnt men dumt oxliknande djur.

Rakkehorn

Rak i detta fall handlar inte om formen på dess horn, utan att de härstammar från Rakregionen. De är stora boskapsdjur som ger mjölk och kött.

Rockfågel

Ovanligt riddjur som orkar bära även lite större personer.

Stäppsringare

Ovanligare nyttodjur (kött, hudar, mjölk) då den vantrivs i trånga miljöer.

Ursapine

1,5 m högt stridsdjur med vassa tänder och en bred piggekam på ryggen.



En indrik gosar kärvtänligt med sin ägare.



Firandet av Gillespaktens dag i Vaktområde Ett.

Livet i Ravnica

I trevligare områden kan man hitta saker som centralvärme, rinnande vatten, spoltoaletter, hissar och rymliga lägenheter. Fattigare områden saknar dessa men har ändå rena, välunderhållna gator och stadiga hus. Ingen behöver vara hungrig då Golgarisvärmen tillhandahåller gratis mat för den som behöver.

I Ravnica hittar man restauranger med ett stort urval av fina viner, kaféer med utsökta bakelser, kaffe och té, eller om man har mer bråttom finns enkla mål av olika gatuförsäljare. För den som är på resande fot finns allt från enkla vandrarhem till lyxhotell, och den som tillhör ett gille kan få hjälp med bostad vid behov.

Bland underhållningsalternativen finns cirkusar, teatrar, operor, symfonier, olagliga slagsmålsklubbar, olika sporter, barspel, kortspel, fin- och fulllitteratur eller bara nåt så enkelt som att träffas, läsa en tidning och diskutera nyheterna över en öl eller kaffe.

Ravnicabor är i allmänhet öppna mot olika arter, etniciteter, hudfärger, kön och sexuella läggningar.

Samhället styrs av lagar, det finns ett bankväsende, infrastruktur sköts om och rustas vid behov, kurirer lämnar meddelanden och smågods. Skräp tas om hand om och sjukvård finns tillgänglig. Mat kommer från Golgarisvärmen och Selesnayakonklaven.

Det finns ingen vildmark utan det närmaste man kommer är övergivna ruindistrikt som det inte finns några av i Distrikt 10, men ett större sådant ligger strax norr om distriktet.

Det finns många olika språk i staden, och en hel del dialekter, men alla pratar och kan läsa ravniska, allmänspråket.

Folk i Ravnica

Staden har många olika varelser men av dem som alla sett finns följande:

Demoner	Jättar	Sfinxar	Tieflingar
Djävlar	Småtroll	Kentaurer	Aasimar
Änglar	Kraul	Dryader	Halvlingar
Människor	Loxodonte	Vedalken	
Drakar	Havsfolk	Resar	
Alver	Minotaurer	Goliater	



De sex vaktområdena

På de följande sidorna finns kartor och en kort beskrivning av vaktområdena i Det 10:e distriktet. Efter beskrivningen av områdena kommer en översiktskarta. Inga kartor är korrekta kartor utan är till för att ge er ett hum om stadens layout och vilka byggnader och områden som finns.



Vaktområde Ett

Detta är de allra rikastes område, med priser och produkter som reflekterar detta. Området har många vakter, inkluderande allseende magiker, och det är olagligt att dra vapen här och förutom för vakter så ses det ner på folk som bär vapen öppet. Området är rent, fyllt av imponerande grandios arkitektur, välskötta trädgårdar och personer med viktiga jobb. Här finns Orzhovs gillehall, deras bank och Gillespaktskammaren. Exklusiva nattklubbar och restauranger ser till att standens advokater, diplomater och rika köpmän kan slappna av med underhållning och den finaste mat pengar kan köpa.

Gillen i området

Alla gillen finns i Vaktområde ett då staden styrs härifrån. Flest tillhör Azoriussenaten, Orzhovsyndikatet och Selesnayakonklaven. De förstnämnda sköter det administrativa och juridiska, de andra bankväsendet och de tredje parker och mycket av det diplomatiska arbetet.

Tionde distriktets plaza

Neutral mark för alla gillen. En stor mängd arresterare ser till att allt är lugnt, och magi ser till att det är rent. Är man dum nog att dra vapen här så kommer många att anse att man är någon som inte kan litas på.

Gillespaktens sal

Här möts de högt uppsatta inom gillena för att diskutera sina affärer, bilda överenskommelser, och avgöra eventuella tvister. Här finns också ett museum dedikerat till den magiska gillespakten och hur och varför de kom till.

Östplazan

Här bor många av regeringens anställda och diplomatboenden är tillgängliga för besökande dignitärer. Det finns både ståtliga privata residenser och mer modesta lägenhetsbyggnader.

Västerplazan

Det är här stadens bästa restauranger och nattklubbar finns. Det finns även några få, stora, privata reidenser.

Söderplazan

Här bor största delen av områdets invånare och det är här man hittar de flesta affärerna. Specialaffärer för de rika och för turister ligger längst Korsgillespromenaden. Hantverkare och köpmän är de största yrkesgrupperna.

Orzhova

Syndikatets påkostade gillessal med höga spiror och blyade glasfönster är både amlingsplats för gillet och hem för deras mest högrankade medlemmar. Innuti är det än mer påkostat och det är förvånande att de inte ens har en enda vakt utanför, eller innuti.

Vizkopabanken

Skrytbygge, bank, och myntverk för Orzhovasyndikatet. Vaktat av osaliga andar och magiska statyer.

Azoriussenaten och Sågtandsfängelset

Dessa byggnader har några av sina huvudingångar här, men tillhör egentligen ett annat vaktområde. Detta var förut senatens högkvarter men nu är det istället dedikerat arkiv och olika samhällstjänster. Sågtandsfängelser hyser fångar i väntan på rättegång, i väntan på flytt till annat fängelse och de mest skötsamma och välbärgade.



Vaktområde Två

Ett välmående område, populärt hos soldater, vakter, advokater och välbergade arbetarfamiljer. Azoriussenatens gilleshall ligger här i Nya Prahv som är hem för stadens administration och styre. Augustinstationen är stadens centralstation för luftskepp och andra lufttransporter och ligger i områdets västra del. Större delen av området består av hus och bland dem, här och var, finns torg och andra typer av handelscentra.

Värdshus är inte så vanliga i denna stadsdel. Istället så finns pensionat och tavernor. Området är populärt för Boroslegionärpensionärer

Gillen i området

Nya Prahv är Azoriussenatens gillesal och de är det enda gillet med en riktig närvaro i vaktområdet.

Nya Prahv

Denna byggnad gör trots sin sparsmakade design ändå ett intryck med sina tre trekantiga torn som är de högsta byggnaderna i området. Markplan utgörs av stora öppna salar med högt i tak medans resten av byggnaden är kontor för alla dem som behövs för att få stadens lagar att upprätthållas.

Vitsten

Detta område får sitt namn från de många alabastervita hus som byggts här av Azoriussenaten, tänkta som hem för dem som jobbar i Nya Prahv.

Griphöjderna

Ett kulligt villaområde mestadels med tvåvåningshus för 1-4 familjer.

Augustinstationen

Detta är den huvudsakliga luftskeppsstationen för 10:e distriktet. Luftskeppen i sig varierar från gigantiska gondoler med ännu mer gigantiska ballonger till enorma flygdjur med små byggnader på sina ryggar. Dess 20 landningsplattformar är öppna dygnet runt.

Agrus Kos staty

Det var Agrus Kos, en Boroslegionär, som upptäckte de oegentligheter som försiggick hos Hus Dimir. Denna 3 meter höga relativt nya granitstaty ärar soldaten som gav sitt liv för att avslöja detta hemliga tionde gille.

Vaktområde Tre

Med sina stora parker, öppna stall och många trädgårdar är detta område ett av stadens trevligaste. Folk här bor i stora flerfamiljs- och flergenerationshus. Här finns Selesnayakonklavens gilleshall, det enorma trädet Vitu-Ghazi. Här kan man hitta många råvaror, men sällan tillverkat gods och byteshandel är lika vanligt som handel med mynt.

Vaktområde Fyra

Detta område är farligt för den som inte kan försvara sig med småtrollsgäng, exploderande laboratorier, Rakdoskultister och strider mellan Boroslegionen och Gruulslagskämpar. Boroslegionen och Izzetligan har sina gilleshögkvarter här, och Gruulklanerna som inte har något sådant har ett mötesområde här, Skarrg, där en evig eld brinner. Den norra delen det "Röda ödelandet" är ett ruinområde med vilda djur, elementarer och Gruulklanmedlemmar.





Vaktområde Fem

Detta är lärandets högsäte med flera universitet, uråldriga bibliotek och hemliga laboratorier. Zonot Sju, ett emormt vattenfyllt sjunkhål är hem för Zameck, Simikkombinatets gilleshögkvarter. Blässpolarna är ett av stadens kraftverk som alstrar magisk energi för att driva exempelvis tunnelbanan och de ger också namn till kvarteret de ligger i. Prismuniversitet, stadens främsta läroverk för magiker och Ismeribiblioteket med sina hundratusentals böcker drar de intresserade hit.

Gillen i området

Zonot sju hyser Simiska kombinatets gilleshall konstruerad av ett antal ihopbyggda byggnader som ligger under vatten. En ambassad ovan land tar emot intresserade. Izzetligan har en hel del laboratorium i området kring Blåsspolarna.

Zonot sju

Zonot sju är själva sjön som får vatten från dammarna som hjälper till att driva Blåsspolarna och underjordiska vattendrag och sjöar. I den ligger Zameck som är deras gilleshall byggda uppe på några gamla fästningar. Gillshallen består av kammare, kanaler och torn, ofta utsmyckade med målat glas och tätade för att tillåta luftandande att vistas där och möjliggöra vissa experiment. Naturliga och förbättrade växter hjälper till att lysa upp och skydda hallen.

Högtornet

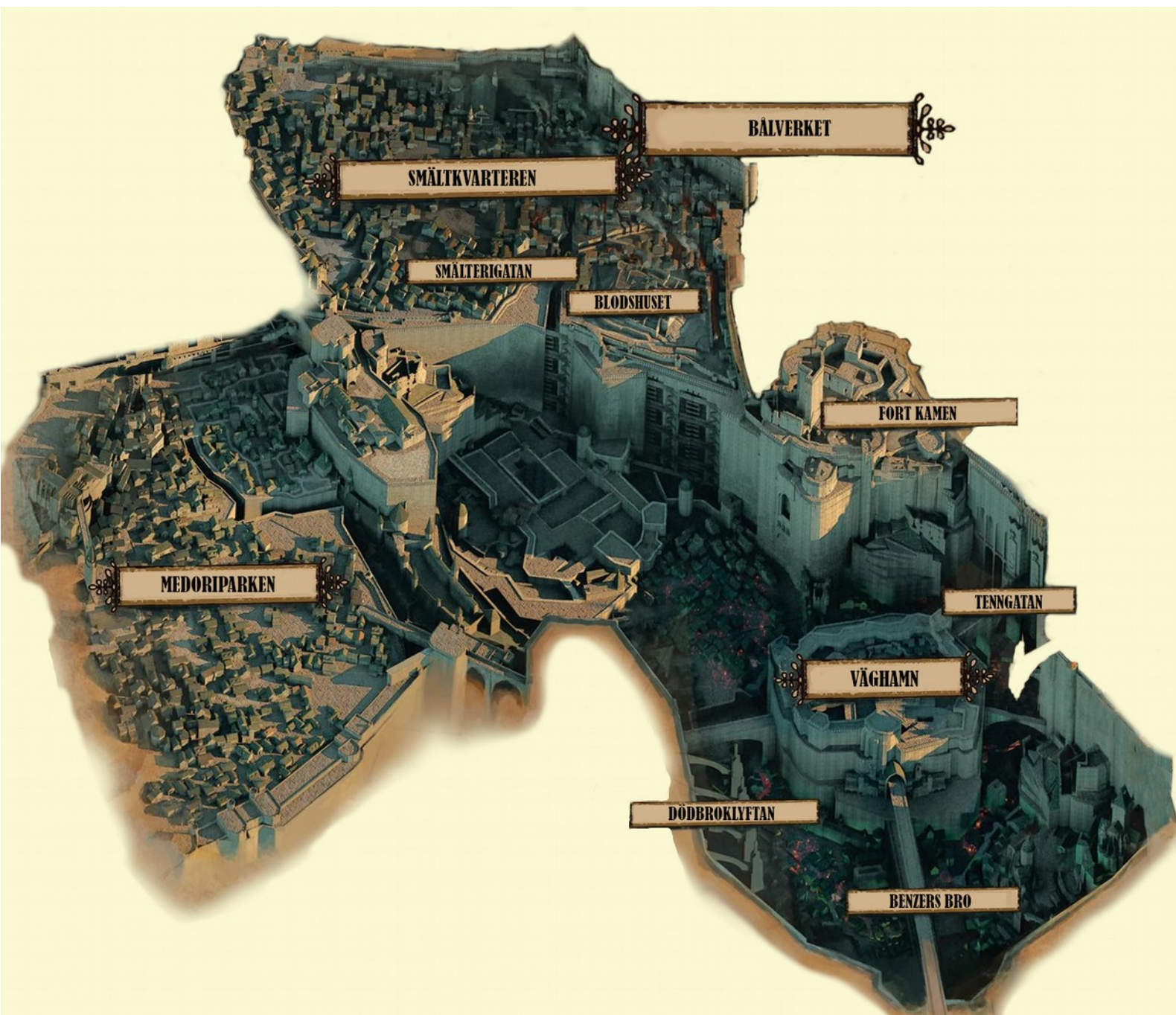
Detta område får sitt namn från de många höga tinnar och torn som sticker upp ur diverse byggnader i detta myller av lärocentrum. Här kan man förkovra sig i världens alla ämnen, och efter en dag av långa lektioner slinka in på nån mysig billig pub. De flesta lärare och elever bor i området.

Prismuniversitetet

Universitet specialiserar sig på kunskap om magi och attraherar därför många magiker. Namnet kommer från de många fönster av kristall som ger salarna skiftande färgtoner beroende på väder och sol. Många magiker går direkt från universitetet till att jobba för något av gillena.

Ismeribiblioteket

Ett av de största och bästa biblioteken i hela Ravnica är öppet för allmänheten dygnet runt. Här finns hundratusentals böcker att välja mellan i jakten på kunskap eller information.



Vaktområde Sex

Detta är arbetarområdet. Tillverkning av det mesta sker här, och här finns fabriker, varuhus och distributörer. På nätterna håller sig folk inomhus då vandöda från Dödsbroklyftan kommer ut. Här finns smältområdet (inte att missta för Smältdistriktet) och ungefär lika många bostäder som lagerbyggnader. Den som har mer tid än pengar kommer hit och köper utrustning direkt från tillverkaren. Breda kullerstengator gör det lätt för gods att fraktas härifrån till resten av staden.

Gillen i området

Orzhovasyndikatet äger många av byggnaderna i området, speciellt i området runt Tenngatan. Golgarisvärmens medlemmar kan ses överallt i området, och speciellt runt Dödsbroklyftan som är den största ingången till deras vidsträckta underjordiska nätverk. Boroslegionen äger flera lagerbyggnader för deras stridsmaterial och i Fort Kamen finns en hel legion som står redo att försvara deras intressen. Rakdoskultister kan hittas i någon av deras många klubbar i området eller uppträdanden på gatan.

Smältkvarteren

En av de livligaste områdena i staden dag och natt, om man tar sig bort från de mest centrala delarna. På dagarna så hörs oljudet från hundratals smedjor, och röken

Blodshuset

En nattklubb för Rakdoskultister sägs ha en trappa som leder ner till Rix Maadi, demonen Rakdos högborg.

Medoriparken

En före detta park och gravgård som köptes upp och gjordes om till lagerområde och är känt för att vara fyllt av vandöda under nätterna. Den används fortfarande som begravningsplats både för familjer med släktgravar och de som inte har någon förberedd gravplats. Det är grönområdena som har strukit med när området använts.

Dödbroklyftan

En annan plats med mycket vandöda är denna klyfta som tjänar som den stora kända ingången till Golgarisvärmens underjordiska rike. Många kraul och Devkarinalver bor också här.

Väghamn

Ett nav för handel med andra distrikt, och hem för en del rika köpmän som också har sina lager här.

Benzers bro

Ut från väghem går denna bro som förbinder Distrikt 10 med Distrikt 7.



D&D 6

Kort allmän info – Regler

Handlingar

Vanligaste handlingarna är dessa 12:

Attack

Spurt

Dra sig undan

Ducka

Hjälpa

Gömma sig

Påverka

Magi

Göra sig redo

Leta

Titta

Använda







PLATS FÖR EGNA ANTECKNINGAR