

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 10. 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 gilleskoflikter. 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.

Teaterbesök 2kz

Opera 1sz

Tunnelbana 1kz

Kaffe, kopp 10kz

Té, kopp 8kz

Tidning 5-15kz

Pendelur 100-250gzn

Glasögon 25gzn

Kikare 50-100gzn

Kamera 200-300gzn

Fotokristall 1gzn

Flyg 1gz

Djur

Ceratok

Draködlar

Dromad

Grip
Indrik
Jättelaur
Krovod
Rakkehorn
Rockfågel
Stäppsringare
Ursapine

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 fotokristaller. 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

Fotokristaller används med kameror och lagrar en bild i sig. Den bilden överförs till pergament, papper, papyrus, en leryta, stenytta 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.

Rakhorning

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 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	Små troll	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.



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.

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. 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.

Vaktområde Tre

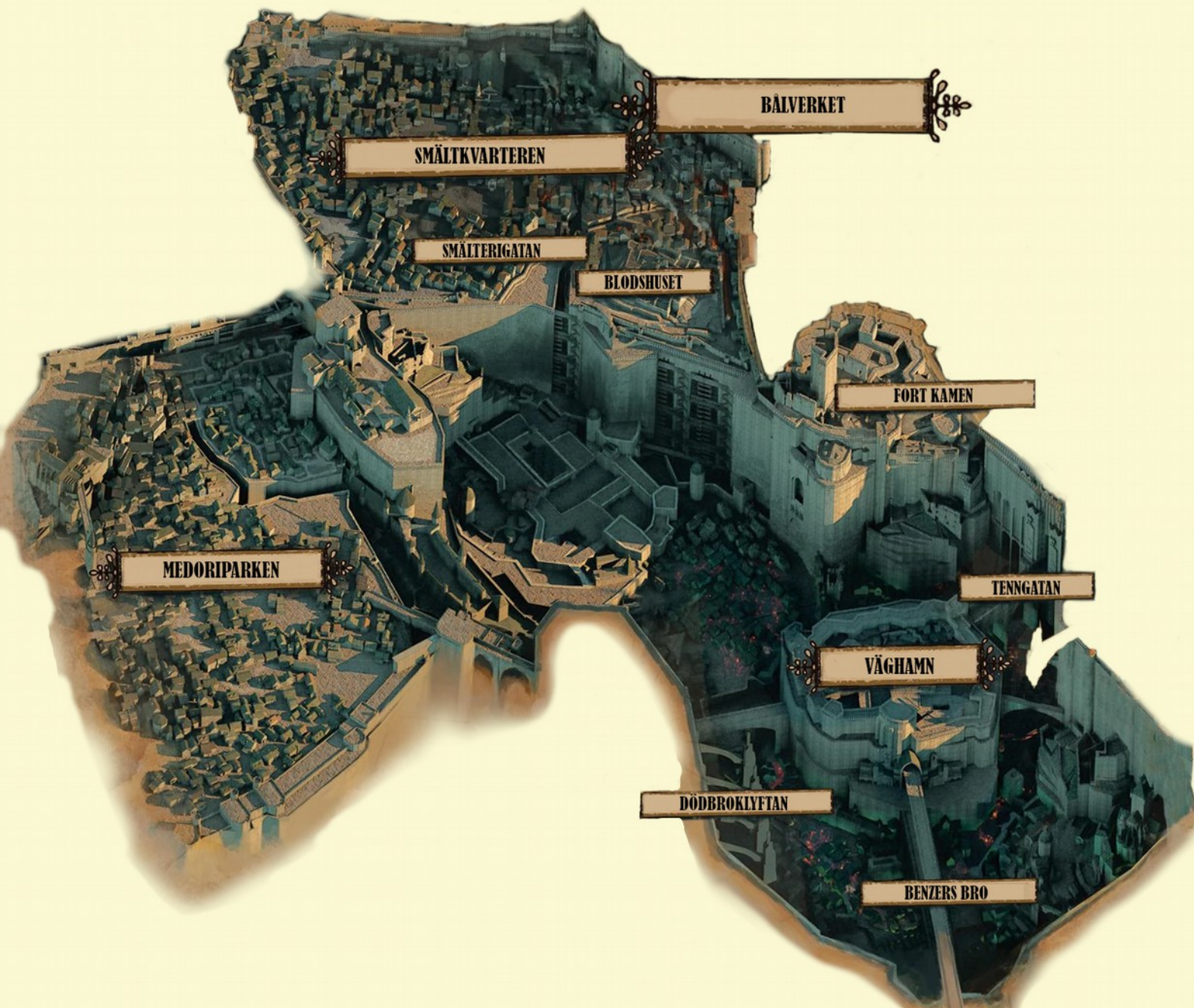
Med sina stora parker, öppna stall och många trädgårdar är detta område ett av stadens trevligaste. Folk här bor i stora flerfamiljs- och flergenerationshus. Här finns Selesnayakonklavens gilleshall, det enorma trädet Vitu-Ghazi. Här kan man hitta många råvaror, men sällan tillverkat gods och byteshandel 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 emornt vattenfyllt sjunkhål är hem för Zameck, Simikkombinatets gilleshögkvarter. Blåsspolarna 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.



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 kullerstensgator 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 som köptes upp och gjordes om till lagerområde och är känt för att vara fyllt av vandöda under nätterna.

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



RÖDA ÖDELÄNDERNA

TENNGATAN

BLÄSSPOLARNA

NIVK

HÖGTORNET

PRINSENIVERSITETET

INMERIDIBLIOTEKET

ZONOT SJU

BÄLVERKET

SMÅLTKVARTEREN

SMÅLTERIGATAN

BLODSHUSET

TENNGATAN

FÖRT KÄMEN

MEDORIPARKEN

VÅGHAMN

DÖDBROKLYFTAN

BENZERS BRO

