BLADES IN RAVNICA

O mundo que era antes

Rávnica era unha enorme metrópole que ocupaba o plano enteiro. A súa vida urbana xiraba en torno aos gremios, dez irmandades que actuaban ao tempo de familia e oficio e que se repartían os roles sociais desde hai dez mil anos nun equilibrio chamado **Pacto de Gremios**.

Estes eran:

- ⚔️ **A lexión Boros**: milicias e exército, encargados da seguridade a grande escala
- 🌱 **O cónclave Selesnya**: naturistas e hippies, encargados dos xardíns, da curación e da harmonía coa natureza
- 🧟 **O enxame Golgari**: enterradores e granxeiros de mofo, encargados da comida e o reciclo da vida
- 💵 **O sindicato Orzhov**: banqueiros, sacerdotes e mafiosos, encargados da economía
- 👀 **A casa Dimir**: bibliotecarios, carteiros, xornalistas e espías, encargados do coñecemento
- 🦏 **Os clans Gruul**: cazadores e bárbaros, encargados das demolicións, o coidado das bestas e manter a urbanización a raia

- ⚡ **A liga Izzet**: cientistas electromecánicos e enxeñeiros, encargados do progreso tecnolóxico
- 👮 **O senado Azorio**: lexisladores e policías, encargados da burocracia e a administración
- 😈 **O culto de Rakdos**: torturadores, feirantes e xente do circo, encargados da hostelaría e o entretemento
- 🐟 **O combinado Simic**: cientistas biosanitarios e mariños, encargados da hixiene e saúde

Cada gremio era liderado por unha persoa que marcaba a súa axenda e prioridades.

En Rávnica a maxia e a tecnoloxía son habituais e case indistinguíbeis.

Razas como os loxodón, os vampiros, os trasgos, os vedalken, as gorgonas ou as dríadas, entre outros, conviven xunto a humanos, elfos, tritóns, minotauros e mesmo esfinxes, dragóns, cíclopes, demos e anxos.

A metrópole dividíase en dez distritos, malia que o centro neurálxico da actividade era o **Distrito Dez**, onde todos os gremios tiñan a súa sede.

Porén, Rávnica non é apenas a superficie urbanizada, nin sequera no Distrito Dez. Existen tamén áreas asalvaxadas e abandonadas (onde moran os clans Gruul); enormes canais e estanques en fervenza que comunican cos ríos e mares subterráneos (os zonotes do combinado Simic); amplos pasadizos e criptas baixo terra (onde cultiva o enxame Golgari e se agochan algúns dos establecementos do culto de Rakdos); e mesmo as ruínas medio soterradas da antigua cidade de Rav nos niveis máis inferiores.

EYTAN ZANA
© 2018 WIZARDS OF THE COAST LLC

JAMES PAICK
© 2018 WIZARDS OF THE COAST LLC

©2018 Wizards of the Coast LLC

N
E
S
W
RED WASTES
SKARRG
TRANSGUILD PROMENADE
VITU-GHAZI
THE CANOPY
BEAST HAVEN
THE GREAT CONCOURSE
SUNHOME
CONCORDANCE
TIN STREET
THE BLISTERCOILS
NIVIX
HIGHTOWER
HOME ENDLESSLY
FAMILY LEGACY
ZONOT SEVEN
PLAZA EAST
THE BULWARK
SMELTING QUARTER
FOUNDRY STREET
GORE HOUSE
TIN STREET
WHITESTONE
NEW PRAHV
KAMEN FORTRESS
PLAZA WEST
MEDORI PARK
TIN STREET
GRIFFIN HEIGHTS
WAYPORT
DEADERIDGE CHASM
HUNTER'S BRIDGE
PLAZA SOUTH
TENTH DISTRICT
0.5
0
0.5
1
1.5
2 mi.

O mundo que é agora

Ninguén sabe como, o plano de Rávnica colisionou de súpeto contra o **Agyrem,** o plano das ánimas —o alén—, quedando superpostos. Mais o impacto non afectou de igual forma en todas partes. Mentres que a maioría da vida na antiga metrópole quedou arrasada polas miasmas que descenderon sobre elas, un puñado de pequenos petos urbanos sobreviviron case intactos á fusión, entre eles, o Distrito Dez case enteiro.

Porén, o Agyrem trouxo con el novos habitantes. Polas rúas vagan agora os espíritos dos mortos, aparecendo e desaparecendo de xeito impredecíbel. Esta presenza veu acompañada ademais de pequenos fenómenos sobrenaturais. Todos os cidadáns poden tentar sintonizar con estes espíritus para tentar comunicarse, mais os seus motivos son a miúdo inescrutábeis. Con todo, algúns dos novos cultos Rakdos e Orzhov incorporaronnos ás súas crenzas, véndoos como expresións secondarias do gran Demo ou do Obzedat.

Con quen non hai comprensión posible é cos nefilim, uns enormes horrores indescriptíbeis que dominan as novas terras de ninguén. Facerlles fronte é unha morte case segura. Os enxeñeiros Izzet ergueron rapidamente unhas cúpulas de forza intraspasables para protexeren os reductos urbanos, pero isto tamén trouxeo consecuencias. Apenas entra luz do sol e a atmosfera, sen apenas renovación, está permanentemente inzada dunha fina capa de néboa e pó negro que por veces baixa e cubre as rúas.

En reacción a este cataclismo planar, os líderes dos gremios disolveron nominativamente estas antigas organizacións e formaron un Gabinete Municipal co gallo de unificar esforzos. Da estrutura dos derrogados gremios esgazáronse un monte de faccións de todo tipo, e mesmo algunhas que por primeira vez mesturan xente de varios gremios ou previamente sen afiliación, como é o caso das granxas colaborativas entre ex Selesnyas e Golgari.

Para tentar manter a orde, o Gabinete Municipal estableceu unha garda militarizada chamada Policía Armada, coloquialmente *xendarmes* ou *grises* pola cor dos seus casacos brancos manchados da feluxe e fume da cidade. Os seus membros veñen principalmente dos Boros e da parte más executiva dos Azorio.

Ao ser o meirande núcleo de poboación sobrevivinte, o Distrito Dez actúa de centro do transporte e das comunicacións de Rávnica. Mais, por mor dos nefilim, as viaxes entre os distritos son tremendamente arriscadas e redúcense ás máis esenciais mercadorías baixo estrita vixilancia. Trens recubertos de blindaxe cruzan as ruínas ermas mentres submariños sixilosos desprázanse de zonote a zonote pregando ser quen de eludir as bestas horríbeis que poboan agora os mares submariños.

Morar practicamente confinados tras as barreiras fai que os recursos obtidos da captura de bestas nas terras Gruul e nos océanos Simic sexan moi prezados. Estas escaseces dan lugar a un vizoso mercado negro, acentuado pola miseria e inestabilidade froito do axuste á nova situación. Faltan non falta case nada… mentres poidas pagar o prezo. Pero os metais duros escasean: as armaduras xa non son a común mercadoría de antano, o que fai das dagas un arma mesmo máis eficiente do que xa eran. Boas novas para o crime.

O tumulto das mudanzas fixo aumentar as diferencias e tensións sociais. Mentres uns manteñen a súa vida a todo tren, outros sobreviven co que poden. Obrigados polas circunstancias, algúns non teñen máis remedio que traballar nas expedicións que atravesan a cúpula para tentar cazar os nefilim. O seu sangue de ectoplasma é un combustible moi prezado —fornece as barreiras protectoras, mesmamente— pero a experiencia é realmente traumática. Os que volven xa nunca son quen eran.

No obxectivo de prosperar e chegar a ser dos de arriba —ou manterse no alto— todo vale. Asasinatos, subornos, intimidacións, roubos. Cando a vida xa é corta e dura, que podes perder por querer vivila mellor? Durante esta última década aflorou a clandestinidade; xa non é só o territorio dos Dimir. Apareceron multitude de cuadrillas dispostas ao que fose, que non tardaron en enfrontarse en loitas de bandas para defenderen os seus territorios e intereses.

E aí entrades vós.

O texto é © 2022 Xurxo Diz Pico e liberado baixo CC-BY-SA.
Todas as imaxes son copyright de Wizards of the Coast.
Última actualización: 12 de maio de 2022.