Richiede l'uso del *Manuale del Giocatore* di Dungeons & Dragons®, pubblicato in Italia da 25th Edition su Licenza della Wizards of the Coast, Inc.
Questo prodotto utilizza materiale aggiornato con la revisione v.3.5.

'd20 System' e il logo 'd20 System' sono marchi registrati della Wizards of the Coast, Inc., e sono utilizzati secondo i termini della d20 System License versione 5.0. Una copia della licenza può essere trovata su www.wizards.com/d20. Dungeons & Dragons e Wizards of the Coast sono marchi registrati della Wizards of the Coast, Inc. negli Stati Uniti e in altri paesi, e sono utilizzati dietro permesso.

La menzione o il riferimento a una società o a un prodotto in queste pagine non rappresentano un'appropriazione del Marchio Registrato o del Marchio di Fabbrica interessato.

Questo è un prodotto amatoriale basato su personaggi e ambientazione di proprietà di Wizards of the Coast, Inc. riguardanti il prodotto Magic: The Gathering e costituisce un adattamento per il sistema d20 delle espansioni di Magic: The Gathering - *Ravnica*, *Il Patto delle Gilde*, *Discordia*. Questo è un adattamento, non un'ambientazione. Per utilizzarlo al meglio è necessario avere accesso anche alle espansioni D&D *Forgotten Realms Ambientazione*, *Dragonlance Ambientazione*, *Razze di Faerun, Magia di Faerun* e *Unearthed Arcana*.

Autore dell'adattamento: Dragonbane

Introduzione

> Il nostro è un mondo di forze diametralmente opposte in equilibrio tra loro. Potreste dire "Ma questo non significa un perpetuo conflitto?" e io vi risponderei "Significa una perpetua pace". Diminuire il proprio opposto diminuisce se stessi.
>
> *Grande Arbitro Costantino II, Commentari sul Patto delle Gilde, 3209 Z.C.*

L'intero mondo di Ravnica, dal polo nord al polo sud, è coperto da un'unica, sterminata megalopoli. Per diecimila anni le nove gilde di Ravnica sono state costrette a convivere pacificamente dalla magia del Patto delle Gilde. Per diecimila anni mai nulla è cambiato, mentre i Maestri delle Gilde si tenevano d'occhio a vicenda per mantenere l'equilibrio, la Città Centrale veniva sorvegliata dalla Lega Wojek e leggi arbitrarie mantenevano l'ordine. Neppure la morte ha mai cambiato questa situazione, perché per oscuri motivi gli spiriti dei defunti restano legati al mondo dei vivi.
Ma mentre si avvicina il decamillenario, l'anniversario della sigla del Patto, tutto può cambiare.
Qualcuno è stanco di questo mondo rimasto troppo a lungo immutato.

Personaggi di Ravnica

> Il Patto delle Gilde si applicherà solo alle zone definite "civilizzate" da almeno sei dei firmatari originali del Patto o dei loro rappresentanti debitamente autorizzati.
>
> *Statuto del Patto, Corollario 19.72, 3 di cizaarm 12 Z.C.)*

Il primo passo per costruire un personaggio di Ravnica è definirne l'aderenza ai colori di mana, che prendono il posto dell'allineamento di D&D. In base ai colori scelti, un personaggio può scegliere determinate classi di personaggio, che tipo di magia utilizzare, e a che Gilda appartenere. La scelta del colore determina il carattere primario del personaggio. Ogni personaggio può scegliere un solo colore di mana, due colori di mana, o l'aderenza perfetta alla propria gilda, rappresentata dal simbolo di mana mezzo-mezzo che evidenzia un inscindibile legame tra i due caratteri del personaggio (non riesce proprio a essere una cosa senza l'altra). L'adesione a un particolare colore di mana non influenza la scelta della razza, visto che i membri delle varie razze non sono mai obbligati a scegliere di aderire alla stessa Gilda dei propri genitori.

Colori di mana

Nome di mana	Colore di mana	Carattere	Scuola di Magia Associata	Colori nemici
Piromana	Rosso	Emozione	Invocazione (Elementale)	Bianco, Blu
Psicomana	Blu	Intelligenza	Divinazione	Rosso, Verde
Necromana	Nero	Egoismo	Necromanzia	Bianco, Verde
Biomana	Verde	Istinto	Trasmutazione	Nero, Blu
Ectomana	Bianco	Organizzazione	Abiurazione	Rosso, Nero

Classi dei Personaggi Giocanti

Nome di Classe a Ravnica	Classe D&D	Colori di mana accettati	Fonte
Arciere	Ranger (tirare con l'arco)	Verde	Manuale del Giocatore
Assassino	*Ninja**	Nero	Complete Adventurer
Berserker	Barbaro	Rosso	Manuale del Giocatore
Cavaliere	*Cavaliere*	Bianco, Blu, Rosso, Nero	Manuale del Giocatore 2
Chierico	*Devoto Divino***	Bianco, Nero	Complete Divine
Consigliere	*Nobile*	Bianco, Blu	Dragonlance
Druido	Druido	Verde	Manuale del Giocatore
Esploratore	*Ranger Urbano* (2 armi)	Blu, Verde	Unearthed Arcana p. 55
Farabutto	Ladro	Blu, Rosso, Verde, Nero	Manuale del Giocatore
Guerriero	*Guerriero Thug*	Rosso, Verde, Nero	Unearthed Arcana p. 51
Mago	Mago Specialista***	Bianco, Blu, Rosso, Verde, Nero	Manuale del Giocatore
Sciamano	*Sciamano degli Spiriti*	Rosso, Verde, Nero	Complete Divine
Soldato	Guerriero****	Bianco, Blu	Manuale del Giocatore

** Il potere Ki del Ninja diventa il potere Taj (dal nome degli assassini-spiriti Orzhov).*
*** A Ravnica non esistono divinità e il Piano è chiuso verso l'esterno. Alcuni incantesimi quindi non esistono (es. viaggio extraplanare, bandire, contattare altri piani).*
**** I Maghi Specialisti con mana mezzo-mezzo possono aderire alla Classe di Prestigio del Mago di Gilda con doppia specializzazione, vedi pag.15.*
***** I Soldati (Guerrieri con mana Bianco o Blu) devono essere membri di organizzazioni militari come i Wojek Boros, i Ledev Selesnyani, i Prefetti di Prahv Azorius o gli Haazda senzagilda.*

Come classi di prestigio sono accettate tutte quelle presentate nei vari manuali di D&D (dietro approvazione del DM), con la sola eccezione di quelle di ambientazione orientale.

Razze dei Personaggi Giocanti

Nome razza Ravnica	Nome razza D&D	Classe Preferita	Fonte
Umano	Umano	Qualsiasi	Manuale del Giocatore
Mezzo Demone	Tiefling	Assassino	Forgotten Realms
Mezzo Angelo	Aasimar	Cavaliere	Forgotten Realms
Mezzo Orco	Mezz'orco	Guerriero	Manuale del Giocatore
Mezzo Elfo	Mezz'elfo	Qualsiasi	Manuale del Giocatore
Orco	Orco	Berserker	Razze di Faerun
Centauro	Centauro	Soldato	Dragonlance
Elfo Silhano	Elfo del Sole	Esploratore	Forgotten Realms
Elfo Devkarin	Elfo Selvaggio	Esploratore	Forgotten Realms
Minotauro	Minotauro	Guerriero	Dragonlance
Goblin	Goblin	Farabutto	Razze di Faerun
Viashino	Lizardfolk	Guerriero	Razze di Faerun
Vedalken	Genasi dell'Acqua	Mago	Forgotten Realms

Le altre razze di Ravnica (Lossodonti, Angeli, Giganti) non sono giocabili in quanto con modificatore di livello superiore a +7.

Associazione Mana-Gilde per Personaggi Giocanti

Nome Gilda	Mana	Allineamenti*	Obiettivi
Senato Azorius	Bianco – Blu	LN, LB	Legge, Ordine, Stasi
Legione Boros	Bianco – Rosso	CB, CN, NB	Giustizia, Onore, Vendetta
Orda Golgari	Verde – Nero	NN, NM, CN	Rinascita, Morte, Vita
Clan Gruul	Rosso – Verde	CN, CM, CN	Libertà, Caos, Lotta
Izzet	Rosso – Blu	CN, CB, NN	Ricerca, Conoscenza
Sindacato Orzhov	Bianco – Nero	LM, LN, NM	Ricchezza, Tirannia, Legge
Conclave Selesnya	Bianco – Verde	NB, LB, CB	Amore, Bene Comune
Alleanza Simic	Blu – Verde	NN, NM, NB	Evoluzione, Sviluppo, Sapere

** puramente indicativi*

Come associarsi a una Gilda

Non tutti i cittadini di Ravnica sono associati a una Gilda. Anzi. Il 60-70% degli abitanti della megalopoli resta al di fuori delle Gilde, anche se questo significa essere senza alcuna protezione da parte del Patto e (spesso) della legge. I cittadini senza gilda cercano di tenersi il più possibile lontano dai guai riconoscendo (tramite tasse e donazioni) il potere delle Gilde nei loro specifici settori d'attività.

Associarsi a una Gilda non è automatico e non avviene per discendenza diretta, anche se alcune razze sono attratte da alcune Gilde in modo tale da sembrarvi legate geneticamente (i Devkarin ai Golgari, i Vedalken agli Azorius e ai Simic, i Goblin Krokt ai Rakdos). L'associazione a una Gilda dipende esclusivamente dal proprio colore di mana e dall'adesione all'ethos della Gilda, rappresentato inizialmente dall'adesione a uno dei Talenti di Ingresso alle Gilde. Nessun personaggio può avere più di uno di questi Talenti.

Talento di ingresso alla Gilda	**Prerequisiti**	**Benefici**
Studioso Azorius	Diplomazia 3 gradi, Saggezza 12+	Aggiungi il tuo modificatore di Saggezza a tutte le prove di Carisma.
Recluta Boros	Bonus d'attacco base +1	Bonus + 1 al tiro per colpire con un'arma costruita.
Adepto Golgari	Conoscenza Natura 3 gradi	Hai empatia verso piante e insetti come un ranger di ½ dei tuoi livelli. I non morti che crei o convochi sono anche piante.
Picchiatore Gruul	Intimidire 3 gradi	Bonus +2 alle prove di intimidire. Se puoi andare in Ira, la tua ira dura 1 round in più.
Apprendista Izzet	Conoscenza Arcana 3 gradi	Gli incantesimi di Invocazione che lanci infliggono 2 danni in più, ma tu subisci 1 danno da essi.
Neofita Orzhov	Raggirare 3 gradi	Cammuffarsi, raccogliere informazioni e contraffare sono abilità di classe
Servo Rakdos	---	1/gg +1 bonus profano a un qualsiasi tiro se invochi Rakdos
Evangelista di Selesnya	Conoscenza Natura 3 gradi	+2 bonus contro paura e ammaliamento magico grazie alla voce del Coro del Conclave.
Iniziato Simic	Guarire 3 gradi	Ottieni gratuitamente un citoplasma minore (bonus +1 a una caratteristica)

Le Gilde di Ravnica

Se ci sono solo nove Gilde, perché ci sono dieci Titani di sentinella? Dieci sezioni della Città Centrale di Ravnica? E dieci punte sulla stella dei Wojek? Certamente è più che una coincidenza.
"La decima Gilda: realtà o finzione?" Il Giornale di Ravnica, 13 di Zuun 9451 Z.C.)

Ci sono nove Gilde a Ravnica. I personaggi possono aderire a una delle Gilde, oppure scegliere di essere senza gilda, situazione che li rende più liberi ma privi di protezione legale.
Ogni Gilda ricopre un proprio ruolo all'interno del Patto, comprese le Gilde più oscure come i Golgari (che riforniscono di cibo l'intera città) o i Rakdos (che assorbono criminali e assassini al proprio interno). La Gilda di Rakdos è però più un culto demoniaco che altro, e non è ammessa per i personaggi giocanti.

La Legione Boros farà applicare la legge. Il Conclave Selesnya sarà lo spirito vivente della legge. Il Sindacato Orzhov sarà il controllo sulla portata della legge e proteggerà il diritto dei cittadini di opporsi a ogni accusa in una corte di tribunale. Il Senato Azorius sarà l'ultimo interprete della legge e siederà in giudizio in ogni processo.

Il Patto delle Gilde, Articolo 1, Sezione 2

La Legione Boros

La Legione Boros crede in una legge superiore, una legge in cui la rettitudine è il fuoco e la giustizia è la luce che ne deriva. Guidati dall' angelo Razia, i Boros sono la più formidabile forza militare di Ravnica. Scontrarsi in campo aperto con la Legione equivale a un suicidio, poiché tra le sue fila si trovano i guerrieri più abili e feroci del pianeta. I Boros si concentrano sull'azione e lasciano le analisi e i dubbi agli altri. Forse è per questo che una branca della gilda, la Lega di Wojek, è stata scelta per far rispettare le leggi di Ravnica. La sua fede assoluta nei confronti della giustizia la rende rapida ed efficace nel neutralizzare qualsiasi conflitto.

Conosciuta come: La Legione

Leader della Gilda: Razia, un arcangelo di fuoco. Lei è una creazione senza età del mana bianco e rosso, e serve come ideale vivente per la gilda.

Sede della Gilda: Sunhome, un misto tra fortezza, caserma e luogo di lavoro. Considerata largamente inespugnabile, Sunhome serve come simbolo di forza militare e come base operativa dei Wojek, la lega dei Boros che agisce come la forza di pace ufficiale di Ravnica. Gli angeli della Gilda dimorano invece nella fortezza volante di Panhelion.

Principi: Ardente fiducia nella legge. Verso i loro amici i Boros nutrono una fede incrollabile e una devozione potente. Contro i loro nemici sono pericolosi zelanti che fanno di tutto per sostenere ciò in cui credono.

Struttura: Completamente militare. I Boros vedono in Razia un'icona più che il vero comandante in carica. Tuttavia molti generali la venerano ed obbediscono ad ogni suo comando. Ogni legionario Boros ha una sua funzione in combattimento, anche quelli solitamente impiegati per le mansioni più umili o sedentarie.

L'Orda Golgari

I Golgari credono che tu non abbia veramente vissuto finché non muori. Per loro, la morte dà senso alla vita e dalla morte viene una nuova esistenza. Grazie a una vasta orda di non morti che fungono sia da armata sia da forza lavoro, i Golgari agiscono nel sottosuolo di Ravnica, conquistando lentamente le aree abbandonate e più povere della città come una fetida fanghiglia ammuffita. Questa gilda comprende numerose fazioni, dagli elfi oscuri (elfi Devkarin) alle abominazioni non morte composte da carne e materia vegetale. Il comando della gilda è sempre oggetto di contese.

Il trio di gorgoni noto come Sorelle di Pietramorte ha svolto il ruolo di oracolo e capo della gilda per oltre un secolo, ma la fattucchiera Savra degli elfi oscuri ha messo gli occhi sul trono dei Golgari. E di solito Savra ottiene ciò che vuole.

Conosciuta come: L'Orda

Leader della Gilda: Contrastato. Le Sorelle di Pietramorte, un trio di gorgoni che vanta poteri profetici, guida la Gilda al momento. Ma la fattucchiera Savra è divenuta abbastanza potente da contendere loro il potere. Inoltre molte voci affermano che il leggendario negromante Svogthir, fondatore della gilda, non sia mai stato distrutto.

Sede della Gilda: Svogthos, la Tomba inquieta. In passato la cattedrale ornata e dorata di Orzhov, la Tomba è ora una struttura quasi viva. Alcune voci sostengono che si appresti a diventare il centro del cambiamento territoriale dei Golgari.

Princìpi: Potere attraverso l'espansione. I Golgari crescono incorporando i morti nelle loro fila, attraverso occasionali piccole incursioni in nuovi territori.

Struttura: Un organismo predatorio con molti predatori al suo interno. I sottogruppi della gilda (elfi oscuri, ibridi di piante e non morti e altri) combattono per il controllo.

ZOMBIE TROLL

Il Conclave di Selesnya

"Quando ti unisci a noi, diventi un nostro eguale. Ma fino ad allora, sei perduto." Così parlò l'evangelista cavalcalupo Tolsimir, agente del Conclave di Selesnya. Ma queste parole avrebbero potuto essere pronunciate da qualsiasi altro membro della gilda. A seconda dei punti di vista, il Conclave può sembrare un gruppo di spiriti altruisti e colti oppure un fanatico culto naturalista. La gilda alimenta le proprie fila con il reclutamento, attirando senza sosta nuove risorse al proprio interno. La sua struttura è quasi completamente decentrata: il Conclave è guidato da un vasto consiglio di esseri che condividono parzialmente la loro coscienza. I Selesnyani hanno sede all'interno di Vitu-Ghazi, l'antico albero che torreggia al centro di uno dei più antichi e vasti distretti di Ravnica.

Conosciuta come: Il Conclave

Leader della Gilda: Comando comune di tutti i membri, o almeno così afferma la Gilda. Le driadi del conclave condividono una coscienza che possono, a turno, dividere con altri.

Sede della Gilda: Vitu-Ghazi, un tempo l'albero più grande del mondo. Sebbene distrutto molto tempo fa, le driadi e gli elfi hanno magicamente riportato in vita Vitu-Ghazi. L'interno del suo tronco è il luogo selensyano più importante.

Principi: I Selesnyani cercano sempre di accrescere le fila della gilda, talora in senso letterale. Il Conclave comanda molti saprolingi e grandi creature elementali per lavoro e difesa, e i suoi predicatori declamano le preghiere della gilda ad ogni importante angolo di strada.

Struttura: Decentralizzata, comune, collettiva. All'interno del Conclave, sono tutti idealmente uguali rispetto ai ruoli individuali. Tutti i membri del Conclave sentono costantemente la musica del coro e possono guidarla, mutarla e approvarla, come se il Conclave vivesse costantemente seguendo l'idea della maggioranza dei suoi membri.

Il Sindacato Orzhov

Per trovare gli Orzhov, dice il proverbio, segui l'oro.

La Gilda degli Affari ospita sia i cittadini più ricchi di Ravnica sia quelli più sfruttati e oppressi. Ai gradini più alti siedono i patriarchi, le cui ricchezze e privilegi non hanno limite. L'attività di usurai garantisce loro una lunga vita, durante la quale si gonfiano e diventano grigi. Può persino garantire loro la non morte: gli spiriti dei patriarchi del passato si occupano degli "affari di famiglia" governando gli Orzhov dalla tomba. Ai gradini più bassi della gilda si trovano invece i servitori vincolati, intrappolati da debiti schiaccianti contratti da loro, dai loro familiari o persino da antichi progenitori. A mantenere l'equilibrio di questo fragile ordine sociale è una religiosità apparente fatta di pompa e rituali, anche se pochi credono che gli Orzhov adorino altro dio all'infuori dell'oro.

Gli Orzhov sono i più opulenti e pomposi tra tutti gli appartenenti alle Gilde. Le loro stanze (che assomigliano ad un incrocio tra una cattedrale ed una banca) sono arredate con marmi neri e oro e abbondano di contrafforti leggeri ed enormi archi gotici.

Conosciuta come: la Chiesa degli Affari

Leader della Gilda: l'Obzedat, il Concilio Fantasma composto dagli spiriti dei più ricchi patriarchi di sangue Orzhov puro. Per i rapporti con l'esterno la Gilda è guidata dai patriarchi viventi più ricchi e potenti, che controllano i negromanti, gli angeli della disperazione e i thrull appositamente addestrati a servirli.

I patriarchi sono umani, ma vivono talmente a lungo e in modo così decadente che diventano, essenzialmente, soltanto il grigio riflesso di se stessi. Il mana nero non aiuta, in ogni caso. Questi patriarchi sono soltanto la versione vivente di quei fantasmi che costituirono il concilio dominante degli Orzhov.

Sede della Gilda: Orzhova, la nuova cattedrale Orzhov che ha sostituito quella ora occupata dai Golgari al livello del suolo della vecchia Rav.

Principi: guadagnare rispettando all'estremo la forma della legge. Gli Orzhov costituiscono quasi al completo la casta degli avvocati di Ravnica, e questo li pone in costante, privilegiato rapporto con gli Azorius.

Struttura: Plutocratica, con al vertice i patriarchi, sotto i quali sono i membri delle famiglie di puro sangue Orzhov, poi tutti gli altri a scendere. I possessori di puro sangue Orzhov detengono strani poteri innati che li aiutano a mantenere il controllo sui thrull e i non morti, anche se questo comporta per loro strane deformità fisiche.

Come molte caste all'interno delle varie gilde, anche i religiosi degli Orzhov portano maschere come a mostrare simbolicamente i loro volti nascosti. Fatta eccezione per i fantasmi dei patriarchi plutocrati della gilda, gli altri suoi spiriti sono per lo più ornamentali; la loro funzione è di essere messaggeri, sentinelle e simbolo della persistenza e longevità della gilda stessa.

Gli Izzet

Gli Izzet hanno scoperto l'acqua calda e anche quella fredda, letteralmente.

Sono loro a far funzionare tutto a *Ravnica,* dal sistema di riscaldamento sotterraneo a quello idrico. Maestri indiscussi della magia e dell'invenzione, sono l'unica gilda che comprende la metamagia, ovvero il principio stesso della magia.

Conosciuta come: i Cantieri Magici. Ma Izzet è sufficiente.

Leader della Gilda: Niv-Mizzet, l'ultimo vero drago sopravvissuto sul piano di Ravnica, capriccioso quanto geniale.

Sede della Gilda: Nivix, la tana di Niv-Mizzet, la torre più alta del pianeta, protetta dai più potenti incantesimi mai creati.

Principi: A differenza di molte altre gilde, gli Izzet non comprendono l'importanza del potere, del dominio e delle ricchezze. L'unico scopo della gilda è la frenetica ricerca della conoscenza.

Gli Izzet hanno progettato la maggior parte delle infrastrutture della città, come il sistema idrico. Sono considerati gli inventori e i designers in questo mondo, sebbene i loro servizi e laboratori alchemici sono spesso sorvegliati da geni apprendisti ed elementali.

Utilizzano supporti alchemici per amplificare le loro magie. Ma gli Izzet non sono tutti vecchi e non sono tutti uomini. I loro costumi sono l'unione di bronzo e oro, principalmente per le loro proprietà di conducibilità.

I maghi Izzet creano e distruggono senza sosta, spinti solo dalla passione per la scoperta. Esperti di magia elementale, utilizzano le creature di questo genere per sorvegliare i loro laboratori alchemici e per dare energia alle loro turbine. Hanno persino creato i propri incroci di elementali, che hanno battezzato bizzarrie.

Struttura: Ogni signore-mago toccato dalla mentefiamma di Niv-Mizzet comanda un'orda di goblin, bizzarrie ed elementali che comanda in ogni dettaglio, spingendoli verso il compimento delle sue scoperte. I goblin Izzet appartengono quasi tutti a uno strano Clan che lo stesso Niv-Mizzet pare aver acquistato, vinto al gioco o sequestrato millenni fa, e sono insolitamente portati per la magia.

I Clan Gruul

Non che i Gruul perderebbero tempo a spiegartelo (e comunque dovrebbero prima imparare le parole giuste), ma per loro la civiltà è una farsa, una gabbia elaborata che schiaccia i desideri e fa sembrare potenti i più deboli. Il Patto delle Gilde assegnava ai Gruul la sovranità assoluta sulle terre selvagge del Piano, ma col passare dei millenni queste terre sono state assorbite dalla megalopoli, quindi i Gruul non hanno più una terra propria o uno scopo ufficiale.

Conosciuta come: i Selvaggi

Leader della Gilda: Un tempo una potente gilda, ora i Gruul sono poco più che un assembramento di mendicanti, bande e razziatori. La banda più grande sfoggia il condottiero più grande: Borborygmos, un enorme ciclope noto per la sua capacità di eliminare il dissenso (insieme a molte altre cose).

Sede della Gilda: Le bande di Gruul sopravvivono razziando e bruciando i quartieri confinanti, per poi accamparsi tra le rovine e nutrirsi di ciò che trovano. Quando le risorse finiscono, è il momento di compiere una nuova razzia. Attualmente Borborygmos ha stabilito la sua tana nel palazzo saccheggiato di Skarrg.

Principi: I Gruul vivono l'attimo e “incoraggiano” gli altri a fare lo stesso. Sono ferrei individualisti, e quelli più saggi tra loro riescono a razionalizzare il loro stile di vita definendolo l’unico davvero libero dalle pastoie imposte dalle altre gilde ai propri membri e ai senza gilda. Il loro obiettivo finale è liberare tutti i cittadini di Ravnica dalla dittatura del Patto.

Struttura: Il più forte domina la tribù. Se è abbastanza intelligente, si fa consigliare da chi è più saggio di lui. I Gruul sono l’unica Gilda senza un palazzo nella Città Centrale di Ravnica e un rappresentante o un ambasciatore presso il Senato Azorius.

Il Senato Azorius

Nell'intellettuale gilda degli Azorius, la conoscenza è potere.

Gli Azorius sono convinti che le loro leggi e la preservazione delle stesse hanno lo scopo di mantenere il Patto delle Gilde. Infatti ritengono che sia grazie al loro rigido modo di governare il merito dell'equilibrio e della stabilità delle cose all'interno di Ravnica.

Conosciuta come: il Senato

Leader della Gilda: All'interno di una stanza silenziosa, molto al di sopra della città, siede il venerabile Augusto IV, attuale Grande Arbitro Azorius. Così come per numerosi altri giudici prima di lui, il nome Augusto è onorifico, scelto tra quelli di celebri figure del passato. Privo di occhi e di gambe, Augusto IV rappresenta alla perfezione la giustizia Azorius, cieca di fronte alla compassione, inamovibile di fronte alla corruzione.

Sede della Gilda: Prahv, le Spire della Legge. L'antica sede della legge Azorius è anche il luogo più freddo della Città di Ravnica: molti pensano sia fatto apposta per mantenere l'ambiente gradevole per i moltissimi vedalken della Gilda.

Principi: Per la sua gilda gerarchica e burocratica, la storia, la stabilità e la supremazia della legge sono valori supremi. Anche i marescialli sul campo Azorius tendono a combattere i propri nemici più con la legge che con le armi. Dopotutto, che motivo c'è di danneggiare la loro preziosa armatura perlacea?

Struttura: Burocrazia legale. Tutti gli Azorius sono dipendenti pubblici. Molti cittadini di Ravnica si sono ormai dimenticati che gli Azorius rappresentano il governo ufficiale di Ravnica. E come potrebbe essere altrimenti, quando la gilda sembra avere l'unica funzione di impedire che accada qualcosa? Gli Azorius utilizzano orde di maghi, cavalieri e spiriti dei morti per proteggere Prhav, e raramente vengono visti fuori da essa se non per specifiche missioni.

L’Alleanza Simic

Che fine fanno i sovrintendenti della natura selvaggia in un mondo in cui tutto è stato domato? Un caso curioso è quello dell'Alleanza Simic, un gruppo di elfi e studiosi vedalken incaricati di accudire la natura a Ravnica.

Così come la natura stessa è stata modellata e confinata all'interno di questo mondo-città, anche il concetto di natura presso i Simic ha subito inevitabilmente lo stesso destino. Attraverso tecniche sempre più bizzarre, i Simic hanno cominciato a modificare la natura affinché potesse sopravvivere in un mondo sempre più soffocato da pietre cesellate. Hanno cominciato a “migliorare” la biologia, dando una spinta all'evoluzione naturale.

Conosciuta come: l’Alleanza

Leader della Gilda: Momir Vig, un genio analitico la cui mente lavora sulla base di intuizioni formali. A Vig si deve la creazione dei citoplasti, una biomassa modificabile in grado di potenziare altri esseri viventi.

Sede della Gilda: Al centro di tutto questo c'è uno dei posti più strani di Ravnica - Novijen, un fungo vivente migliorato da materiale citoplastico. Qui, i Simic studiano e perfezionano i maggiori progetti biologici segreti.

Principi: far sopravvivere la natura, sia curando le persone (i Simic sono i migliori medici di Ravnica) che facendo prosperare la natura. E se questo significa creare virus che ogni tanto sterminano gli esseri intelligenti, beh, è un rischio – per gli altri – che i Simic sono disposti a correre.

Struttura: A differenza degli Izzet, i Simic seguono sì la mente più brillante, ma cambiano spesso idea in merito a quale essa sia, perché la natura è evoluzione. Le opere di maggior portata vengono compiute da alleanze temporanee tenute insieme da grande abilità diplomatica (spesso sancite da contratti Orzhov). Tra i Simic, elfi Silhani e Vedalken sono quelli che più spesso ricoprono cariche importanti.

Culto di Rakdos

Un osservatore esterno potrebbe chiedersi perchè le altre Gilde non hanno spazzato via i Rakdos da qualche migliaio di anni. Dopo tutto, che utili scopi possono avere dei cultisti psicopatici assassini e cannibali, adoratori di un demone sanguinario?

Evidentemente molti. Le Gilde più legali si rivolgono ai Rakdos quando vogliono rimuovere un ostacolo o vogliono far divertire un cliente dai gusti particolari. Gli assassini Rakdos possono sporcare un sacco, ma sono degli entusiasti, e la maggior parte degli abitanti di Ravnica ritiene che i ristoranti e i locali notturni Rakdos siano i migliori del mondo.

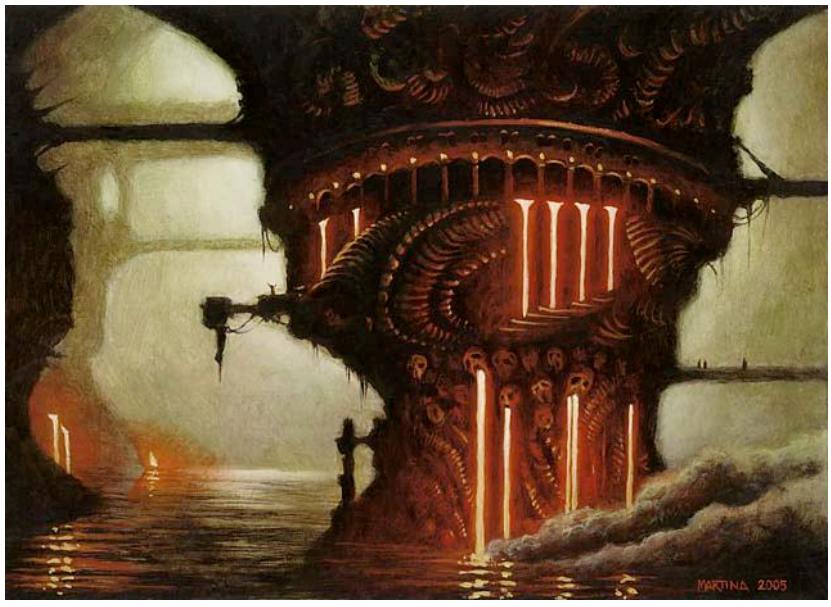
Conosciuta come: la Cabala

Leader della Gilda: il demone Rakdos, un'abominazione le cui origini sono sconosciute a tutti. Rakdos si è divertito *con* i cittadini di Ravnica più di una volta negli ultimi millenni, fomentando il proprio culto della personalità e una Gilda che non cresce numericamente solo perché il tasso di mortalità è elevatissimo. Per grande fortuna dei Ravnicani, Rakdos passa la maggior parte del suo tempo a dormire in una pozza di lava nel profondo del suo palazzo, sognando torture indicibili per i mortali.

Sede della Gilda: Rix Maadi, un grottesco palazzo con fiumi di lava che fuoriescono come gocce di sangue dai suoi lati, sepolto nella sottocittà di Ravi e circondato da territorio Golgari. Coloro che ne emergono sono troppo incoerenti per poterne descrivere l'interno. Se Prhav è il luogo più freddo della città, Rix Maadi è il più caldo.

Principi: Portare il caos più completo nel mondo, in modo che ognuno possa soddisfare ogni suo istinto senza curarsi degli altri.

Struttura: Organizzata come una festa fuori controllo, la struttura della Gilda è determinata solo da chi è abbastanza forte da mantenere il comando. Di solito la vita di questi leader è molto breve, ma negli ultimi trecento anni la strega del sangue Lyzolda ha governato con pugno di ferro in assenza del suo signore. In combattimento i Rakdos non coordinano le proprie azioni, ed è anzi più probabile che assalgano un proprio compagno ferito piuttosto che continuare l'attacco a un nemico forte e determinato.



Oggetti magici di Ravnica

> Stanco della mancanza di leggi? Vuoi fare la differenza e nel frattempo guadagnare un po' di soldi in questo mondo ostile? Se vuoi fare la tua parte per la giustizia ed essere certo di poterti permettere un bicchiere di bumbat forte ogni sera, contatta oggi stesso il tuo reclutatore Haazda!
>
> *Poster di reclutamento della Legione Haazda*

Uno degli elementi chiave di Ravnica è la costante commistione tra magia, tecnologia e biotecnica nella sua civiltà. Tutti gli oggetti magici disponibili sul *Manuale del Dungeon Master* sono disponibili, ma molti di quegli oggetti (per esempio tutti quelli che garantiscono bonus di potenziamento alle caratteristiche o alle abilità) sono disponibili anche come citoplasmi Simic e altri (per esempio occhiali, cappelli e specchi di vario tipo) possono essere replicati come artefatti Izzet.

Citoplasmi Simic
I citoplasmi sono un prodotto relativamente recente della biotecnica Simic. Sono protoplasmi viventi che vengono fusi alla carne vivente (o non-morta) da un biomago autorizzato, e da quel momento in poi conferiscono vantaggi al suo portatore. Un citoplasma non può essere rimosso volontariamente dal portatore senza l'aiuto di un biomago Simic: per creare, rimuovere o innestare citoplasmi un biomago Simic deve avere il Talento *Creare Citoplasmi*.
Il Talento funziona come *Creare oggetti meravigliosi* - prerequisito: Biomago di 2° livello/Mago della Gilda Simic di 1° livello.
I citoplasmi vengono innestati esattamente dove verrebbero indossati i rispettivi oggetti magici (es. un *Citoplasma della Destrezza* viene indossato come un *Guanto della Destrezza*).
I bonus di potenziamento di un citoplasma non si sommano ai bonus di potenziamento di un oggetto magico o di un artefatto Izzet.
Un citoplasma costa in genere un 50% in meno rispetto a un oggetto magico che conferisce pari vantaggi (es. un *Citoplasma della Destrezza +6* costa 18.000 zini d'oro rispetto ai 36.000 zini d'oro del *Guanto della Destrezza +6*).
I Golgari si rifiutano categoricamente di prendere in considerazione l'uso dei citoplasmi Simic.

Artefatti Izzet
Gli artefatti Izzet sono il risultato della fusione di magia e tecnologia. Armi da fuoco, navi volanti, ascensori, sistemi di telecomunicazione, occhiali telescopici e teletrasporti pubblici sono alcuni esempi del lavoro degli Izzet.
Questi artefatti possono essere utilizzati da chiunque, senza obbligo di alcun prerequisito tecnico o magico, ma data la tendenza dei tecnomaghi a complicare le cose semplici, una particolare pratica all'uso della scienza Izzet minimizza eventuali effetti imprevisti.
Il Talento *Competenza negli Artefatti Tecnomagici* nega qualsiasi effetto negativo dato dall'uso degli artefatti (a meno che non siano causati da usi impropri o da terze persone).
Gli artefatti non conferiscono mai bonus ad abilità o caratteristiche, ma possono replicare altri effetti magici. In tal caso i due effetti non si sommano mai, ma vince l'effetto magico normale (e l'artefatto può subire dei danni).
Gli artefatti costano in media come gli oggetti magici di pari livello.
L'uso degli artefatti da parte degli Izzet può essere enfatizzato dall'adozione da parte di membri di quella Gilda della classe di prestigio dell'artificiere (*Magia di Faerun*), particolarmente amata dai Goblin.

Lacrime di Mana
Prodotte dai chierici di varie Gilde, le *lacrime di mana* sostituiscono le normali pozioni curative. Sono cristallizzazioni di puro Ectomana curativo, e invece di essere inghiottite, devono essere premute contro la carne ferita: possono quindi essere applicate anche quando il ferito è incosciente. Per il resto funzionano esattamente come le pozioni.
Nella Città Centrale di Ravnica il loro uso è proibito a tutti eccetto che ai membri della Legione Wojek.

Bastone Pendrek
Questo straordinario bastone è il simbolo dei Wojek, che ne sono gli esclusivi utilizzatori. Ogni bastone Pendrek funziona come una *Verga della Potenza*, con le medesime funzionalità. A differenza della verga, le funzioni utilizzabili una volta al giorno possono essere utilizzate solo una volta ciascuna, poi la verga deve essere ricaricata con un nuovo *Cristallo di Mana* Wojek.

I poteri magici

> Multato - Zomaj Hauc, signore mago, per una somma totale di cinquemila zini d'oro al giorno finchè i livelli di sicurezza non saranno ripristinati nel Progetto Generatore U-001012. Multa esatta in assenza del multato.
>
> *Avviso Pubblico, Utvara, 31 Paujal 10012 Z.C.*

Il funzionamento di alcuni incantesimi viene modificato dal Piano di Ravnica e dalla presenza stessa del Patto delle Gilde, che mantiene la pace in virtù del suo effetto magico.

Tutti gli incantesimi che hanno effetto in base all'allineamento vengono sostituiti da una versione "colorata" e hanno effetto contro chiunque segua quel colore di mana (es. *Protezione dal Male* diventa *Protezione dal Nero*).

Tutti gli incantesimi con effetti extradimensionali "veri", come *Bandire* o *Contattare altri piani*, non funzionano. Gli incantesimi con effetti parziali, come *Teletrasporto*, funzionano normalmente.

Tutti gli incantesimi che bersagliano un Maestro di Gilda vengono annullati dalla magia del Patto, a meno che non vengano lanciati da un altro Maestro di Gilda o da un Parun (un firmatario originale del Patto).

Tutti i maghi di Ravnica sono specialisti, aderenti a una delle cinque Scuole predominanti del Piano, a seconda del proprio colore di mana. Ogni mago sceglie una Scuola proibita tra i colori nemici del proprio mana.

Colore di mana	Scuola di Magia Associata	Scuola Proibita
Rosso	Invocazione (Elementale)	Scelta tra Abiurazione e Divinazione
Blu	Divinazione	Scelta tra Invocazione e Trasmutazione
Nero	Necromanzia	Scelta tra Abiurazione e Trasmutazione
Verde	Trasmutazione	Scelta tra Negromanzia e Divinazione
Bianco	Abiurazione	Scelta tra Invocazione e Necromanzia

La Scuola scelta (quindi il suo colore di mana) determina il nome del mago per il futuro (es. un mago specialista Invocatore è un *piromago*). La professione scelta e le classi di prestigio possono in seguito modificare questa denominazione (es. i maghi Orzhov partono quasi tutti come *ectomaghi*, poi si dedicano esclusivamente alla pratica legale e vengono riconosciuti come *leggimaghi*). Le altre Scuole sono presenti a Ravnica, ma non esistono maghi ad esse dedicate.

Classe di Prestigio: Il Mago di Gilda

I maghi con segno di mana mezzo-mezzo possono aderire alla classe di prestigio del *Mago di Gilda*. I *Maghi di Gilda* ricoprono ruoli di alto livello nelle rispettive Gilde, e sono considerati tra i più affidabili rappresentanti dell'ethos della propria associazione.

Dadi Vita: d4

Requisiti

Per diventare un *Mago di Gilda* bisogna soddisfare i seguenti requisiti:

Mana: qualsiasi mezzo-mezzo
Razza: qualsiasi
Abilità: Conoscenza Arcana 4 gradi
Talenti: Talento di Ingresso in una Gilda
Speciale: capacità di lancio di incantesimi arcani

Abilità di classe

Le abilità del *Mago di Gilda* sono Alchimia (Int), Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte, scelte singolarmente), Decifrare Scritture (Int), Guarire (Sag), Professione (tutte, scelte singolarmente), Osservare (Sag), Sapienza magica (Int), Valutare (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Intelligenza.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del *Mago di Gilda*.

Competenza nelle armi e nelle armature: i *Maghi di Gilda* non ottengono alcuna competenza in armi ed armature.

Doppia specializzazione: un *Mago di Gilda* sceglie una seconda Scuola di specializzazione in base alla sua Gilda e al suo colore di mana, e di conseguenza sceglie una seconda Scuola Proibita.

Nome Gilda	Colori di Mana	Specializzato in	Scuole Proibite
Senato Azorius	Bianco – Blu	Abiurazione, Divinazione	Invocazione, scelta tra Necromanzia e Trasmutazione
Legione Boros	Bianco – Rosso	Abiurazione, Invocazione	Divinazione, Necromanzia
Orda Golgari	Verde – Nero	Trasmutazione, Necromanzia	Abiurazione, Divinazione
Clan Gruul	Rosso – Verde	Invocazione, Trasmutazione	Divinazione, scelta tra Abiurazione e Necromanzia
Izzet	Rosso – Blu	Invocazione, Divinazione	Abiurazione, Trasmutazione
Sindacato Orzhov	Bianco – Nero	Abiurazione, Necromanzia	Trasmutazione, Invocazione
Conclave Selesnya	Bianco – Verde	Abiurazione, Trasmutazione	Negromanzia, scelta tra Invocazione e Divinazione
Alleanza Simic	Blu – Verde	Divinazione, Trasmutazione	Invocazione, Necromanzia

Il *Mago di Gilda* ottiene in questa seconda Scuola un bonus +2 nelle prove di Sapienza Magica per apprendere gli incantesimi, ma non ottiene 1 ulteriore slot di memorizzazione incantesimi. Può utilizzare lo slot bonus per una qualsiasi delle due Scuole.

Incantesimi al giorno: i *Maghi di Gilda* si dedicano al potenziamento della loro capacità magica. Ad ogni livello guadagnato come *Maghi di Gilda* ricevono gli incantesimi supplementari come se avessero guadagnato un livello come maghi, anche se non guadagnano le altre abilità relative al livello (Talenti bonus o altro).

Potenza degli incantesimi: questo valore si somma a tutti gli incantesimi delle Scuole di specializzazione del *Mago di Gilda*, alla CD dei tiri salvezza e alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi.

Difesa specializzata: questo valore si aggiunge ai tiri salvezza del *Mago di Gilda* contro gli incantesimi delle sue Scuole specializzate.

Sigillo della Gilda: ogni Gilda possiede il proprio sigillo, che può essere un medaglione, un tatuaggio o un semplice sasso inciso. Ogni sigillo permette al suo possessore di utilizzare i più potenti oggetti di ogni singola Gilda, come il *pugnale rituale Rakdos* o la *transreliquia Izzet*, e di entrare nelle aree ristrette al pubblico presenti nelle sedi delle Gilde (come le librerie magiche). Nelle mani di un personaggio con un allineamento che non comprende entrambi i colori del mana il sigillo non ha alcun potere. Ogni *Mago di Gilda* riceve il sigillo della sua Gilda al primo livello di classe.

Livello	BAB	Tempra	Riflessi	Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+0	+2	*Doppia specializzazione, Sigillo della Gilda*
2°	+1	+0	+0	+3	*Difesa specializzata +1*
3°	+1	+1	+1	+3	*Potenza incantesimi +1*
4°	+2	+1	+1	+4	*Difesa specializzata +2*
5°	+2	+1	+1	+4	*Potenza incantesimi +2*
6°	+3	+2	+2	+5	*Difesa specializzata +3*
7°	+3	+2	+2	+5	*Potenza incantesimi +3*
8°	+4	+2	+2	+6	*Difesa specializzata +4*
9°	+4	+3	+3	+6	*Potenza incantesimi +4*
10°	+5	+3	+3	+7	*Difesa specializzata +5*