



Articolo di Francesco [Gyed](#) Cambilargiu

Questi primi due articoli su ravnica saranno un piccolo esperimento per il quale avrò bisogno del vostro feedback. La storia sarà infatti riassunta per capitoli, anziché tutta insieme. Se questo esperimento vi piacerà, anche guildpact e discordia saranno riassunti in questo modo, altrimenti tornerò al metodo tradizionale.

CAPITOLO 1

17 Griev 9943 ZC.

È sera e il tenente Wojek Myczil Zurich e il suo partner, il Connestabile Agrus Kos, camminano per le strade del quartiere di Parha, situato nel Decimo Distretto del piano-città di Ravnica. Nonostante il loro giro di pattuglia sia già finito, e nonostante entrambi abbiano ottimi motivi per tornarsene a casa, il dovere di wojek impone loro di seguire degli indizi su un gruppo di membri del Culto di Rakdos che sono stati visti girare nei dintorni.

Nelle scorse due settimane infatti, da quando cioè il Sindacato Orzhov ha ordinato l'evacuazione dell'ormai abbandonato quartiere industriale Parha così da poterlo demolire e ricostruire, numerosi Cavalieri Solcacielo hanno riferito di aver notato delle persone che si aggiravano con fare sospetto nel quartiere. persone che avevano tutta l'aria di essere membri del Culto. Gli avvistamenti si sono moltiplicati e due giorni fa i sospetti sono stati visti torturare e uccidere delle zeppelidi, le grandi creature volanti che fungono da vere e proprie aeronavi viventi. Per questo motivo Zurich ha insistito con Kos per fare un giro di pattuglia all'interno del quartiere: se i Rakdos stanno utilizzando Parha come nascondiglio per le proprie armi o come punto d'appoggio per realizzare chissà quali orribili piani, occorre fermarli al più presto.

Secondo le leggi del Patto delle Gilde i Rakdos non possono essere arrestati solo in quanto membri del Culto, poiché anche loro fanno parte della società, ed è proprio ai Rakdos che ci si rivolge quando si ha bisogno di arruolare mercenari, sicari, artisti o operai a basso costo, e se l'Orzhov che si è aggiudicato l'appalto della demolizione di Parha non avesse riportato la violazione della sua proprietà da parte dei cultisti, nessuno avrebbe fatto caso alla loro presenza nel quartiere. Consci di tutto ciò, i due 'jek raggiungono il magazzino dove apparentemente i Rakdos avrebbero il proprio quartier generale, e lì vengono attaccati da un mezzo-demone che spalanca la porta e si getta contro Kos. Prima che il giovane Connestabile

possa subire delle ferite gravi, Zunic uccide l'avversario demoniaco con un colpo di spada.

Nella stanza in cui si trovano una volta superata la porta, Zunic e Kos trovano un orribile spettacolo ad attenderli più di una ventina di cadaveri smembrati.

Per comprendere cosa sia accaduto, i wojek hanno un metodo infallibile: interrogare gli spiriti dei morti che ogni omicida lascia dietro di sé. In questo caso la scelta ricade su un troll, e dopo averlo "atterrato" tramite un artefatto particolare che costringe un fantasma a rimanere sulla scena del crimine, Kos tira fuori uno stilo, un blocco per gli appunti e comincia ad interrogare il morto.

Alla domanda <<**Cosa è accaduto qui?**>>, però, il troll comincia a delirare. <<**Sta chiamando. Lasciatemi. Devo seguirlo.**>>

dice, e nonostante il giovane Kos tenti di tranquillizzarlo, il troll continua a ripetere sempre le stesse parole finché, alla domanda

<<**Dove si trova?**>>

l'interrogato risponde:

<<**È ovunque. È vicino. Egli attende nelle ombre**>>

. Seppur confusi da quelle parole, i due compagni tornano a rivolgere la loro attenzione ai cadaveri, e scoprono che sei di loro appartengono alla gang di Palla, una donna umana nota alle autorità per un vasto numero di crimini nei confronti della quale Zunic prova un certo disprezzo. I loro discorsi, tuttavia, vengono intercettati da qualcuno nascosto dietro un incantesimo

camaleontico

.

CAP 2

23 Zuun 9999 Z.C., pomeriggio

La Lega Wojek, e solo la Lega Wojek, deve mantenere la pace all'interno della città libera di Ravnica in osservanza dello Statuto del Patto delle Gilde

Sono passati decenni dall'interrogatorio con Zunic, [Agrus Kos, Veterano Wojek](#) è diventato tenente ed è intento ad assistere alla rappresentazione teatrale de "La Battaglia che cambiò il piano di Ravnica per sempre" ovvero la lotta tra

[Razia, Arcangelo Boros](#)

, e il ciclope Cisarzim, rispettivamente i parun delle gilde Boros e Gruul nonché, all'epoca della Battaglia, campioni delle forze dell'Ordine a favore della prima stesura del Patto delle Gilde e le forze del Chaos, assolutamente contrarie ad introdurre il Patto così com'è. Lo schieramento uscito vincitore dalla lotta avrebbe dominato Ravnica per l'eternità, ma lo scontro era stato interrotto dalla presenza di

[Szadek, Signore dei Segreti](#)

, il vampiro parun della Casata Dimir, e da

[Azor, Dispensatore di Legge](#)

l'anziano uomo parun del Senato Azorius ed autore del Patto originale. Proprio Azor presentò una seconda stesura del Patto, quella poi divenuta ufficiale, nella quale ogni gilda avrebbe mantenuto l'indipendenza e sarebbe stata tutelata dalle leggi del Patto.

Negli ultimi millenni, Ravnica ha volutamente dimenticato le sue origini, ed ora i suoi cittadini sono convinti che i Dimir non siano mai esistiti davvero, che Szadek fosse soltanto un necromante ambizioso ucciso dagli altri parun dopo un tentativo fallito di spezzare il Patto e che probabilmente la leggenda del Signore dei Segreti è stata messa in circolazione da qualche fanatico Selesnya, i quali lo accusano di ogni male possibile e immaginabile. Kos, perlomeno, la pensa così, e lui ha vissuto abbastanza a lungo da sapere che nelle ombre non si nasconde nessuna Decima Gilda.

D'improvviso, l'attore che interpreta Cisarzim comincia ad andare fuori copione e cala la sua ascia sulla testa di Azor, fortunatamente non facendogli neppure un graffio, essendo l'arma un attrezzo di scena. Kos si alza e sale sul palco, dove si prepara ad arrestare Cisarzim assieme a Feather, l'angelo membro della Lega Wojek che interpretava Razia, ma viene interrotto da Szadek, il quale, preoccupato dalla reazione del pubblico, cerca di spiegare ai due wojek che il collega sta solo recitando, e che probabilmente sta esagerando un po' perché è sotto l'influsso di un incantesimo da teatrante che gli permette non solo di somigliare a un ciclope, ma anche di immergersi totalmente nella parte.

Cisarzim intanto continua ad avere un atteggiamento violento, ma dopo un intenso combattimento, Kos riesce a staccare dall'attore l'artefatto che produce l'incantesimo di performance, facendogli così perdere conoscenza.

Mentre Feather e Kos fanno uscire il pubblico dalla sala, un mercante di nome Wenvel Kolkin vede sua moglie Yertrude uscire dalla sala senza di lui. Preoccupato, comincia a seguire la donna attraverso le vie di Vecchia Rav, la parte superiore della Città Sepolta, immersa nel buio anche se il sole non è ancora tramontato. Wenvel insegue Yertrude attraverso un affollatissimo mercato, e quando infine la raggiunge, scopre con orrore che sulla sua testa è apparsa

l'aureola tipica dei fantasmi di Ravnica.

Mentre Wenvel urla di fronte al volto di Yertrude, Kos e Feather sono ancora intenti a riprendersi dalle percosse di Cisarzim. L'ufficiale Wojek ricorda a sé stesso che l'angelo collabora con lui perché ha un qualche debito con la Lega Wojek, motivo per cui le sue ali sono legate assieme, e in quel momento immagina come sarebbe il suo partner, il giovane Sergente Borca, se indossasse l'armatura angelica di Feather. Di fronte a quell'immagine ridicola, Kos si lascia scappare una risata che gli provoca un intenso dolore alle costole, colpite in precedenza da Cisarzim, ma fortunatamente Szadek ha a disposizione una Lacrima, un oggetto magico in grado di guarire il corpo e che Kos utilizza sulle sue costole mentre si dirige verso un pub.

CAP 3

"Le promozioni all'interno della Lega devono essere basate su azioni meritevoli compiute eseguendo il proprio dovere" -- Il Manuale dell'Ufficiale Wojek

23 Zuun 9.999 Z.C., Tramonto.

Poche ore dopo la fine dello spettacolo, un Kos ubriaco e sdraiato sul pavimento del pub Backwater viene raggiunto dal sergente Borca, il suo partner, che lo convince a bere un caffè e gli riferisce che i "pezzi grossi" lo aspettano per parlargli al Forte Centrale, il quartier generale dei wojek situato nel centro di Ravnica.

Borca è diventato un 'jek poco tempo dopo l'ultima rivolta dei Rakdos, avvenuta dieci anni fa, la seconda a cui il Tenente Kos abbia assistito e la più violenta delle due scoppiate durante il corso della sua vita. La prima, avvenuta nel 9.940 Z.C., quando Kos era appena stato promosso a Connestabile, è costata dozzine di vite di Wojek, ma in quella di dieci anni fa hanno perso la vita addirittura centinaia di colleghi dell'anziano Tenente. Per questo motivo Kos non apprezza particolarmente la presenza di Borca: gli riporta alla mente troppi compagni caduti durante la rivolta.

Sulla strada i due jek passano accanto al Canyon Grygor, uno dei pochissimi paesaggi naturali rimasti in Ravnica, nonché ingresso del territorio Golgari della Vecchia Rav e della Città Sepolta. Una volta giunti a destinazione, Kos e Borca attraversano i corridoi del Forte decorati con le statue dei migliori membri della storia della Lega Wojek, quasi tutti umani, razza che compone la maggioranza della popolazione ravnicana. Arrivati al cospetto del Comandante Generale della Lega e dei comandanti di sezione dei Dieci Distretti in compagnia di un Alto

Giudice Azorius e di un quietman, uno degli inquietanti e misteriosi servitori senza volto del Conclave Selesnya.

Prima che i comandanti possano spiegargli il motivo per cui è stato chiamato, Kos li interrompe e spiega di averlo capito da solo: vogliono promuovere il comandante di sezione Phaskin e mettere lui, il valoroso Tenente Agrus Kos, al suo posto. Tuttavia, Kos è un uomo d'azione e di passare gli ultimi anni della sua pur lunga vita dietro la scrivania di un ufficio, lontano dalle strade e dai pattugliamenti, proprio non ha voglia. Purtroppo per lui i Pezzi Grossi hanno già deciso, e la sua promozione sarà ufficializzata tra cinque giorni esatti, il giorno del Decamillenario. Nonostante le proteste del Tenente, il quale prova addirittura a chiedere il pensionamento tanto a lungo rifiutato negli scorsi anni, il Comandante Generale Gharti ha già deciso e non c'è verso di fargli cambiare idea. Alla fine, il Tenente si arrende, e accetta la promozione.

Sulla strada per tornare a casa, Kos si imbatte nel fantasma di Myczil Zurich, il suo mentore e compagno che lui stesso ha ucciso cinquantasette anni prima.

CAP 4

"Nessuna gilda può controllare l'accesso al traffico diretto verso o proveniente da una qualunque strada, via o vicolo facente parte della Grande Rete Arterica" --Emendamento VII del Patto delle Gilde (la Legge Ledev)

23 Zuun 9.999 Z.C., Sera

Mentre Kos torna a casa accompagnato dai fantasmi del suo passato, Fonn, una giovane [Gua](#)
[rdiana dei Ledev](#)

mezz'elfa, sta accompagnando il lossodonte Bayul (detto il Santo Vivente) a

[Vitu-Ghazi, l'albero città](#)

. Bayul è un membro del Conclave, inteso non come la gilda Selesnya ma come il gruppo d'élite che può interloquire con il Coro, i leader della gilda. Bayul è uno degli unici tre membri del Conclave a non appartenere alla razza delle driadi, nonché l'unico membro ad aver viaggiato in lungo e in largo per Ravnica, e sta tornando a Viitu-Ghazi per festeggiare la Convocazione, una festa Selesnya che cade lo stesso giorno del Decamillenario. Fonn, invece, è nata nel Decimo, ma ha vissuto gran parte della sua vita lontana dal Distretto, nel luogo da cui è partita con Bayul. Dopo qualche bella parola detta dal Santo Vivente nei confronti dei defunti genitori di Fonn e qualche commento sull'aria inquinata che si respira in città, i tre (compreso Biracazir, il lupo di Fonn) vengono attaccati da un gruppo di Gruul armati di tutto punto, ma grazie alla sua bravura con l'arco e a Biracazir, Fonn riesce a sventare la minaccia. Mentre Fonn prova a

interrogare uno degli attentatori però, un membro degli Haazda, i pattugliatori senza-gilda delle strade di Ravnica, esce da una taverna, e davanti agli occhi della mezz'elfa viene sgozzato da una figura avvolta da un'oscurità innaturale taglia la gola dell'Haazda. Mentre l'uomo si accascia a terra, Fonn corre dietro al misterioso omicida, e grazie ad uno stratagemma, riesce a ucciderlo con una freccia. Il mistero si infittisce quando Fonn capisce che quell'assassino è un sicario Rakdos, i quali non sono soliti lavorare assieme a dei pirati Gruul come quelli che hanno cercato di uccidere San Bayul, ma ogni risposta sfuma quando il Gruul che Fonn ha bloccato viene ucciso da Biracazir.

CAP 5

"Non svegliatemi per il rapporto mattutino" --Epitaffio del Sergente Wojek Yrbog Vink (2525-2642 Z.C.)

24 Zuun 9.999 Z.C. Mattina presto

La mattina dopo, Kos che, durante il rapporto mattutino, annuncia ai wojek al suo seguito le novità che gli sono state comunicate dai Pezzi Grossi, partendo dalla sua promozione a Capitano per arrivare ai preparativi per la Convocazione Selesnya e al Decamillenario, dopodiché ascolta i rapporti dei vari colleghi.

Finito il rapporto, Kos e Borca tornano al lavoro e cominciano ad interrogare Wenvel Kolkin. Kolkin è giunto al quartier generale del Decimo per denunciare la morte di sua moglie Yertrude, e al tempo stesso per chiedere protezione dalla stessa. Il fantasma di Yertrude lo ha perseguitato per tutta la notte, e anche ora è alla sua ricerca. Poco dopo, infatti, lo spirito della donna appare e comincia a gridare il nome del marito. Kos accusa Kolkin di averla uccisa, visto che lo spirito della donna è diventato un cercatore, uno spettro vendicativo che tormenterà il suo assassino finché egli non morirà. Borca prova quindi a parlare con lo spirito, cercando di farlo calmare e di cacciarlo via, arrivando persino a mostrarle come appare la sua faccia ora che si è trasformata in un cercatore, e seppure la tattica riesca, all'ultimo istante Wenvel attira nuovamente l'attenzione della moglie, costringendo Kos, che sa che il trucco dello specchio non funzionerà una seconda volta, ad eliminarla con un grounder, un altro artefatto in dotazione ai wojek che può intrappolare o distruggere gli spiriti. I Wojek sono l'unica gilda che uccide i fantasmi di Ravnica, perché le altre li utilizzano in diversi modi. I Gulgari utilizzano l'energia necrotica degli spiriti dei morti per creare gli zombie; i Selesnya li arruolano nelle loro file come quietmen; gli Orzhov li usano come servitori e anche le altre hanno i loro metodi per riciclare queste creature eteree. Nella maggior parte dei casi, tra l'altro, l'omicidio è perfettamente legale nella Città, tranne nel caso in cui la vittima fosse una persona particolarmente importante e l'omicida non avesse le giuste autorizzazioni. Essere un sicario quindi è perfettamente legale e molti Orzhov e Gulgari hanno fatto dell'omicidio su commissione una vera e propria professione. Gli Ochran nascono proprio per questo, dopotutto.

CAP. 6

"I maschi Devkarin uccidono. Le femmine Devkarin rendono la morte meno permanente. Questi sono i doni della nostra razza, e in essi, noi troviamo l'equilibrio." --Matka Velika (8403-8674 Z.C.) dalle Pergamene della Matka

24 Zuun 9.999 Z.C. Mattina presto

Mentre Kos congeda Kolkin, un centauro sta fuggendo da qualcosa in un vicolo di Vecchia Ravnica. Dopo essersi perso in pieno territorio Golgari, il centauro ha ricevuto un invito da parte delle [Sorelle di Pietramorte](#), signore dei Devkarin e dei Teratogeni e della loro matka Savra ad unirsi alla gilda, ma dopo che il suo rifiuto, ha cominciato a udire dei suoni nelle ombre, come se qualcuno o qualcosa lo stesse seguendo. Poco dopo aver svoltato nel vicolo, infatti, il centauro si trova faccia a faccia con un pallido cacciatore elfico che indossa una maschera inquietante, il quale uccide il centauro rompendogli il collo, per poi comunicare ai suoi alleati che la caccia è conclusa. Non appena lo spirito del centauro si stacca dal suo corpo, due sacerdotesse alleate dell'elfo (il cui nome è Jarad Vod Savo) intervengono e lo legano con tentacoli composti da necromana scaturiti dai loro bastoni magici, assorbendone l'essenza, poi si legano al corpo del centauro fino a formare una vera e propria ragnatela di viticci e verde-nerastri, rianimandolo. Jarad e le due elfe si incantano con un incantesimo camaleontico che impedisca loro di essere individuati, ed accompagnano lo zombie centauro verso il suo destino: le fauci di un leviatano, una delle poche creature non-umane che le Sorelle a capo dello Sciame non sono riuscite a convertire alla loro causa, data la mancanza di occhi tramite i quali pietrificare e l'assenza di una mente da convincere.

Dopo che il leviatano, un grosso verme tentacolato, cade nella trappola di Jarad e morde il centauro zombie, l'elfo e i suoi cacciatori si avventano su di lui e cominciano a colpirlo a più riprese con frecce avvelenate e armi da taglio, approfittando della paralisi causata dalla carne marcia dell'esca.

A lavoro ultimato, i cacciatori ricevono la visita della Matka in persona, Savra, la sacerdotessa che comanda tutti gli elfi Devkarin in nome delle Sorelle. Savra prende da parte Jarad, suo fratello, e gli dice di avere un nuovo lavoro per lui.

CAP 7

"Il segreto meno nascosto di Ravnica? Sin dalla Rivolta Rakdos, non ci sono abbastanza wojek per pattugliare tutta la città. Hanno già abbandonato Vecchia Rav. Tra quanto tempo i cosiddetti Occhi Attenti avranno abbastanza occhi solo per osservare il centro della città? Se i wojek non opereranno un reclutamento di massa, temiamo che Ravnica non sopravvivrà al suo stesso Decamillenario" --Editoriale del Giornale del Patto delle Gilde di Ravnica (9 Prahz 995Z.C.)

24 Zuun 9999 Z.C. Pomeriggio

Ore dopo la sua disavventura con Kos, Kolkin, ubriaco fradicio, passeggia per i vicoli di Ravnica, quando all'improvviso qualcosa che non riesce a vedere gli taglia la gola. Contemporaneamente Agrus Kos e Bell Borca devono fare i conti con una bambina orfana che ha rubato un frutto dal bancone di un mercante Orzhov. La bambina si chiama Luda, ed è una vecchia conoscenza di Kos, il quale sembra essere in ottimi rapporti con lei. Dopo averle parlato per un po', averle ricordato di non andare mai dai Gulgari se ha bisogno di cibo e averla in un certo senso convinta a diventare una wojek regalandole persino l'arma con cui aveva colpito Yertrude, Kos la accompagna a comprare il frutto che ha rubato con i soldi che si è fatto prestare da Borca. I due 'jek continuano poi il loro giro, interrogano un ogre accusato di aver ucciso due suoi simili, poi, dopo che il fantasma di Myczil Zurich appare a Kos, i due compagni si separano. Quando lo spettro scompare però, Kos sente un urlo e vede un goblin con le orecchie tagliate aggredire la piccola Luda. Nonostante gli sforzi di Kos di guarirla con le Lacrime, la ragazzina muore, mentre il suo assalitore, con il cuore della bimba ancora pulsante in mano, si allontana. Kos insegue la creatura fino a un tavolo fuori da un locale, al quale sono seduti un lossodonte, che Kos riconosce come il Santo Vivente Bayul, una mezz'elfa e Borca.

Kos cerca di fermare il goblin, ma quello raggiunge il tavolo per primo, e un secondo dopo si fa esplodere. In quell'istante, Kos vede un'ombra avvolgere e catturare la mezz'elfa, poi l'esplosione lo colpisce.

-

CAP 8

"La Dimir, la cosiddetta 'Decima Gilda' è una finzione inventata per spaventare i bambini e tutti coloro che hanno menti da bambini. Una finzione rivelatasi molto utile." -- Primo Giudice Azorius (47 RC. - 98 Z.C) da un'appendice del Patto delle Gilde.

24 Zuun 9.999 ZC. subito dopo Mezzanotte

Ore dopo l'attentato a San Bayul, Savra, la matka Gulgari, sta scendendo nelle profondità del Canyon Grigor, profondità che mai nessuno, prima di lei, ha mai raggiunto. La maggior parte degli abitanti di Ravnica pensa infatti che il canyon non sia particolarmente profondo, e che serva semplicemente per unire la Vecchia Rav e la Città Sepolta con il livello superiore. Savra però ha scoperto che sotto il canyon si estendono numerosi tunnel, un vero e proprio labirinto, alla fine del quale ha scoperto qualcosa, un'entità che ella chiama "maestro" e che le ha permesso di sopravvivere al labirinto e di raggiungere il suo palazzo nascosto. L'entità le ha aperto un mondo, le ha rivelato segreti nascosti e le ha permesso di accedere ad un grande potere, un potere che Savra dovrà usare per uccidere le Sorelle di Pietramorte e diventare la nuova Regina del Gulgari. Assieme al "maestro", Savra ha architettato un malefico piano che sta cominciando a dare i suoi primi risultati, ed è quindi tornata da lui per comunicargli il successo della prima fase del piano: il lossodonte è morto, e Jarad è coinvolto nella sua morte. Il "maestro", che si rivela essere una creatura umanoide con lunghi canini scintillanti e fluenti capelli neri, si congratula con lei, e le ordina di passare alla seconda fase del loro piano: sfidare le gorgoni come loro hanno fatto con il vecchio leader, Svogthir.

Svogthir, il parun dei Gulgari, fu il terzo firmatario del Patto, subito dopo Azor e Razia, e per

novemila anni regnò sullo Sciame, accumulando un potere tale da potersi considerare un vero e proprio dio. Dopo alcuni millenni, Svogthir cominciò a diventare sempre più paranoico, e si rinchiuse nella piramide-labirinto di Korozda, dove, un millennio fa, secondo le pergamene della Matka, un antico documento Golgari, le Sorelle lo distrussero. Secondo il documento, due sorelle su cinque vennero uccise, ma riuscirono ad eliminare per sempre il parun. Il "maestro" però, ha rivelato a Savra la verità: le sorelle non riuscirono ad uccidere il Parun, poiché egli, in quanto non-morto, era immune al loro sguardo. Dovettero quindi smembrarlo pezzo per pezzo, pietrificare ogni parte del corpo rimossa in questo modo e infine rinchiudere la testa non-morta del parun e il suo corpo pietrificato in cima alla piramide-labirinto dove si trova adesso la matka.

Arrivata nella stanza di Svogthir, il parun la accoglie come se già sapesse del suo arrivo, e dopo un lungo dialogo cerca di stringere un patto con lei: chiede a Savra di creargli un nuovo corpo non-morto, così che egli possa riprendersi la sua rivincita sulle Sorelle, e una volta che avrà portato a termine la sua vendetta, la implora di ucciderlo una volta per tutte. Dieci ore dopo, Savra completa la sua opera e unisce la testa di Svogthir al corpo non morto che ha creato per lui. Il potere del necromante è stato divorato dalle Sorelle, e Savra non ha voluto ripristinarlo: Svogthir dovrà essere il suo avatar, non un suo pari.

Nel frattempo, in un'altra zona della Città Sepolta, Fonn si risveglia. Sono passate ore da quando il goblin si è fatto saltare in aria uccidendo San Bayul, e una volta ripresa conoscenza, Fonn ricorda perfettamente di essere stata rapita. Pochi istanti dopo, la porta della stanza in cui è rinchiusa comincia ad aprirsi, e non appena un Devkarin la attraversa, Fonn gli si getta contro. Tuttavia, l'elfo è più veloce, e dopo essersi spostato di lato, punge il collo della sua avversaria con qualcosa, facendola di nuovo cadere addormentata.

-

Curiosità:

*Teratogeni è un nome che indica ogni singolo membro dello Sciame Golgari che non appartenga alla razza elfica o umana. Per qualche motivo non è stato più utilizzato nelle fonti successive al primo ciclo di Ravnica.

*Non è chiaro se i ravnici sappiano che Azor non era un essere umano ma una sfinge, né se Isperia fosse a conoscenza del suo reale aspetto fisico.

*L'idea del Conclave è stata probabilmente abbandonata per non creare confusione, approfittando del fatto che i Selesnya di Trostani sono una gilda differente da quella del Coro.

*Le citazioni che ho riportato sono presenti nel libro originale. Non solo forniscono interessanti dettagli sulla storia, ma aiutano anche a capire meglio di cosa si sta parlando.

-

Per riassumere:

- **10.515 A.R. = 5.515 A.C.** (prima del Patto) Nasce Niv-Mizzet

-**5.515 A.R. = 1.Z.C.** Anno della firma del Patto delle Gilde. Dopo una guerra tra le fazioni di ordine e caos, guidate rispettivamente da Razia e Cisarzim, Azor crea il Patto e tutti i leader degli eserciti aderiscono per fondare le Dieci Gilde. Azor diventa parun Azorius; Szadek parun Dimir; Niv-Mizzet parun Izzet; Rakdos parun Rakdos; Mat'Selesnya parun Selesnya; Svogthir parun Golgari; Razia parun Boros; Cisarzim parun Gruul; ignoti diventano parun Simic e Orzhov.

3.484 A.R. = 9.000 Z.C.: Svogthir, il parun dei Golgari, viene smembrato dalle cinque sorelle di Pietramorte. Tre di loro sopravvivono e imprigionano la sua testa al centro di Korozda, privandola del suo potere magico.

4.379 A.R. = 9.895 Z.C.: nasce Agrus Kos

4.427 A.R. = 9.943 Z.C.: muore Myczil Zunich, collega wojek di Agrus Kos.

4.448/9/10 A.R. = 9.964/5/6 Z.C.: nasce Teysa Karlov. Non sappiamo con precisione il suo anno di nascita, ma sappiamo che oggi si definisce 112enne. Non sappiamo se arrotondi e ne abbia 111 e tre quarti o 112 e mezzo, quindi mi sono preso una libertà di tre anni.

Fine 4.483 A.R./ Inizio 4.484 A.R. = Fine 9.999 Z.C./10.000 Z.C. : durante gli ultimi giorni che precedono il Decamillenario, si svolgono gli eventi di Ravnica City of Guilds

-

Fonti:

Ravnica: The City of Guilds, di Cory J. Herndon. Libro pubblicato nel novembre del 2005 e inedito in Italia

In questa stagione stagione:

1. [Magic Historica: La Quinta Alba di Mirrodin](#)
2. [Magic Historica: Dopo la Quinta Alba](#)

Nella terza stagione:

1. [Magic Historica: la prima fase dell'Invasione Phyrexiana](#)
2. [Magic Historica: la Congiunzione tra Rath e Dominaria](#)
3. [Magic Historica: Apocalisse!](#)
4. [Magic Historica: nuova terra, nuova storia](#)
5. [Magic Historica: l'Odissea di Kamahl](#)
6. [Magic Historica: intrighi e tradimenti a Città della Cabala](#)
7. [Magic Historica: la fine della Guerra del Mirari](#)
8. [Magic Historica Dossier: l'origine delle gilde di Ravnica](#)
9. [Magic Historica Dossier: la nascita dell'Innistrad moderno](#)
10. [Magic Historica Dossier: Grixis e il tradimento di Sedris](#)
11. [Magic Historica Dossier: Grixis e il tradimento di Sedris](#)
12. [Magic Historica Dossier: gli Eldrazi su Zendikar](#)
13. [Magic Historica Dossier: gli effetti delle Grandi Aurore](#)
14. [Magic Historica Dossier: le creature non umane di Esper](#)
15. [Magic Historica: preludio ad Assalto. Di nuovo in Otaria](#)
16. [Magic Historica: l'assedio di Topos e la Guerra dell'Incubo](#)
17. [Magic Historica: la Guerra Fredda di Phage ed Akroma](#)
18. [Magic Historica: l'anno del Flagello](#)
19. [Magic Historica: le origini di Mirrodin](#)

▣ **Riassunto delle prime due stagioni**

- [Magic Historica speciale: riassunto della prima stagione](#)

- [Magic Historica speciale: riassunto della seconda stagione](#)
- [Magic Historica Dossier: Bant e la Guerra Valero-Jhessiana](#)
- [Magic Historica Dossier: Maestrie Catare e Schiere Angeliche](#)