

Bakgrundsblad: Nekropolis och Kristalltornet

Region: Norra samkarna

Område: Krilloan

Härskare: Stadsrådet

Valuta: Shekel

Det väldiga Kristalltornet, i stadsdelen Nekropolis mitt, är huvudsäte för den mäktiga Ordo Magus, Krilloans magikerorden. Nekropolis var en gång en gravplats, men bebos nu av Krilloans lösdrivare. Denna hemsökta stadsdel vilar över en port till Erekskigals dödsrike.



TYPISKA VÄRV: Typiskt socialt stånd (extra utrustning)

- **Magiker – Ordo Magus, kandidat** (har också en vit kandidatkåpa)
- **Krigare – Hyrsvärd** (ersätt "Sköld" med "hillebard eller hakebössa")
- **Tjuv – Gravplundrare** (ersätt "4 knivar" med "stormlykta, spett och huggmejsel")

TYPISKA FOLKSLAG: (Språk)

- **Alla tänkbara** (skeppsjsori, moreliska, efariska och ett otal andra)

ÄVENTYRET BÖRJAR (1T6):

1. Du är trött på på myllret i Krilloan och tar en feluck ut på Kopparhavets vidder.
2. Du har dragit på dig en förbannelse och vill fly undan dess effekter.
3. Du har råkat ut för en hemsökelse för mycket, och har tröttnat på att bo nära odöda.
4. Du blev tvångsvärvad av ett kompani legosoldater.
5. Du hamnade på fel sida Nekropolis gängstrider, och måste byta omgivning ett tag.
6. Sanndrömmar och vakna hallucinationer berättar om ett öde som väntar på avlägsna stränder. Du lämnar Krilloan för att möta det.

MINNEN FRÅN GAMLA CITADELLET (1T6):

1. Dagen då Kristalltornet brann med en klarblå låga. Bländades du av missödet eller beundrade du dess skönhet.
2. Den magiska duellen mellan demonlogen Symbasis och illusionisten Barim. Vem hejade du på.
3. Gängkriget mellan Dödgrävorna och DiGrassos Slaktare. Vilken sida tog du i maktkampen?
4. När dödsrikets demoner jagade längs gatorna. Försökte du bekämpa dem, eller gömma dig för deras brinnande blickar.
5. När ätten Viriz försökte vräka ockupanter från familjekryptan. Hjälpste du vräka eller försvarade du ockupanternas hem.
6. När de döda vaknade. Försökte du fly från Nekropolis, eller barrikadera dig på en taverna.

Extra startutrustning: Skyddsamulett välsignad åt Ereshkigal, fotsid kåpa med huva.

Typisk utrustning: Vit kandidatkåpa, stormlykta.

Typiska kvinnonamn: Alquekha, Beru, Eshi, Ros, Terreq, Ussumit, Yaya, Zosima.

Typiska mansnamn: Albar, Barrakir, Gogol, Muerg, Nafressus, Shelk, Ulsim, Zathura.