

Verden

Form

- ☐☐☐ Et uendeligt hav med spredte, små øer
- ☐☐☐ Døre mellem spredte øer i et tomt rum
- ☐☐☐ Indelukket verden, under jorden, ingen himmel
- ☐☐☐ En planet, to sole og tre tætte, beboede måner
- ☐☐☐ Kroppen af to døde titaner
- ☐☐☐ En flad disk, båret af et gigantisk væsen

Civilisation & Teknologi

- ☐☐☐ Alt smedet i stål og krom, lyset som energikilde
- ☐☐☐ Damp-teknologi, zeppelinere og stålwire
- ☐☐☐ Bastioner bygget på klipper, lange broer hævet over skyerne
- ☐☐☐ Alt baseret på magi, tilgængelig til det almene folk
- ☐☐☐ I pagt med naturen, huse gros, dyr trænet i talens brug
- ☐☐☐ Flyvende byer, bygget på lysende sten

Nylige Begivenheder

- ☐☐☐ Krigen mellem titaner, guder og himmellegemer slut
- ☐☐☐ Efter en mørk middelalder, magiens genkomst
- ☐☐☐ En ny livsarts ankomme til verden
- ☐☐☐ Én apokalypse nært undgået, verden ved at genopbygges
- ☐☐☐ Opdagelsen og koloniseringen af et nyt land
- ☐☐☐ To store imperier i voldsom krig

Natur

- ☐☐☐ Vandrende skove, skildpadde kontinenter og regnfugle
- ☐☐☐ Svævende landskaber, planter med vinger
- ☐☐☐ Natur og element ånder i enhver skov og flod, i form af ethvert dyr
- ☐☐☐ Skove bygget i krystal, væsner lavet af gas og lys
- ☐☐☐ Levende metaller, kviksølv som blod og syngende ædelstene
- ☐☐☐ Hybrider, sammensmeltninger af sind og arter, dyr og planter

Landemærke

Form

- ☐☐☐☐ Et kæmpemæssigt, lyst træ i midten af verden
- ☐☐☐☐ Den astrale vej til solen
- ☐☐☐☐ Obsidian porten mellem to verdner
- ☐☐☐☐ Det drejende, himmelskrabende, gyldne tårn
- ☐☐☐☐ En krakeleret himmel, dryssende med stjerne sten
- ☐☐☐☐ Et hul til verdens hjerte, gemt dybt i jordens indre

Beskytter

- ☐☐☐☐ En udødelig konge på sin trone
- ☐☐☐☐ Terrænet og stedet selv
- ☐☐☐☐ Et æterisk væsen af en anden verden
- ☐☐☐☐ Et sindsygt og frådende bæst
- ☐☐☐☐ En golem udført i sten og jade
- ☐☐☐☐ En stemme uden ophav

Historie

- ☐☐☐☐ Et levn, et modersmærke fra verdens skabelse
- ☐☐☐☐ Bygget af en for længst uddød civilisation
- ☐☐☐☐ Brugt i en krig for ikke lang tid siden
- ☐☐☐☐ En gave til verden fra noget overjordisk
- ☐☐☐☐ Et uheld, skabt ved en tilfældighed
- ☐☐☐☐ Ukendt, har bare altid været der

Gemt her

- ☐☐☐☐ Visdom og råd
- ☐☐☐☐ Et nyt sted at leve
- ☐☐☐☐ Ældgammel viden
- ☐☐☐☐ Rigdom nok til at pensioneres på
- ☐☐☐☐ Et artefakt, et stykke af det guddommelige
- ☐☐☐☐ En ubegrænset energikilde

By

Betydning

- En hovedstad, magtens sæde
- Bygget på ruiner af en tidligere civilisation
- Et fort/udpost, første forsvarsværk mod nogen eller noget
- Ubetydlig og lille, men et kært hjemsted
- En selvstændig bystat, og fjernt/højt/lavt beliggende
- En godt beliggende knudepunkt for rejsende mod...

Arkitektur

- Spiraltårne og sneglehus-lignede designs
- Nærmest én stor bygning, rodet bygget og labyrintisk
- Utroligt høje tårne, runde former, udsmykning og mange flag
- Geometrisk og solidt, bygget ind i landskabet
- Omskiftelige bygninger og byplan, flydende/flyvende/levende?
- Bygget inde i korpuset af et gigantisk væsen

Folk & Kultur

- Militaristisk, enhver husstand istand til at forsvare sig
- Slaver, arbejdere og dem der pisser dem
- Intellektuelle, politikere og filosoffer især
- Store classeskel, folk med guldhud på samme gade som tiggere
- Kunstnere, praktiserende alle mulige og umulige udtryksformer
- En anden race, mistroiske over for mennesker

Specielt Sted

- Parken med de tusind gøglere
- Haven med de kultiverede planter
- Slummen og den tilstødende fabrik
- Et proppet børnehjem
- Et bibliotek med al verdens viden
- Et faldefærdigt familiehjem

Enden

Form

- ☐☐☐☐ En sort gigant, hovedet gemt i skyerne
- ☐☐☐☐ Et menneske, med destruktoren selv i sin hånd
- ☐☐☐☐ Livets energikilde, som snart vil dø
- ☐☐☐☐ Et massivt våben, udført i sten, aske og knogle
- ☐☐☐☐ En prismatisk komet, faldene langsomt
- ☐☐☐☐ • Et uforklarligt mørke der opsluger landet og virkeligheden

Varsel

- ☐☐☐☐ Et hjemsted udraderet i et øjeblik
- ☐☐☐☐ En sort vinters komme og jorden der brænder
- ☐☐☐☐ Første del af en profeti opfyldt
- ☐☐☐☐ Et overjordisk væsens nedstigning
- ☐☐☐☐ En stemme indvarsler dommens dag
- ☐☐☐☐ • Apokalypsens fire ryttere

Løsning

- ☐☐☐☐ En rejse ind i jorden dyb eller ud i stjernehavet
- ☐☐☐☐ Ødelæggelsen af et stykke af verdenen
- ☐☐☐☐ Et ældgammelt væsen, fundet og overtalt
- ☐☐☐☐ Et ritual, udført med hjælp fra alt der lever
- ☐☐☐☐ En hær at føre og en hærfører fundet
- ☐☐☐☐ • En enkel person der skal overvindes og dræbes

Uundgåelig fordi

- ☐☐☐☐ Karakterernes fejlagtighed
- ☐☐☐☐ Næret af menneskets hybris
- ☐☐☐☐ Et almægtigt væsen vil det
- ☐☐☐☐ Det er universets skæbne
- ☐☐☐☐ Løsningen og profetierne forkerte
- ☐☐☐☐ • Entropi og forfald der ikke kan stoppes

Spilperson

(Du må rulle én terning om "gratis" på denne side)

Arketype

- Ligefrem kriger med hård vilje og urokkelige idealer
- Historiker og bard, med sine egne historier at fortælle
- Lykkeridder, godmodig, halvkriminel og dygtig tusindkunstner
- Omrejsende videnskabsmand, på jagt efter nye fund
- Profet og fremtidseer, ser nu ingenting forude
- Excentriker, kyndig i magi eller eksotisk teknologi

Karaktertræk

- Nervøs, altid usikker på sine handlinger
- Optimistisk anlagt, fokusere på nuets små glæder
- Seriøs og målrettet, altid på jagt efter en løsning
- Melankolsk og pessimistisk anlagt
- Udadgående og social, altid klar til at dele en øl
- Vægelsindet og forvirret, uden stærke meninger

Relation (vælg en anden karakter)

- Forbundet af blod og intet andet
- En betroet kampsøster/bror
- En loyal undersåt
- Mentor og lærling
- En forelskelse, muligvis gengældt
- Et gensidigt forhold af mistillid

Dit sidste mål

- Nyde udsigten
- Bevare din værdighed
- Anerkende din frygt og slippe den
- Stå ved og tilstå dine følelser til en anden
- Slippe følelseløsheden og indse hvad der skal ske
- Intet

Forslag til minder: Minderne bør handle om at udforske verden og din spilpersons liv, udrede om den kan acceptere at have forårsaget begge deles undergang. F.eks: Din hverdag i en kummerlig periode af dit liv, da du blev involveret i en krig, da du slog dig ned, da du fandt kærligheden, din største bedrift, da du drog på eventyr med en anden spilperson, da du opnåede indsigt i verdens virke, da du fandt dit livs mål. Eller hvad du har lyst til. Start eventuelt med et minde der kommunikerer noget om din spilperson til de andre spillere.

Spilperson

(Du må rulle én terning om "gratis" på denne side)

Arketype

- Ligefrem kriger med hård vilje og urokkelige idealer
- Historiker og bard, med sine egne historier at fortælle
- Lykkeridder, godmodig, halvkriminel og dygtig tusindkunstner
- Omrejsende videnskabsmand, på jagt efter nye fund
- Profet og fremtidseer, ser nu ingenting forude
- Excentriker, kyndig i magi eller eksotisk teknologi

Karaktertræk

- Nervøs, altid usikker på sine handlinger
- Optimistisk anlagt, fokusere på nuets små glæder
- Seriøs og målrettet, altid på jagt efter en løsning
- Melankolsk og pessimistisk anlagt
- Udadvendt og social, altid klar til at dele en øl
- Vægelsindet og forvirret, uden stærke meninger

Relation (vælg en anden karakter)

- Forbundet af blod og intet andet
- En betroet kampsøster/bror
- En loyal undersåt
- Mentor og lærling
- En forelskelse, muligvis gengældt
- Et gensidigt forhold af mistillid

Dit sidste mål

- Nyde udsigten
- Bevare din værdighed
- Anerkende din frygt og slippe den
- Stå ved og tilstå dine følelser til en anden
- Slippe følelseløsheden og indse hvad der skal ske
- Intet

Forslag til minder: Minderne bør handle om at udforske verden og din spilpersons liv, udrede om den kan acceptere at have forårsaget begge deles undergang. F.eks: Din hverdag i en kummerlig periode af dit liv, da du blev involveret i en krig, da du slog dig ned, da du fandt kærligheden, din største bedrift, da du drog på eventyr med en anden spilperson, da du opnåede indsigt i verdens virke, da du fandt dit livs mål. Eller hvad du har lyst til. Start eventuelt med et minde der kommunikerer noget om din spilperson til de andre spillere.

Spilperson

(Du må rulle én terning om "gratis" på denne side)

Arketype

- Ligeftrem kriger med hård vilje og urokkelige idealer
- Historiker og bard, med sine egne historier at fortælle
- Helligmand, dedikeret til at sprede håb i folket
- Geograph og stifinder, en kortlægger af verden
- Profet og fremtidseer, ser nu ingenting forude
- En retfærdig konge eller magthaver, fokuseret på sit folks bedste

Karaktertræk

- Arrogant og overmodig, kæmper gerne mod hele verden
- Effektiv, næsten brutal, problemknuser
- Tænksom og inadskuende, handlende efter intern logik
- Omsorgsfuld og hjælpende
- Magtgærrig, leder og styre
- Keder dig let og skaber kaos når du gør

Relation (vælg en anden karakter)

- Forbundet af blod og opvækst
- En troværdig rejsepartner
- Evige rivaler, mest for sjov
- Et forbillede, ofte imiteret
- Forbundet af kærlighed
- Forrige fjender, nu forenet af et fælles mål

Dit sidste mål

- Nyde udsigten
- Opnå tilgivelse for en tidligere synd
- Finde en sandhed fra fortiden
- Stå ved og tilstå dine følelser til en anden
- Anerkende din frygt og slippe den
- Intet

Forslag til minder: Minderne bør handle om at udforske verden og din spilpersons liv, og udrede om den kan acceptere at have forårsaget begge deles undergang. F.eks: Da du begik en forfærdelig handling, da du mistede håbet for din tilværelse, din hverdag i en god periode af dit liv, da du rejste til verdens navle, da du fandt kærligheden, da du mødte en af de andre spilpersoner første gang, en anden gang du har været døden nær, da du fandt dit livs mål. Eller hvad du har lyst til. Start eventuelt med et minde der kommunikerer noget om din spilperson til de andre spillere.

Spilperson

(Du må rulle én terning om "gratis" på denne side)

Arketype

- Ligeftrem kriger med hård vilje og urokkelige idealer
- Historiker og bard, med sine egne historier at fortælle
- Helligmand, dedikeret til at sprede håb i folket
- Geograph og stifinder, en kortlægger af verden
- Profet og fremtidseer, ser nu ingenting forude
- En retfærdig konge eller magthaver, fokuseret på sit folks bedste

Karaktertræk

- Arrogant og overmodig, kæmper gerne mod hele verden
- Effektiv, næsten brutal, problemknuser
- Tænksom og inadskuende, handlende efter intern logik
- Omsorgsfuld og hjælpende
- Magtgærrig, leder og styre
- Keder dig let og skaber kaos når du gør

Relation (vælg en anden karakter)

- Forbundet af blod og opvækst
- En troværdig rejsepartner
- Evige rivaler, mest for sjov
- Et forbillede, ofte imiteret
- Forbundet af kærlighed
- Forrige fjender, nu forenet af et fælles mål

Dit sidste mål

- Nyde udsigten
- Opnå tilgivelse for en tidligere synd
- Finde en sandhed fra fortiden
- Stå ved og tilstå dine følelser til en anden
- Anerkende din frygt og slippe den
- Intet

Forslag til minder: Minderne bør handle om at udforske verden og din spilpersons liv, og udrede om den kan acceptere at have forårsaget begge deles undergang. F.eks: Da du begik en forfærdelig handling, da du mistede håbet for din tilværelse, din hverdag i en god periode af dit liv, da du rejste til verdens navle, da du fandt kærligheden, da du mødte en af de andre spilpersoner første gang, en anden gang du har været døden nær, da du fandt dit livs mål. Eller hvad du har lyst til. Start eventuelt med et minde der kommunikerer noget om din spilperson til de andre spillere.