

Herkunft

Was ist eine Herkunft

Wo kommst du her und warum bist du so, wie du bist? Deine Herkunft beschreibt deine Aufbringung, deine Kultur sowie eventuell deine Physiognomie. Deine Herkunft kann ein Land sein, eine Region, eine Zugehörigkeit zu einer gewissen Gruppe oder einem gewissen Stand.

Du bist deiner Herkunft weder in irgendeiner Weise verpflichtet, noch schuldest du ihr etwas. Dennoch prägt sie dich in bestimmter Art und Weise. Dem kannst du dich nicht entziehen.

Regeltechnisch liefert dir deine Herkunft deine anfänglichen Fertigungspunkte, sowie Zugang zu spezifischen Talenten.

Alle Herkünfte

Würfel 2W6 oder wähle einfach eine aus.

2	Das fahrende Volk der Schiwa
3	Die ertrunkene Nation Ohm
4	Lustria & Tenebrem
5	Die Sumpfmarschen
6	Glorreiche Südlande
7	Aus dem Niemandsland
8	Andora, das sterbende Königreich
9	Alt-Slomanien
10	Das endlose Zugwerk
11	Spannungsgeladene Steppen-Stämme
12	Das Wolkenmeer

#2 Das fahrende Volk der Schiwa

Eine Volksgruppe ohne festen Wohnsitz. Ihr gesamter Haussitz befindet sich auf Karren. Ihre Ankunft wird allgemein als Glück angesehen.

#3 Die ertrunkene Nation Ohm

Einst eines der mächtigsten Reiche. Heute unter Wasser und nur ein schlammiges Ebenbild der alten Zeit. Abermillionen Götter buhlen um die Gunst der Einheimischen und Fischmenschen.

#4 Lustria & Tenebrem

Waren mal ein Reich. Nun herrschen zwei Hohepriesterinnen über zwei Länder. Eines in ewiger Dunkelheit, das andere in ewigem Licht.

#5 Die Sumpfmarschen

Dreck und Schmodder dominieren die Landschaft. Die mutierte Pflanzen- und Tierwelt erschwert das Überleben. Einzig in den gigantischen Maschinen aus Silber und Glas kann man dem verseuchten Wasser noch entgehen.

#6 Glorreiche Südlande

Tiefe Täler und hohe Berge. Sehr viele Flüsse. An jeder Ecke eine Burg. Ein dichter Dschungel an Adelstiteln.

#7 Aus dem Niemandsland

Deine Herkunft ist unwichtig. Das Hier und Jetzt zählt.

#8 Andora, das sterbende Königreich

Ein 1000-jähriger ungeborener König herrscht über ein Land, das langsam stirbt. Die Felder sind karg, der Boden komplett beraubt. Das Volk wird noch im Tod zur Arbeit gezwungen und die Grenze zum Jenseits ist dünn.

#9 Alt-Slomanien

Ein wirres Gebilde aus unterschiedlichen Staaten. Jeder mit eigenen Traditionen und Gedankenkrieg. Viel Armut und Krieg dominiert das Leben der Bevölkerung.

#10 Das endlose Zugwerk

Alles ist vernetzt. Das Gas regiert. Pünktlichkeit ist das höchste Gut. Ordnung das Zweithöchste. Die hellsten Geister werden von wirrer Bürokratie zurückgehalten.

#11 Spannungsgeladene Steppen-Stämme

Gekleidet in Nietenbesetztes Leder spielen sie ihre Synthesizer und reiten durch die ewige Steppe auf ihren gasbetriebenen Rössern.

#12 Das Wolkenmeer

Wenig ist bekannt. Es treibt hoch oben auf Inseln aus Staub und Luft. Seine Bewohner kommen selten herab.

Hintergrund

Was ist ein Hintergrund

Ein Hintergrund kann vieles sein. Eine Profession die du ausübst. Eine Tätigkeit, die du angenommen hast. Eine Vergangenheit, die du einmal hattest und die dich immer noch verfolgt. Vielleicht auch alles drei.

Dein Hintergrund beschreibt was dein Charakter bisher war und getan hat. Du kannst ihn als grobe Richtlinie benutzen, als strikte Regel oder als nebensächlich betrachten. Doch er ist oder war irgendwo ein Teil von dir.

Regeltechnisch liefert dir dein Hintergrund deine zusätzliche Anfangsausrüstung sowie Zugang zu spezifischen Talenten.

Alle Hintergründe

Würfel W66 oder wähle einfach einen aus.

11	Arachnoiden Connaisseur
12	Aschengrauer Kleriker
13	Ausgebrannter Psioniker
14	Ausgebüxte Prinzessin
15	Barde des Synthesizers
16	Burnout Medikus
21	Desillusionierter Revoluzzer
22	Ehemaliger Untoter
23	Eidgeschworener Knochenritter
24	Existentieller Buchhalter
25	Fluktuierender Postbote
26	Gasbetörter Lokführer

31	Halber Zwillingsscharfschütze
32	Immerglühender Herold
33	Improvisierte Söldnerin
34	Intrigante Amme
35	Klingentanzender Schausteller
36	Knocheningenieur
41	Korallenbefallener U-Bootfahrer
42	Kristallkonstrukteur
43	Lebenserschaffender Kunstmaler
44	Meteoritenschmied
45	Mülltüftler
46	Paktbestimmter Akoluth
51	Röchelnder Pestdoktor
52	Schwertvagabund
53	Seelenfangender Puppenspieler
54	Sprengfreudiger Alchemist
55	Stangenwaffen Enthusiast
56	Überwucherter Botaniker
61	Verbeamteter Wettermagier
62	Verfluchter Artefakhändler
63	Verstoßener Wortbruder
64	Verzinkter Fabrikarbeiter
65	Wandelwütiger Wilderer
66	Zweimal Gehängter

