

INHALT

VOR LANGER, LANGER ZEIT	7
Der Triumph der Meister.....	8
Das Land des Lichts	8
Die Artefakte	9
Zu welchem Genre gehört Masters of Umdaar?.....	10
Die Regeln.....	11
ERSCHAFFE DEINEN ARCHÄONAUTEN.....	11
Schritt 1 – Wähle deine Bioform.....	12
Was ist eine Bioform?.....	12
Eine Bioform auswählen.....	12
Generieren oder nicht generieren?	13
Tiere.....	15
Schritt 2 – Wähle deine Klasse und Methoden	19
Eine Klasse auswählen	19
Methoden auswählen.....	20
Schritt 3 – Wähle Namen und Hintergrundgeschichte	21
Schritt 4 – Wähle deine Charakteraspekte	22
Konzept.....	22
Motivation.....	22
Persönlicher Aspekt	23
Geteilter Aspekt	23
Schritt 5 – Erschaffe oder wähle deine Stunts.....	25
Waffen.....	31
Anpassungen	35
INS ABENTEUER! BEDROHUNGEN UND NEUE REGELN	38
Cliffhanger	39
Regelzusammenfassung für Cliffhanger.....	39
Einen Cliffhanger erstellen.....	39
Den Cliffhanger beenden.....	48
Eskalierende Aspekte	48

DIE STERNENKLINGEN VON SU'UL	50
Eure Rolle in all dem	50
Das letzte Mal in Masters of Umdaar	51
Szene 4: Der Ausgang.....	56
Was geschieht als nächstes?	61
WEITERE ABENTEUER.....	62
Die Blutküste.....	62
Die Mitternachtssteppen	62
Die Bibliothek der Knochen.....	63
Weitere Regionen.....	63
Die Meister	64
Die Scherben.....	64
Monster.....	65
Es ist eine Falle!	66
Was macht eine gute Falle aus?.....	67
Verschiedene Methoden für Fallen.....	67
Artefakte	68
Einfache Artefakte	68
Starke Artefakte.....	68
Die Unendlichkeit und darüber hinaus.....	74
Die Reise nach innen: Die Heilung	74
Die Reise nach außen: Die Phantomreiche.....	75
BONUSMATERIAL	77