

INHALT

VOR LANGER, LANGER ZEIT 7

Der Triumph der Meister.....8

Das Land des Lichts8

Die Artefakte9

Zu welchem Genre gehört Masters of Umdaar?.....10

Die Regeln11

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 Methoden19

Eine Klasse auswählen19

Methoden auswählen20

Schritt 3 – Wähle Namen und Hintergrundgeschichte21

Schritt 4 – Wähle deine Charakteraspekte.....22

Konzept.....22

Motivation.....22

Persönlicher Aspekt23

Geteilter Aspekt23

Schritt 5 – Erschaffe oder wähle deine Stunts.....25

Waffen.....31

Anpassungen35

INS ABENTEUER! BEDROHUNGEN UND NEUE REGELN38

Cliffhanger39

Regelzusammenfassung für Cliffhanger.....39

Einen Cliffhanger erstellen.....39

Den Cliffhanger beenden.....48

Eskalierende Aspekte48

DIE STERNENKLINGEN VON SU'UL50

Eure Rolle in all dem 50

Das letzte Mal in Masters of Umkaar 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 Schergen..... 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

BONUSMATERIAL77