

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung: In adoptierten Welten Verstecken spielen von Ken Scholes	9
Was ist das Design von Hintergrundwelten überhaupt? von Wolfgang Baur	11
Verschiedene Arten des Weltenbaus von Monte Cook	16
Weltenbau von innen nach außen und von außen nach innen von Chris Pramas	20
Wie real ist deine Welt? Geschichte und Hintergrundwelt als Designoptionen von Wolfgang Baur	24
Geschichte zum Leben erwecken von Keith Baker	34
Apocalypso: Das Spiel nach dem Zusammenbruch von Jeff Grubb	38
Hier gibt es Drachen: Über das Kartographieren von Jonathan Roberts	43
Wie man einen Stadtstaat, einen Stamm oder eine Nation entwirft von Wolfgang Baur	49
Was, bitte sehr, tun sie jetzt? Über das Erschaffen von Gesellschaften und Kulturen von Michael A. Stackpole	55
Wie man eine magiereiche Welt entwirft von Keith Baker	59
Welten und Technologie von Wolfgang Baur	64
Warum kein Monotheismus? von Steve Winter	71
Ein Pantheon entwerfen von Wolfgang Baur	75

Es ist ein Mysterium! Wie man einen Mysterienkult entwirft von David „Zeb“ Cook	80
Eine Gilde, ein Kolleg oder eine Geheimgesellschaft entwerfen von Wolfgang Baur	88
Wie man eine Weltbibel schreibt (oder: Wie man alles im Griff behält) von Scott Hungerford	95
In anderer Leute Garten spielen (Weltenbau in Welten mit Lizenz) von Janna Silverstein	100
Die Grenzen des Designs: Das Kitchen-Sink-Design von Wolfgang Baur	106
Biografien der Autoren	110