

Inhalt

Wundersame Welten	6
Alles auf einer Karte	8
Eine Welt gestalten	12
Ein Raumschiff entwerfen	16
Den Zufall nutzen	20
Einen Namen zusammenbrauen	22
Helden und Schurken	24
Was wäre, wenn ...?	30
Sagen zum Leben erwecken	34
Ein sechster Sinn	40
Eine Zeitreise	42
Krieg der Zauberer	48
Eine Erfindung dreht durch	54
Die Kunst, Dinge wörtlich zu nehmen	60
Das Ende der Welt	62
Eine seltsame Begegnung	70
Die Heldenreise	76

Werkzeuge fürs Schreiben

Einen Titel wählen	85
Eine Geschichte aufbauen	86
Große Reden schwingen	88
Eine spannende Handlung	89
Starke Figuren	90
Spiele mit den Erwartungen	91
Fantasy-Wörter	92
Science-Fiction-Wörter	93
Schreiben, schreiben, schreiben	94
Lesen, lesen, lesen	95