

INHALT

| | | | |
|---|-----------|---|------------|
| Einleitung | 3 | Merkwürdige Monstrositäten | 61 |
| Das Spiel leiten | 4 | Leere Hüllen | 61 |
| Inspirationen | 4 | MONSTER | 63 |
| Kapitel 1: Drama | 5 | Kreaturenerschaffung | 64 |
| Regeln für die Spielleitung | 7 | Golems | 68 |
| NSC (Nichtspielercharaktere) | 8 | Verbleibende Golems | 69 |
| NSC-Karten | 9 | Jenseits der Grenzen | 70 |
| Herausforderungen abwägen | 9 | Die Vau | 71 |
| Die Truppenkasse | 9 | Symbioten | 72 |
| Charakterentwicklung | 11 | Anunnaki-Artefakte | 73 |
| Voller Aufstieg und Teilaufstieg | 11 | Gargylen | 73 |
| Geschwindigkeit festlegen | 11 | Seelenscherben | 74 |
| Wie man Fading Suns leitet | 12 | Steine der Weisen | 74 |
| Schritt 1: Versammlung der Truppe | 12 | Mythen und Legenden | 74 |
| Schritt 2: Entwicklung des Spannungsbogens | 16 | Die Sterbenden Sonnen | 75 |
| Schritt 3: Vorbereitungen für die Premiere | 18 | Die Finsternis zwischen den Sternen | 75 |
| Schritt 4: Verlauf ausarbeiten | 21 | Kapitel 3: Orte | 77 |
| Dramaturgischer Aufbau | 22 | Jede Welt kann als Bühne dienen | 79 |
| Dramen | 22 | Die Rolle des Ortes | 79 |
| EPEN | 26 | Umgebungen | 80 |
| Dramaturgie | 28 | Eigenschaften | 81 |
| Maxime 1: Wir sind alle auf derselben Seite | 28 | Von hier nach dort | 81 |
| Maxime 2: Wir sind hier, um Spaß zu haben | 28 | Beispiel-Setting: Hargard | 81 |
| Maxime 3: Spaß entspringt aus bedeutsamen | | Die Lage auf Hargard | 82 |
| Geschichten | 29 | Die Eigenschaften von Hargard | 82 |
| Maxime 4: Der Weg ist das Ziel | 29 | Kontinente | 83 |
| Maxime 5: Probleme sind eine Gelegenheit, | | Geschichte | 84 |
| um weiterzukommen | 30 | Gegenwärtige Konflikte | 87 |
| Inspiration | 30 | Kapitel 4: Das Spiel | 91 |
| Astrotheologie-Karten | 31 | Beispielsitzung | 93 |
| Zeichen und Wunder | 34 | Dramatis Personae | 93 |
| Kapitel 2: Personen | 35 | Schauplatz | 93 |
| NSC-Typen | 37 | Der Anfang | 93 |
| Hauptfiguren | 37 | Drama: Alptraum in Yngmark | 100 |
| Nebenfiguren | 39 | Spielerinfo | 100 |
| Komparsen | 39 | Spielleitungsinfo | 100 |
| Beispiel-NSC | 41 | 1. Akt: Ein kleines Dorf im Hinterland | 100 |
| Innenweltler | 41 | 1. Szene: Der dankbare Fürst | 101 |
| Adlige | 41 | 2. Szene: Priesterliche Belehrungen | 104 |
| Priester | 43 | 3. Szene: Dorftratsch (Optional) | 104 |
| Händler | 45 | 2. Akt: Tatverdächtige & Einwohner | 104 |
| Freisassen | 46 | 4. Szene: Durch den Dwimmerwald | 104 |
| Barbaren | 48 | 5. Szene: Jarl Agnar Eisenbein | 105 |
| Vuldrok | 49 | 6. Szene: Alptraum bei Tage | 106 |
| Okkultisten | 50 | 7. Szene: Etwas braut sich zusammen | 106 |
| Psi-Zirkel | 50 | 8. Szene: Die Gemeinden von Yngmark | 106 |
| Theurg | 53 | 9. Szene: Die "Schmiedin" | 106 |
| Häretiker | 54 | 3. Akt: Der Feind im Inneren | 107 |
| Republikaner | 54 | 10. Szene: Priester und Lehrling | 107 |
| Antinomisten (Hexenmeister) | 55 | 11. Szene: Entfesselter Alptraum | 107 |
| Gangs | 56 | 12. Szene: Das Versteck des Moordürrers | 108 |
| Physische Bedrohungen | 56 | 13. Szene: Das Nachspiel | 109 |
| Soziale Bedrohungen | 58 | Anhang: Techstufe | 109 |
| Kreaturen | 58 | | |