

Einleitung	4	Technologie für die Spielleitung	103
Krieg	10	Technologie darstellen	103
Die Geschichte des Kaiserreichs	10	Kampagnenideen	104
Das Militär des Finsterlandes	17	Orte des Fortschritts	110
Berühmte Einheiten	23	Gefahren	113
Technologie	44	Grenzen der Technologie	115
Kommunikationstechnologie	44	Gegner	116
Verkehrsrouten	46	Die Aethir	116
Industrie	47	Automaten	121
Medizin und Gesundheit	50	Prometheer	123
Wichtige Universitäten	53	Autonome Minen	125
Wichtige Unternehmen	59	Sturmtruppen	126
Politik	67	Luftpiraten	128
Aufbau des Kaiserreichs	67	Aufständische	130
Parteien und Strömungen	70	Eisenmeister	132
Geheimdienste	72	Beispielabenteuer	141
Geheimorganisationen	74	Zusammenfassung	141
Technologie für Spieler	76	Schauplätze	141
Beispielcharaktere	76	Interessensgruppen und Nichtspielercharaktere	142
Kampfspezialmanöver	79	Szene 1: Der Auftrag	146
Körperliche Spezialmanöver	82	Szene 2: Am Bahnhof	147
Technische Spezialmanöver	83	Szene 3: Auf der Fahrt	151
Organisationen	86	Szene 4: Die Wahrheit über den Engel - HX	155
Sonstige Hintergründe	94	Szene 5: Das Luftschiff der Kinder des Friedens	158
Konstruktionen und Verfahren	98	Epilog: Offene Enden und neue Abenteuer	160
Ausrüstung	99	Index	162
Waffen	100		
Besondere Kampfregeln	102		