

<b>INHALT</b>	<b>2</b>	<b>Eine Verbindung herstellen</b>	<b>23</b>
		<b>To-do-Liste</b>	<b>24</b>
<b>EINLEITUNG</b>	<b>6</b>	<b>Gang in Bedrängnis</b>	<b>24</b>
		Option eins	25
<b>JACKPOINT</b>	<b>7</b>	Option zwei	25
<b>BEZIEHUNGSGESPRÄCH</b>	<b>8</b>	<b>GARMONBOZIA: DIE E-NATION</b>	<b>26</b>
		<b>Die Grundlagen</b>	<b>26</b>
		<b>Topografie eines formlosen Landes</b>	<b>26</b>
<b>EX MACHINA</b>	<b>12</b>	<b>Die Lage der Dinge</b>	<b>27</b>
<b>Die Grundlagen</b>	<b>12</b>	<b>Pulsar</b>	<b>27</b>
<b>Prinzipien</b>	<b>13</b>	<b>Mimir</b>	<b>27</b>
<b>Ex-Machina-Infiltrator-Instanz</b>	<b>15</b>	<b>Sojourner</b>	<b>28</b>
<b>Ex-Machina-Cyberzombie-Instanz</b>	<b>15</b>	<b>Orior</b>	<b>28</b>
<b>Ziele</b>	<b>16</b>	<b>Ziele: Wir kommen in Frieden</b>	<b>29</b>
<b>Taktik</b>	<b>17</b>	<b>Taktik: Was geschah mit Atlas?</b>	<b>30</b>
<b>Soziale Begegnungen</b>	<b>17</b>	<b>Der Jadedrache</b>	<b>32</b>
<b>Matrix-Begegnungen</b>	<b>18</b>	<b>Ressourcen: Der Wert eines geheimen Ortes</b>	<b>33</b>
<b>Heimliche Begegnungen</b>	<b>18</b>	<b>Gegner: Nicht nur die Null</b>	<b>34</b>
<b>Kampfbegegnungen</b>	<b>18</b>	<b>Stützpunkte und Verstecke:</b>	
<b>Ressourcen</b>	<b>19</b>	<b>Sightseeing in Garmonbozia</b>	<b>35</b>
<b>Gegner</b>	<b>20</b>	<b>Kayssoun</b>	<b>35</b>
<b>Verbündete und Connections</b>	<b>20</b>	L'Ermitage	35
<b>Stützpunkte und Verstecke</b>	<b>22</b>	<b>Die Stadt Ys</b>	<b>35</b>

Der Hafen	35	Schritt drei: Testlauf	49
BFI	36	Schritt vier: ins Fundament	49
Eniac	36	To-do-Liste	50
Die Pyramide	36	GODs Fahndungsplakate	50
Nekropole	36	Wo die wilden Kerle wohnen	50
Eine Verbindung herstellen:		Zertrümmern und zerschlagen	50
Gestatten, Ax S. Grant	37	Komm aus dem Gefängnis frei	50
To-Do-Liste	38	Bleib stark	50
Wer hat Atlas reingelegt?	39		
Die Kirche von Orior	39	DIE FRAU IN ROT	51
Wer tötete Wombat?	39	Die Grundlagen	51
		Prinzipien	52
GOD-SLAYERS	40	Frau in Rot: Matrix-Spezialistin	52
Die Grundlagen	40	Frau in Rot: Sozialmanipulatorin	52
Prinzipien	41	Frau in Rot: Aufgestiegene Göttin	53
Ziele	42	Ziele	53
Taktik	43	Taktik	53
Ressourcen	44	Soziale Begegnungen	54
Hingabe	45	Matrix-Begegnungen	54
Fähigkeiten	45	Begegnungen in Resonanzräumen	55
Gegner	46	Ressourcen	55
GOD	46	Gegner	56
Die Großen Zehn	46	Knights of the C0d3	57
Regierungen	46	Shiawase	57
Verbündete und Connections	46	Die Aleph Society	58
Reality Hackers	46	Verbrannte Runner	58
Der Nexus	47	Verbündete und Connections	59
Schwarzer Stern	47	Shadowrunner	59
Stützpunkte und Verstecke	47	Die Yakuza	59
Eine Verbindung herstellen	48	Stützpunkte und Verstecke	59
Schritt eins:		Infiltrierter Megakon	59
Individuelle Herausforderung	48	Festung im Fundament	60
Schritt zwei: Planung	49	Beherrschter Resonanzraum	60