

<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	<b>25</b>
<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 Jadendrache</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>	<b>L'Ermitage</b>	<b>35</b>
<b>Stützpunkte und Verstecke</b>	<b>22</b>	<b>Die Stadt Ys</b>	<b>35</b>

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