

INHALT

| | | | | | |
|--|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|-----|
| HELIX LOGIN | 4 | Staatsinteressen | 36 | Strahlungsverbrennungen | 67 |
| WILLKOMMEN IM | | Die Allianz Deutscher Länder | 36 | Strahlenkrankheit | 67 |
| VERLASSENEN LAND | 5 | Frankreich | 36 | Andere Gefahren | 68 |
| Geschichte: Von Damals bis Heute | 6 | Luxemburg | 37 | Hinein in die SOX | 68 |
| Boom Land | 6 | DAS LEBEN IM GLOW | | SOX-Schergen | 68 |
| Land des Geldes | 7 | Gehet hin in Freiheit | 39 | Die Jünger des Reinigenden | |
| Die Kontrollrat-Ära | 9 | Verstrahlte neue Heimat | 39 | Feuers | 69 |
| Das Licht von tausend Sonnen | 10 | Der Alltag hinter den Mauern | 39 | Alternative Szenarien | 70 |
| Status Quo | 10 | Medizin und Gesundheit | 40 | Strahlendes Blut | 70 |
| Landschaften: Zur Lage des Landes | 12 | Die Orte der Zusammenkunft | 41 | Bollwerk gegen das Chaos | 70 |
| Wasserwege | 12 | Strahlenpunks | 41 | Abenteuerideen | 71 |
| Der Untergrund | 12 | Herkunft | 41 | DEUTSCHE KAMPAGNE: | |
| Klima | 12 | Ein Tag nach dem anderen | 42 | HOFFNUNGSSTRAHLEN | 72 |
| Geisterstädte | 13 | Angst, Glaube, Rituale | 42 | Einleitung | 72 |
| Strassen und Schienen | 13 | Erstkontakt | 43 | Hintergrund | 74 |
| Flora & Fauna | 13 | Beziehungen | 44 | Die Kampagne leiten | 76 |
| Mutationen | 14 | Glowpunks | 44 | Wölfe im Schafspelz | 77 |
| Verschlungene Pfade, verzerrte | | Herkunft | 44 | Szene 1: Die Anwerbung | 77 |
| Welten | 15 | Lebensweise | 44 | Szene 2: Die Infiltration | 78 |
| Löcher im Gefüge | 15 | Glaubensvorstellungen | 45 | Szene 3: Die Kommune | 79 |
| Verzerrte Gebiete | 16 | Kontaktaufnahme | 45 | Szene 4: Vier Elemente für | |
| Weitere Seltsamkeiten | 16 | Beziehungen | 45 | ein Halleluja | 83 |
| Ein toxisches Eden | 17 | Toxiker | 45 | Szene 5: Der Einbruch | 85 |
| Sechsbeinige Nachbarn | 17 | Die Jünger des Reinigenden Feuers | 46 | Nach dem Shadowrun | 86 |
| Die Gefahren der Strahlung | 17 | Kannibalen | 47 | Darsteller | 87 |
| Strahlenkrankheit | 18 | Randgruppen | 48 | Handout | 89 |
| Strahlungszonen | 18 | Die Aussteiger | 48 | Aufbruch ins Verderben | 89 |
| LASS ALLE HOFFNUNG FAHREN, | | Die Nomaden | 48 | Der Aufbruch | 89 |
| EINDRINGLING! | 19 | Die Ureinwohner | 49 | Die Struktur der SOX-Kampagne | 91 |
| Beiderseits der Mauer | 20 | DIE IRREN UND DIE MUTIGEN | 50 | Szenen und Ereignisse | 92 |
| Von Außen | 20 | Runs im wilden Strahleland | 51 | Unter Ratten | 94 |
| Steine in der Mauer | 20 | Was, warum und wie? | 51 | Szene 1 – Saarbrücken | 94 |
| Special Task Force SOX | 23 | SOX-Safaritouren | 52 | Szene 2 – Tick, tick, boom! | 95 |
| Die Zonenverteidigungs- | | Vorankommen in der Zone | 53 | Szene 3 – Haus Morgenrot | 96 |
| streitkräfte | 23 | Willkommen im Bunker | 53 | Szene 4 – Die güldenen Retter | 98 |
| Die Grenztruppen | 24 | Das SOX-Netz | 55 | Szene 5 – Testground Saarbrücken | 99 |
| Ratten und Aasfresser – die | | Das SOX-Offnet | 55 | Szene 6 – Home sweet home | 101 |
| Schmuggler | 26 | Funkstille im Netz | 56 | Nach dem Shadowrun | 103 |
| Die deutschen Geisterratten | 26 | Hot Spots | 56 | Die überleben wollen | 103 |
| Die französischen Charognards | 26 | Zweibrücken – Stadt an | | Aufklärung | 104 |
| DIE HERREN IM BUNKER | 28 | der Grenze | 56 | Die Verlassenen | 105 |
| Ökonomische Lebensberechtigung | 29 | Luxemburg – die vergessene | | Der Pfad des Verlassenen | 105 |
| Abgelegenheit | 29 | Hauptstadt | 58 | Stammesblut | 106 |
| Forschung und Entwicklung | 29 | Metz – heiße Action in | | Das Dunkle | 107 |
| Produktion | 29 | kalten Ruinen | 60 | Toxische Wut | 109 |
| Feldtests | 30 | SPIELLEITERINFORMATIONEN | 62 | Der toxische Wahnsinn | 109 |
| Das Leben für den Kon | 30 | Fremdartigkeit der SOX | 62 | Darsteller | 110 |
| Puppenspieler und ihre Puppen | 32 | Astrale Phänomene | 62 | Handout | 111 |
| Ares Macrotechnologie | 32 | Hohlräume | 62 | Licht aus! | 112 |
| Evo | 32 | Manaverzerrungen | 62 | Der Weg ist das Ziel | 112 |
| Neonet | 33 | Domänen | 63 | Forbach City Blues | 113 |
| Renraku | 33 | Manastürme und Manaorkane | 63 | Wer den Blechschaden hat ... | 114 |
| Saeder-Krupp | 33 | Toxische Schamanen | 63 | Heilige Nacht, dunkle Nacht | 116 |
| AG Chemie | 34 | Giftgeister | 63 | Schrottige Weihnachten | 119 |
| Esprit Industries | 34 | Insektengeister | 63 | Nach dem Shadowrun | 120 |
| ESUS | 34 | Critter | 63 | Erleuchtungen | 120 |
| Proteus AG | 34 | Mutierte Critter | 63 | DeBeaux' letzter Zug | 121 |
| France Énergie | 34 | Toxische Critter | 64 | Ein Labyrinth aus Stahl | 121 |
| Ruhrmetall | 35 | Neue Critter | 64 | Alea iacta est | 123 |
| Der Kontrollrat | 35 | Strahlung | 65 | Schacht IV | 125 |
| Die Zonenverwaltung | 35 | Leitfaden | 65 | Nach dem Shadowrun | 126 |
| Das Einmaleins des Kontrollrats | 36 | Kontaminierung | 67 | Darsteller | 127 |