

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	39	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	Strahlpunks	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
Verschlungenene 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	Kannibalen	47	Nach dem Shadowrun	86
Die Gefahren der Strahlung	17	Randgruppen	48	Darsteller	87
Strahlenkrankheit	18	Die Aussteiger	48	Handout	89
Strahlungszonen	18	Die Nomaden	48	Aufbruch ins Verderben	89
LASS ALLE HOFFNUNG FAHREN,		Die Ureinwohner	49	Der Aufbruch	89
EINDRINGLING!		DIE IRREN UND DIE MUTIGEN	50	Die Struktur der SOX-Kampagne	91
Beiderseits der Mauer		Run's im wilden Strahleland	51	Szenen und Ereignisse	92
Von Außen	20	Was, warum und wie?	51	Unter Ratten	94
Steine in der Mauer	20	SOX-Safaritouren	52	Szene 1 – Saarbrücken	94
Special Task Force SOX	23	Vorankommen in der Zone	53	Szene 2 – Tick, tick, boom!	95
Die Zonenverteidigungs-		Willkommen im Bunker	53	Szene 3 – Haus Morgenrot	96
streitkräfte	23	Das SOX-Netz	55	Szene 4 – Die güldenen Retter	98
Die Grenztruppen	24	Das SOX-Offnet	55	Szene 5 – Testground Saarbrücken	99
Ratten und Aasfresser – die		Funkstille im Netz	56	Szene 6 – Home sweet home	101
Schmuggler	24	Hot Spots	56	Nach dem Shadowrun	103
Die deutschen Geisterratten	26	Zweibrücken – Stadt an		Die überleben wollen	103
Die französischen Charognards	26	der Grenze	56	Aufklärung	104
DIE HERREN IM BUNKER	28	Luxemburg – die vergessene		Die Verlassenen	105
Ökonomische Lebensberechtigung	29	Hauptstadt	58	Der Pfad des Verlassenen	105
Abgelegenheit	29	Metz – heiße Action in		Stammesblut	106
Forschung und Entwicklung	29	kalten Ruinen	60	Das Dunkle	107
Produktion	29	SPIELLEITERINFORMATIONEN	62	Toxische Wut	109
Feldtests	30	Fremdartigkeit der SOX	62	Der toxische Wahnsinn	109
Das Leben für den Kon	30	Astrale Phänomene	62	Darsteller	110
Puppenspieler und ihre Puppen	32	Hohlräume	62	Handout	111
Ares Macrotechnologie	32	Manaverzerrungen	62	Licht aus!	112
Evo	32	Domänen	62	Der Weg ist das Ziel	112
Neonet	32	Manastürme und Manaorkane	63	Forbach City Blues	113
Renraku	33	Toxische Schamanen	63	Wer den Blechschaden hat ...	114
Saeder-Krupp	33	Giftgeister	63	Heilige Nacht, dunkle Nacht	116
AG Chemie	33	Insektengeister	63	Schrottige Weihnachten	119
Esprit Industries	34	Critter	63	Nach dem Shadowrun	120
ESUS	34	Mutierte Critter	63	Erleuchtungen	120
Proteus AG	34	Toxische Critter	64	DeBeaux' letzter Zug	121
France Énergie	34	Neue Critter	64	Ein Labyrinth aus Stahl	121
Ruhrmetall	35	Strahlung	65	Alea iacta est	123
Der Kontrollrat		Leitfaden	65	Schach IV	125
Die Zonenverwaltung	35	Kontaminierung	65	Nach dem Shadowrun	126
Das Einmaleins des Kontrollrats	36		67	Darsteller	127