



JACKPOINT	4	EVO	72	Fünf Dinge, die man über Renraku wissen sollte	134
MEGAKON-SHUFFLE	5	Die Evolution bei der Arbeit	74	5. Mr. Satou ist Mr. Johnson	134
Das Geld wird immer schneller	6	Die Metamorphose Yamatetsus	74	4. Die Roten Ninja	135
Die Bosse	6	EVO-Kultur	76	3. Konzerninterne Politik	135
Konzernstrukturen	6	Kerngeschäfte	77	2. Rote Samurai	135
Einkaufen, ausgeben und bezahlen	11	EVOpeople	79	1. Die Seattle-Agenda	136
Wie die Konzerne ihre Muskeln spielen lassen	14	EVOs Organisation	81		
Die Business Recognition Accords	18	Abteilungen	81	SAEDER-KRUPP	138
Der Konzerngerichtshof	19	Tochterfirmen	81	Die Konzernhöhle des Drachen	140
Die Rechtsprechung des Gerichtshofs	20	Das Neueste vom Neuen	83	Die Geschichte eines Imperiums	140
Strafen	20	Transhumanismus	83	Feindliche Übernahme	140
Die Richter	23	Nexialismus	84	Europas Graue Eminenz	141
Zürich-Orbital	24	EVO in den Schatten	84	Raubzüge nach dem Crash	141
Die Corporate Court Matrix Authority	26			Wirtschaftliche Omnipräsenz	142
Zürich-Orbital-Gemeinschaftsbank	28	HORIZON	86	Auf lange Sicht	142
		Ein neuer Stern am Himmel	88	Der S-K-Makrokosmos	142
KONZERNLEBEN	30	Konzernorganisation	89	Saeder-Krupps Regionalabteilungen	142
Willige Sklaven	30	Gelebte Missionen	89	Kerngeschäfte	143
Das Leben als Lohnsklave	30	Deine Mission zählt	89	Aktuelle Aktivitäten	145
Medizinische Versorgung	33	Global Märkte	90	Für den Drachen arbeiten	147
AR-Büros, Telekommunikation und persönliche Gespräche	34	Wichtig: Tochterfirmen	95	Die Saeder-Krupp-Großkotzigkeit	147
Urlaub und Konzerntourismus	34	Der Consensus	96	Bedeutende Konzernangestellte bei Saeder-Krupp	148
Verbrechen und Strafe	35	Der Nine-Faktor	97	Saeder-Krupp Prime	149
Eigentumsrechte:		Handerlen Kulissen	98	Shadowrunner vs. Konzernmänner	149
Aufwachsen im Konzern	36	MITSUBISHI	99	Machtwechsel	150
Erziehung und die Rolle des Kons	37	Siliziumgiganten	100	Geheime Einsatzkräfte	150
Ausbildung	37	Blick zurück	100		
Beziehungen, Ehen und andere strategische Allianzen	37	Die Suche nach der Magie	103	SHIAWASE	152
Hier unterschreiben:		An vorderster Front	105	Ein neuer Familiengeist	154
Einem Konzern beitreten	39	MCT-Abteilungen	106	Das Leben eines Zaibatsu	154
Arbeitsethik und Philosophie	41			Der Fuchi-Ansatz	156
ARES MACROTECHNOLOGY	43	NEONET	113	Kami Inc.	158
Ein echter Kracher	44	Noch eine Geschichtsstunde	114	Zwischen allen Stühlen	158
Anfänge	44	Dunkelzahns Testament und Fuchis Sturz	114	Wir bringen das Leben voran	159
Nach dem Buyout	44	Überblick über		Shiawase Damashi	161
Jüngste Ereignisse	46	Novatechs Geschichte	116	Familiengeschäft	163
Konzernkultur	47	Die Geburt von NeoNET	116	Die drei Orchideen	163
Konzernstruktur	47	Was sie tun und wie sie es tun	117	Die drei Patrone	165
Befehlskette	49	Die Struktur	118	Die drei Samurai	165
Konzernfunktionäre	51	NeoNETs Marken, Produkte und Dienstleistungen	118		
Konzernabteilungen und weltweite Präsenz	53	NeoNETs weltweite Präsenz	119	WUXING, INC.	166
AZTECHNOLOGY	57	NeoNETs Hauptanteileseigner	120	Der Schwanz des Drachen	168
Kein Opfer ist zu groß	58	Konzernkultur		Geschichte	168
Die Vergangenheit	58	(oder der Mangel derselben)	123	Heute	168
Die Gegenwart	61	Die andere Seite: Runs für NeoNET	123	Konzernprofil	170
Machtbereiche	64	Die Ritter des Zorns	123	Konzernkultur	171
Aztech-Stolz: Opfer für deinen Konzern	67	Was die Zukunft bringt	124	Organisation	171
Die Zukunft	68			Geschäftsbereiche	172
Krieger aus eigenem Hause	69	RENRAKU	125	Hauptfiguren	174
Der rauchende Spiegel	70	Die Renraku-Doktrin	126	Die Pacific Prosperity Group	177
		Der 100-Jahres-Plan	126	Besonderheiten	177
		Neustart des Kerngeschäftes	128	Schatten-Operationen	177
		Das Einfühlungsvermögen des Samurai	129	Konzernbeziehungen	179
		Konzernabteilungen	131	AUFSTREBENDE MÄCHTE	180
				Aegis Cognito	180



Struktur und Ressourcen	182
Aufträge	183
Amalgamated Studios	183
Chalmers & Cole	184
Bande, die binden	184
Kapital für ihren Coup d'État	185
Frankfurter Bankenverein	186
Finanzoperationen	187
Andere Geschäfte	188
Lone Star	189
Die guten alten Zeiten	189
Nach dem Crash	189
Neustart und Umbau	190
Geld verdienen	191
Mærsk Incorporated Assets	193
Geschichte und Angebot	193
Die Probleme eines Dienstleisters	194
Ebbe und Flut - wechselnde Allianzen	195
Mærsk Matrix	196
Der Feind meines Feindes	197
Spannungen im Inneren	197
Manadyne	198
Magische Unternehmungen	199
Netzwerkdienstleistungen	200
Andere Dienstleistungen	201
Monobe International	202
Einflussgebiete	203
Proteus 206	
Eine Geschichte der Mysterien	206
Proteus-Portfolio	209
Grenzwissenschaften	210
Universal Omnitech	210
Geschichte	211
Profil	211
Organisation	212
Wichtige Persönlichkeiten	213
Agenden	213
Schattenoperationen	214
Konzern-Beziehungen	214
Zeta-ImpChem	215
Lebenslauf eines Bösewichts	215
Top-Pharma	217
KONZERNE IN DER ADL	218
Im Griff der Konzerne	218
Die Wirtschaft der ADL nach dem Crash 2.0	220
Megakon-Operationen in der ADL	220
Ares Macrotechnology	221
Aztechnology	221
EVO	222
Horizon	222
Mitsuhama Computer Technologies	223
NeoNET	224
Renraku	224
Saeder-Krupp	225
Shiawase	226
Wuxing, Inc.	227
Einheimische Großkonzerne	227
AG Chemie	227
Proteus	231
Frankfurter Bankenverein - Update	234
Wirtschaftlicher Höhenflug	234
Bund für den Mobilen Notfalleinsatz	234
DeMeKo	237
Ruhrmetall	240
Zenit	241
Europäische Räuber-Beute-Beziehungen	245
Aktuelle Turbulenzen	245
SPIELINFORMATIONEN	248
Arbeiten für die Bosse	250
Identität	250
Befehlskette	250
Belohnungen	250
Connections	250
Schlechter Ruf	251
Rassen und die Arbeitswelt	251
Arten von Anstellungen	251
Arbeit an den Toren	251
Spezialoperationen	251
Tatenokai	251

Interne Angelegenheiten	252
Mr. Johnson sein	252
Konzernforschung	252
Gegnerbeobachtung	252
Standardoperationen	252
Attentate	252
Wiederbeschaffung von Aktivposten	252
Erpressung	253
Leibwächter	253
Fälschen	253
Kurierdienste/Schmuggel	253
Datendiebstahl	253
Ablenkung (Irreführung)	253
Verschlüsselung/Entschlüsselung	253
Extraktion (Mitarbeiterbeschaffung)	253
Ermittlungen	253
Sabotage	253

IMPRESSUM: KONZERNDOSSIER

Texte: Lars Blumenstein, John Dunn, Mark Edwards, Jennifer Harding, Jason Hardy, Adam Large, Aaron Pavao, Michael Roesner, Andreas Schroth, Brandie Tarvin, Malik Toms, Tobias Wolter

Texte des deutschen Buchsatz: Peer Bieber, Lars Blumenstein, Tobias Wolter

Redaktion: Robert Cruz, Jason Hardy

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Entwurf: Peter Taylor, Jason Hardy

Übersetzung: Falk Behr, Manuel Krainer, André Wiesler

Redaktion der deutschen Ausgabe: Tobias Hamelmann

Überarbeitetes Design: Ralf Berszuck, Rita Geers

Art Direction: Randall Bills, Brent Evans

Innenlayout: Tiara Lynn Agresta

Coverbild: Arndt Drechsler

Covergestaltung: Ralf Berszuck

Illustrationen: Lewis Chris, Phil Hilliker, Felix Mertikat, Klaus Scherwinski, Andreas Schroth, Lydia Schuchmann, Chad Sergesketter, Mark Smith, Peter M. Tikos, John Zeleznik

Karten: Jan Helke

Logos: Jan Helke, Nigel Sade, Andreas Schroth, Peter Taylor

Lektorat: Adam Bruno, Mark Dynna, Lars Wagner Hansen, Mason Hart, David Dashifen Kees, Carl Schelin, David Silberstein, Jeremy Weyand

Lektorat der deutschen Ausgabe: Peer Bieber, Gerrit Czeplie, Tobias Hamelmann, Jan Helke, Benjamin Plaga, Michael Rösner, Stephanie von Treyer, Jens Ullrich

Danksagungen: Danke an Tilo Hörter und Nuntius für ihre fruchtbaren Diskussionen und an das Lektoratsteam Gerrit Czeplie, Benjamin Plaga und Stephanie von Treyer für ihren unermüdlichen Einsatz

Pegasus Spiele GmbH,

Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter der Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps, Inc. © 2012 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten.

Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

ISBN 978-3-941976-14-6

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.PEGASUS.DE



Verbinde VPN Jackpoint ...
... Matrix-Zugangs-ID verschleiert ...
... Verschlüsselung generiert ...
... Verbindung mit Onion-Router.
>Login

>Bitte Passwort eingeben

... Bestätige biometrischen Scan
Verbunden mit <FEHLER: UNBEKANNTER KNOTEN >
„Zeit ist Geld“ - Benjamin Franklin

JackPoint-Statistik

41 Benutzer im Netzwerk aktiv

Aktuelle Nachrichten
* <010672> Wir hatten vor zwei Tagen eine kurze Verbindungsunterbrechung zum europäischen Panoptikum. Der Fehler ist noch nicht gefunden, der Kontakt aber wieder hergestellt. Falls euch irgendwelche Datenfluktuationen auffallen, bitte direkt melden.
- Fastjack

Private Hinweise
* Dein „xploit3r“-Agent hat drei wichtige Nachrichten für dich
* Du hast 2 neue private Nachrichten
* 8 Nachrichten warten darauf, anonymisiert und umgeleitet zu werden
* Du hast 7 Anfragen von Metalink-Freunden erhalten
* Es gibt 31 neue Antworten auf deine JackPoint-Posts
* Dein FarmCity-Bot hat bei „getthat-tree“ vierzehn Früchte von unbekannten Bäumen geerntet [Ansehen](#)

Dein aktueller Reputationswert: 59
(93% Positiv)

Aktuelle Zeit:
02. Juni 2072, 14:19

Willkommen zurück bei JackPoint, Omaa. Deine letzte Verbindung wurde vor 2 Stunden, 31 Minuten und 19 Sekunden getrennt.

Heutiger Hinweis

Du hast keine Ahnung, wo du da reingeraten bist? In welches Hornissenest du gestochen hast? Wem die Sicherheitsanfrage gehört, die du in die Luft gejagt hast? Wer die Männer mit dem schwarzen Van sind, die dich nun verfolgen? Und warum der Börsenkurs des Frankfurter Bankenvereins plötzlich steigt? Willst du auf dem Laufenden sein, solltest du die Welt der Konzerne kennen! Sie ist die Hand, die dich füttert und die, die dich erschlägt.
[\[Konzernossier\]](#)

Neue Dateien

- * Du hast keine Ahnung, in welches Land es dich verschlagen hat? Wer im Kongo gerade das Sagen hat? Welche Großstädte du auf dem Balkan besuchen kannst? Oder wie es derzeit um Polen steht? Wie es zum Crash 1.0 und 2.0 gekommen ist, ist dir auch unbekannt? Dann solltest du dir dringend das hier anschauen! [\[Almanach\]](#)
- * Sie ist die Glänzende und die Verrottete. Die Seidige und die Schmierige. Die Lächelnde und Zähne fletschende. Berlin. Der Megaplex ist angesagt wie nie. Allerdings sollte man immer wissen, auf welcher Seite man gerade steht. [\[Berlin\]](#)

Top News

- * In den Hinterzimmern der DeMe/Co und der Stadtkrieg-Organisatoren brennt es. Irgendetwas wird ausgeheckt, ein neues Ereignis, das den Stadtkrieg wieder mehr das werden lässt, was er eigentlich sein sollte: Krieg! Weitere Informationen sind noch vakant, aber wenn man den Gerüchten traut, dann ist bald Schluss mit Wattebäuschchen schmeißen auf den Stadtkrieg-Schlachtfeldern! [\[Mehr\]](#)
- * Weitere Proteste radikaler Bewegungen gegen den nanitenunterstützten Bergbau im Ruhrplex. Der Sprecher einer nicht näher benannten Splittergruppe kündigte an, man würde nicht weiter hinnehmen, dass die Grubenbetreiber direkt unter Wohngelände Naniten-Ausschwemntechnik nutzen würden, ohne über die Risiken nachgebender Geostatik zu informieren. Ein Sprecher der technischen Leitung wiegelte ab: Die Nanitenmethode sei mittlerweile absolut sicher und in solcher Tiefe völlig restrisikofrei. Polizeikreise schließen allerdings ein gewaltsames Vorgehen der radikalen Bewegungen gegen den Naniteneinsatz nicht mehr aus. [\[Mehr\]](#)



EINSTELLUNGEN

VERBINDUNGEN

AUFGABEN

LINKS

VERLAUF

CHAT

NACHRICHTEN

DATEIEN

BETRÄGE

NEXUS

SUCHE



KONZERNDOSSIER

Eingeladene Gäste
Mr. Bonds, Dr. Spin, Snopes ... etc.

Beiträge/Dateien mit Tag „Konzernossier“:

- * Megakon-Shuffle
- * Konzernleben
- * Die Großen Zehn
- * Aufstrebende Mächte
- * Konzerne in der ADL

[\[mehr\]](#)

WEITER

ERWEITERTE
SUCHE

SPEICHERN

... MEGAKON-SHUFFLE ...

DATENEMPFANG...

Die Geschichte vom Tag, als Nephrine fortging.

Er hatte einen hübschen Tisch in einem sauberen Labor. An den meisten Tagen manipulierte er in aller Stille AROs, forschte nach den Grenzen der menschlichen Physiologie und wie man sie erweitern konnte. An manchen – seltenen – Tagen arbeitete er mit echtem, physischem Material, um die Simulationen in der Wirklichkeit zu überprüfen.

An Nephrides Arbeitsplatz schwebten ein paar AR-Auszeichnungen für seine Verdienste um den Konzern. Einige seiner Kollegen nahmen solche Auszeichnungen überallhin mit und umgaben sich in der AR ständig mit Beweisen der eigenen Wichtigkeit. Nephride ließ sie am Arbeitsplatz – er brauchte nicht noch mehr Durcheinander in seiner virtuellen Umgebung.

Manchmal fielen ihm viele Gründe dafür ein, seine Arbeit aufzugeben. An einem dieser Tage sah er nebenbei auf die Kommentare und beiläufigen Mitteilungen seiner Kollegen in einem ARO im linken unteren Bereich seines Sichtfeldes. Einer der Kommentare deckte sein Interesse.

„Gespenst gesichtet, Niederlassung Springfield.“

Er hätte nicht darauf achten sollen. Bloß weil ein Gespenst irgendwo auftauchte, musste es nicht auch anderswo erscheinen. Springfield lag in der Nähe, aber warum sollte man davon ausgehen, dass das Gespenst beide Einrichtungen heimsuchen würde?

„Wie hoch ist der Rang des Gespenstes?“ fragte ein Kollege.

„Sehr hoch“, kam die Antwort. „Büro im selben Gebäude wie das Obergespenst.“

Nephrides Hand zuckte. Das war sein einziger Tick, und er verabscheute ihn. Er wollte von einem Gespenst nicht nervös gemacht oder beeindruckt werden. Aber wenn man lange genug in einem Kon ist, passiert das ganz reflexhaft.

„Gespenster“ nannten Nephrides Kollegen die Leute an der Spitze, die Leute, die man nie sah, aber immer spürte. Die meisten dachten, es wäre interessant, ein Gespenst zu sehen. Zugleich fürchteten sie sich davor.

Seine Kollegen verfolgten dieses spezielle Gespenst den Rest des Tages lang. Nephrides Hand zuckte bei jeder neuen Meldung, egal, wie fest er sie anstarrte. Es gab den ganzen Tag lang Spekulationen, ob das Gespenst herkommen würde, und was dann geschähe.

Die Meldung eines Angestellten aus Springfield machte dem Ganzen ein Ende.

„Es kommt nicht“, hieß es. „Wir haben gefragt, ob ihr besucht werdet, und das Gespenst kannte nicht mal den Namen eurer Niederlassung. Wusste gar nicht, dass es euch gibt.“

Nephride hatte schon früher ans Aufhören gedacht. Aber dieser Kommentar war als Grund so gut wie jeder andere, sein System bei Dienstschluss abzuschalten und es nie wieder zu starten.



- Wir alle wissen: Wir sind nur so gut wie unsere besten Informationen. Und wir wissen auch, dass die Kons, die so viele von uns bezahlen – und noch mehr von uns Schwierigkeiten machen –, nie still sitzen. Es geht so vieles vor, was unsere Aufmerksamkeit verdient: Aztech legt sich mit seinen südlichen Nachbarn an, Evo erweitert die Grenzen des metamenschlichen Seins, Horizon hat Angestellte, deren Dauergrinsen einem beim bloßen Ansehen die Wangen schmerzen lässt. Ein paar Leute, die sich auskennen, haben mir geholfen, die jüngsten Entwicklungen bei den ganz Großen zusammenzufassen. Den Anfang macht aber Cosmo mit einem Einstieg in die Grundlagen des Geschäfts, damit wir alle auf dem gleichen Stand sind.
- FastJack

DAS GELD WIRD IMMER SCHNELLER: DIE POSTKAPITALISTISCHE GEGENWART

gepostet von Cosmo

Also: Ich weiß, wie Konzerne funktionieren, ihr wisst, wie Konzerne funktionieren, aber es gibt viele Leute, die für die Kons die Drecksarbeit machen, aber nichts davon wissen. Das ist gefährlich. Muss man genau wissen, wie alle Teile an einem Auto funktionieren, um fahren zu können? Nein, aber die Teile eures Autos verschwören sich nicht, um euch eine reinzuwürgen, also könnt ihr diesen Vergleich vergessen. Ein besserer Vergleich: Wenn man in den Kampf geht, ist es immer gut, wenn man weiß, wie viele Gegner es gibt, wie sie bewaffnet sind und welche Taktik sie vielleicht benutzen. Und hier muss eines klar sein: Die Konzerne sind die Gegner. Sie bezahlen, sie heuern einen vielleicht für lange Zeit an, aber sie stehen nur und abseits schließlich auf ihrer eigenen Seite, und werden jeden abschießen, wenn es für das Überleben der juristischen Person, die der Kon darstellt, wichtig ist.

Ich hatte gerade eine kurze Auszeit. (Da fällt mir ein. Kennt jemand einen Wujen, der sich mit Knochenbrüchen auskennt? Meiner ist echt schlecht.) Um mich über Wasser zu halten, habe ich ein paar Nuyen für die Zusammenstellung des folgenden Dokuments genommen. Es gibt viel zu viele junge Runner, die für einen Kon gearbeitet haben, ohne wirklich zu wissen, wie die Kons funktionieren. Ein paar von denen tauschen Informationen aus, genau wie wir, und sie dachten, es wäre schlau, jemanden dafür zu bezahlen, dass er ihnen die Grundlagen der Geschäftswelt vermittelt. Sie haben mich angeheuert, und das Ergebnis liegt vor euch. Da ihr natürlich alle Experten seid, dachte ich, ich überlasse euch das Material, damit ihr es in der Luft zerreißen und ein paar Witze machen könnt. Wenn ihr dabei auch ein paar brauchbare Infos mit einbringen könntet, wäre das noch besser. Schließlich geht es nicht um mich – es geht um den Nachwuchs.

DIE BOSSE

Ihr kennt die Bosse. Ihr malocht 80 Stunden die Woche in einem Büro, damit ihr in der Freizeit euer sauer verdientes Geld eurem Arbeitgeber über verschiedene Kanäle zurückgeben könnt. So halten die Bosse euch klein. In einem Club kocht die Party über, ergießt sich auf die Straße, und schon kommen ein paar Schläger in Uniform und schlagen den Leuten mit dem Schlagstock den Schädel ein. So halten die Bosse euch unter Kontrolle. Vielleicht werdet ihr in eurem Lohnsklavendasein nie befördert, oder ihr werdet gefeuert, weil ihr die falsche Hautfarbe oder Hörner, Hauer oder spitze Ohren habt oder klein seid oder keine Japaner oder irgendetwas tut, was euch anders aussehen lässt, als erwartet wird. So, meine Freunde, zeigen euch die Bosse den Stinkefinger.

Früher gab es die Bosse in verschiedener Form, und sie haben immer noch verschiedene Gesichter. Aber sie haben immer denselben Ursprung – die Konzerne, vor allem die Großen Zehn. Ja – vielleicht sieht es aus, als würde euch ein Mafia-Don eine Abreibung verpassen. Aber dieser Don verdient Kohle damit, Amphetamine zu verkaufen, die den Konzerndrohnen helfen, ihre 18-Stunden-Schichten durchzuhalten. Ohne dieses Konzerngeld hat der Don kein Imperium. Ihr werdet vielleicht von Gesetzen belästigt, die der Staat, in dem ihr lebt, gerade erlassen hat. Aber der einzige Grund für diese Gesetze ist, dass ein Konzern auf die Regierung Druck ausgeübt hat, damit sie solche Gesetze macht. Und vielleicht ist es ein großer Drache, der euch rösten will, aber in Wirklichkeit dienen diese großen Drachen nur ... Na gut – große Drachen dienen ihren eigenen Interessen und stehen unter keiner Konzernfuchtel. Aber sie sind die Ausnahme. Alle anderen schaffen es wohl nie, aus dem Schatten des Chefs zu treten.

- Seht nur! Er hat sogar das Wort „Schatten“ eingebaut. Extra für uns. Schlaue.
- Slamm-0!

Die gute Nachricht ist: Es gibt einen Trick. Tatsächlich sind die Kons zwar die Bosse, aber sie ziehen nicht an einem Strang. Es gibt viele von ihnen, und sie haben unterschiedliche, widerstreitende Interessen. Wenn man dafür sorgt, dass sie die Waffen aufeinander richten, ist es weniger wahrscheinlich, dass die Waffen auf einen selbst gerichtet werden.

Das ist ein mörderischer Aufwand. Haltet euch nicht damit auf, die Konzerne gegeneinander aufzuhetzen. Sorgt nur dafür, dass sie nicht euch ins Visier nehmen. Am besten, indem ihr außer Sicht bleibt.

- DangerSensei

Jetzt, wo wir wissen, wer die Bosse sind, sollten wir uns ihren verschiedenen Gestalten und Vorgehensweisen widmen.

KONZERNSTRUKTUREN: DIE BAUSTEINE DER MACHT

Die Idee hinter einem Konzern ist einfach und gar nicht mal so finster. Die Idee ist folgende: Es gibt Vorstellungen und Konzepte, die ein Eigenleben entwickeln. Kirchen gehören zum Beispiel zu den ältesten Formen von Konzernen. Eine Kirche ist mehr als die Summe ihrer Mitglieder, und sie ist auch mehr als die Summe ihrer Interessen. Sie geht weit darüber hinaus, sie hat eine eigene Identität, die wiederum die Identität ihrer Mitglieder beeinflusst. Sie ist einzigartig und bleibt auch bestehen, wenn einige Mitglieder sterben. Daher waren Kirchen einige der frühesten Organisationen mit Rechtsfähigkeit.

Aber nicht nur Religion kann Menschen zusammenbringen. Ein Konzern, der die Interessen einer Gruppe von Leuten innerhalb eines Geschäftszweigs vereint, hat viel höhere Verdienstmöglichkeiten als ein Kerl, der allein arbeitet.

- Es fängt vielleicht bei Verdienstmöglichkeiten an, aber es geht noch viel weiter. Wenn man einen Konzern erst als eigene Wesenheit etabliert hat, folgt logischerweise das Aufstellen von Gesetzen über die Funktion dieses Individuums, seine Grenzen und seine Interaktion mit dem Rest der Gesellschaft. Die Überschneidung der Macht von Konzernen und Regierungen ist tief verwurzelt und bedeutete – nicht immer, aber meistens –, dass Konzerne die Möglichkeit hatten, die Gesetzgebung zu beeinflussen, die damit immer vorteilhafter für sie wurde. Das erklärt, wie die Welt zu dem wurde, was sie heute ist.
- Mr. Bonds

Ein Konzern ist also im Kern eine Gruppe von Leuten, die gemeinsam etwas Stärkeres und Dauerhafteres schaffen, als sie





Sample file

KO

CHEMTRIX

MONS

MISSION STATUS: Complete

DATE: ENEMFANG...