

INHALT

EINLEITUNG	5	NACHTEILE	54	SPIELINFORMATIONEN	84
GOD SPRICHT	6	Beleidigter Nerd	54	Neues IC	84
DIE WELT IN DER TASCH	10	Das Neueste und Beste	54	Sicherheitsspinne	85
UNSERE NEUE (VIRTUELLE) REALITÄT	11	Datenbefreier	55	Sicherheits-Technomancer	85
Eine neuere, sicherere Welt	11	Der wahre Faraday	55	Niedriger Demi-GOD	85
Sicher für wen?	12	Dissonante Störung	55	Höherer Demi-GOD	85
Senioren	13	Ehrenkodex: Immer mit Stil	56		
Generation WiFi	13	Elektronischer Augenzeuge	56	KONZERNSPONSOREN	86
Junkies	15	Kein Spaß mehr	56		
Schafe	16	Leeeeeerooy Jenkins	57	DER PERFEKTE HOST	90
Die neue Landschaft der Matrix	17	Neugier ist der Katze Tod	57	WAS IST EIN HOST	90
Wie wir sie benutzen	18	Von GOD gesucht	57	EVOLUTION	91
GITTER	21			Sicherheitsmaßnahmen	93
Globale Gitter	21	ZUM HACKEN GEBOREN	58	Hosts in verschiedenen	
Nationale Gitter	24	ENTWICKLUNG ZUM HACKER	59	Wirtschaftssektoren	96
Lokale Stadtgitter	27	Nationalitäten	59	SPIELINFORMATIONEN	114
		Entwicklungsjahre	59	Junior-Sicherheitsspinne	114
DER HACKER:		Teenagerjahre	59	Standard-Sicherheitsspinne	114
WARTUNG UND PFLEGE	30	Weiterführende Bildung	60	Sicherheits-Troubleshooter	115
DIE QUELLE DER FASZINATION	30	Das wahre Leben	60		
Von Eleganz und Perfektion	31			NEULAND	116
Hacker und die Anderen	35	KILLER-APPS UND		HINTER DEM SPIEGEL	116
Hacker als Shadowrunner	38	SCHARFE FORMEN	62	Den Kaninchenbau finden	116
GLEICH UND GLEICH		CYBERLÖSUNGEN DER MATRIX		Seltsamer und immer seltsamer	116
GESELLT SICH GERN	40	CYBERPROGRAMME	62	Der Umgang mit dem Fundament	117
Choson-Ring	40	SPIELINFORMATIONEN	64	Unterwegs mit Freunden	119
Der Cracker-Untergrund	41	Kommlink-Augen	64	Magie im Fundament	119
Electric Knights	43	Standardprogramme	64	Technomancer im Wunderland	120
KivaNet	44	Hackingprogramme	64	Das Fundament: Was ist	
Kommando Konwacht	44	Kommlink-Formen	66	es anderes als ein Traum?	120
Die Kooperative	45	Echos	67	SPIELINFORMATIONEN	120
Polytech	46			Grundlagen	120
Die Raben	46	DIE EINGEWEIDE DER MATRIX	68	Die Grundfesten	122
Reality Hackers	47	DIE MATRIX IST IN EURER TASCH	68	Knoten und Knotenhandlungen	123
Schockwellenreiter	48	Was das bedeutet	68	Tramper	125
Technicolor Streams	49	KOMMLINKS	68	Das Paradigma	126
Walking People	50	Bauform	68	Abweichungen	127
		Kommlink-Dongles	70	EINEN TIEFENHACK ENTWERFEN	128
AVANTGARDE	52	CYBERDECKS	70	Schritt eins:	
VORTEILE	52	Bauform	70	Das Paradigma erschaffen	128
Alles oder nichts	52	Standard-Decks	70	Schritt zwei:	
Ausblenden	52	Spezial-Decks	72	Die Bewohner erschaffen	128
Datenanomalie	52	Cyberdeck-Module	73	Schritt drei:	
Goldener Schraubendreher	52	UNÜBLICHE MODIFIKATIONEN	73	Knoten und Datenpfade erschaffen	129
ICU	52	Elektronische Bauteile	73	BEISPIELE FÜR TIEFENHACKS	129
Mitglied eines Datenhavens	52	Durchführung der Modifikation	74	Gartenzwergfabrik	129
Online-Promi	53	Gerätmodifikationen	74	Verdammte Jane Austen	130
Profiler	53				
Schmerzbeschleunigt	53	GOD: DAS ALLSEHENDE AUGE	76	KÖRPERJAGD	132
Schnellkonfiguration	54	ERZITTRT, STERBLICHE	76		
Vom Otaku zum Technomancer	54	Wie man dem wachsamem		PRINZIPIEN DES WAHSINNS	138
Wundersame Rettung	54	Blick der GOD entgeht	77	ICH ERSCHEINE, ICH STEIGE AUF	140
		Das Pantheon der Matrix	78	Im Schatten von Riesen	141



Spielverderber	142	Ex Machina	162	Rauschen	180
Zweifelhafte Berichte	142	Mächtigkeitshandlungen	163	Overwatch	180
Maschinenmoses	142	Matrixkampf für KIs	164	Decker	180
Stellare Evolution	142	Fahrzeugkampf für KIs	165	Technomancer	180
Software-Lizenzbedingungen	143	Wiederherstellung und Neucodierung	165	MATRIX-SZENARIOS ENTWICKELN	180
Wie man Freunde findet und		Verbesserte Programme	167	Häufige Motive	180
Programme beeinflusst	144	E-Geister	170	Der Raub	181
Götter der Berge	145	Einen UV-Host erleben	171	Die Ermittlung	183
Gesang der Sirenen	146	Der große Unbekannte	172	Geist in der Maschine:	
Spektralanalyse	146	Dissonante	174	Götter und Monster	184
GESANG DER STILLE	148	Dissonante Echos	174	DIE MATRIX ALS METAPHER	185
Jakobsleiter	149	DIE MATRIX MEISTERN	176	TIPPS UND TRICKS FÜR DIE MATRIX	186
SCHILDKRÖTEN BIS GANZ UNTEN	149	EINLEITUNG	176	Erweiterte Realität	186
Adieu, Babylon	150	KONZEPT DER MATRIX	176	Schnitte	186
Resonanzraumsuchen	152	Eine Retrospektive von Matrix	176	Hinter den Kulissen	186
REKURSIVE FUNKTIONEN	152	und Shadowrun	176	GRUNDLAGEN VON MATRIXKAMPF	187
SPIELINFORMATIONEN	154	MATRIXKOMponentEN	177	UND MATRIXHANDLUNGEN	187
Mehr als ein Mook	154	ALS STORYKOMponentEN	177	Typische Matrixhandlungen	187
Erschaffen eines KI-Charakters	155	Personas	177	Neue Matrixhandlungen	187
Fertigkeiten	156	Hosts	177	Konfigurieren des Decks	188
Mächtigkeit	156	Gitter	178	Grundlagen des Matrixkampfs	189
Vor- und Nachteile für KIs	156	Geräte	178	Matrixschaden und	
KI-Vorteile	156	Dateien	178	andere Konsequenzen	189
KI-Nachteile	160	Marken	179	Beispiele für Matrixkampf	190
Keine unsichtbaren Fäden	161	Besitzrechte	179		
Emulieren	161				



Sample file



DATENPFADE – IMPRESSUM

Texte: Jason Andrew, Raymond Croteau, Olivier Gagnon, Jason M. Hardy, Aaron Pavao, Scott Schletz, Dylan Stangel, CZ Wright

Lektorat: Jason M. Hardy, Andrew Marshall

Spieler tester: Thomas Baatz, Forrest Bedke, Brooke Chang, Bruce Ford, Joanna Fournes, Eugen Fournes, Grant Gajdosik, Sandy Gamboa, Mason Hart, Pete Houtekier, Alex Kadar, David Dashifen Kees, Holly Lausmann, Keith Menzies, Jeff "Plotnikon" Plotnikoff, Jimmy Reckitt, Carl Schelin, Frank Sjodin, Jacki Unger, Jeremy Weyand

Art Direction: Brent Evans

Entwicklung: Jason M. Hardy, Peter M. Andrew, Jr.

Künstlerische Leitung: Nigel Sade

Cover Art: Mark Poole

Cover Layout: Matt "Wrath" Heerdt

Illustrationen: Piotr Arendzikowski, Gordon Bennetto, Joel Biske, Victor Perez Corbella, Laura Diaz Cubas, Igor Fiorentini, Benjamin Giletti, Katy Grierson, Phil Hilliker, David Hovey, Kgor Kieryluk, Felix Mertikat, Victor Manuel Leza Moreno, Mauro Peroni, Kristen Plescow, Rob Ruffolo, Marc Sintes, David Sondered, Eric Williams, Erich Vasburg

Layout & Design: Matt "Wrath" Heerdt

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Deutsche Texte: Sascha Morlok, Christian Paschke

Deutsche Zusatztexte: Philipp Frey, Sascha Morlok

Übersetzung: Manuel Krainer, Nadia Sommerfeld

Deutsches Lektorat: Tobias Grunow, Benjamin Plaga

Layout: Ralf Berszuck



Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc.

© 2015 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.

TOPPS

CATALYST
game labs

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Pegasus Press

EINLEITUNG

Viele klassische Abenteuergeschichten erzählen von fantastischen Reichen voller Wunder und verborgener Gefahren, in denen man von den dort herrschenden Eindrücken so gefesselt sein kann, dass man den Tod, der in den Schatten lauert, nicht bemerkt.

Eine der großartigen Eigenschaften der Sechsten Welt ist, dass jeder so ein fantastisches Reich in der Tasche mit sich trägt. Die Matrix ist die gigantische, ungezähmte, verworrene Wildnis - ein Land voller Geheimnisse, Merkwürdigkeiten und Sensationen, die einen vergessen lassen, dass sie allesamt nicht physisch real sind. Und weil wir in der Sechsten Welt sind, ist dieses Land auch voller tödlicher Gefahren.

Die größte Attraktion an der Matrix ist natürlich, dass jedes große Geheimnis der Welt irgendwann mit ihr in Berührung gekommen ist. Die meisten, wenn nicht alle, dieser Geheimnisse sind noch dort - tief vergraben in der gewaltigen Anomalie, die man die Resonanzräume nennt. Die Macht und die Informationen, die in ihr liegen, machen die Matrix für Shadowrunner attraktiv, die immer bereit sind, sich vielleicht das Hirn rösten zu lassen, wenn sie dadurch die Chance auf ein bisschen Macht und ein paar Nuyen bekommen, um einen weiteren Tag ohne die Fesseln des Systems leben zu können.

Datenpfade bietet erweiterte Informationen und Regeln zur Matrix in *Shadowrun*, neue Möglichkeiten für bestehende Charaktere, neue Arten, Matrixspezialisten zu erschaffen, und viele Ansätze, um die matrixbezogenen Teile des Spiels noch interessanter zu gestalten. Der Inhalt ist wie folgt aufgebaut:

Die Welt in der Tasche verschafft einen Überblick darüber, wie die Matrix zurzeit in der Sechsten Welt benutzt wird und wie unterschiedliche Gruppen mit dem neuen Design umgehen.

Der Hacker gewährt einen Einblick in die Kultur der Hacker, ihre Motivationen, ihren Umgang miteinander, die Nützlichkeit, die sie bei einem Run haben können, und

einige Organisationen und Stämme, in denen sie zusammenarbeiten.

Avantgarde enthält neue Vor- und Nachteile für Charaktere mit starkem Bezug zur Matrix.

Zum Hacken geboren bietet Lebensmodule für Decker und Technomancer, die im Lebensmodul-System aus *Schattenläufer* eingesetzt werden können.

Killer-Apps und scharfe Formen enthält neue Programme und Komplexe Formen für die Bewohner der Matrix.

Die Eingeweide der Matrix bietet neue Ausrüstung, neue Cyberdecks und neue Ansätze, das Kommlink umzugestalten.

GOD: Das allsehende Auge verschafft einen Überblick über die erbarmungslosen Sicherheitskräfte der neuen Matrix, die Unterschiede in den Sicherheitsmaßnahmen der verschiedenen Megakonzerne, und stellt ein paar Beispiel-NSCs vor.

Der Perfekte Host bietet einen tieferen Einblick in die faszinierende Welt der Hosts in der Matrix und detaillierte Beispiele einiger Host-Archetypen.

Neuland bereitet den Boden für Tiefenhacks, bei denen sich das ganze Team in der unerschlossenen Wildnis mit ungezähmten Daten messen kann.

Prinzipien des Wahnsinns beschäftigt sich mit den bizarren Randbereichen der Matrix: mit Künstlichen Intelligenzen, E-Geistern, dissonanten Technomancern und einigem mehr. Das Kapitel behandelt außerdem die Möglichkeit, KIs als Spielercharaktere zu führen.

Die Matrix meistern bietet Ratschläge dafür, wie man die Matrix in Kampagnen einfügen kann, sowie ein paar Aufhänger für neue Plots.

Es ist unmöglich, jeden einzelnen Aspekt der Matrix erschöpfend zu behandeln, aber mit den Grundlagen aus diesem Buch sind Sie für einige der wildesten und seltsamsten Abenteuer gerüstet, die die Sechste Welt zu bieten hat.





GOD SPRICHT

Lurkers Herz pochte. Er kauerte in einem Gewirr aus Tang am Boden des Ozeans und riss mit zitternden Fingern an der Kette, die ihn im Host festhielt. Er wusste, dass das nahe war, aber er konnte es nicht sehen. Die Drucken erge seines Taucheranzugs war im roten Bereich. Die Grid Overwatch Division wusste, wo er war. Er sollte eigentlich vor Biofeedback blutend, aus dem Host geworfen sein. Er sollte sich eigentlich auf Leben und Tod mit dem Elf duellieren. Stattdessen versteckte er sich. Er war am Boden des Ozeans verankert, paralysiert von seiner Angst vor dem Aufenthalt unter Wasser. Es war ein ganz einfacher Job gewesen. Was war nur schiefgegangen?

✘

Das Bild der Fleischwelt im Inneren des Vans schrumpfte und verschwand, und sofort waren die Hacker von den sauberen, scharfen Umrissen der virtuellen Realität umgeben. Der Host war eine riesige Jacht und schwamm auf unsichtbaren Wellen vor ihnen. Die Kennzeichnung am Schiffsrumpf zeigte das Logo des Konzerns, dessen Forschungsabteilung bald eine Datei vermissen würde, wenn alles gutging.

Der Rigger, der diesen Abend organisierte, hängte die beiden Hacker und den Rest des Teams in ein taktisches Netzwerk. Zahlen blitzten auf und verschwanden in ihrem gemeinsamen Blickfeld: „3, 2, 1, los!“

Der Elf warf aus dem Handgelenk heraus einige rote Marken, die das Wort „Genehmigt“ auf den Host stempelten, und glitt hinein. Drinnen stockte ihm der Atem: Seine Persona schwebte, wie alles andere. *Irgendein Scheißkerl hat diesem Host ein Unterwasser-Thema verpasst.* Er verzog das Gesicht, als er sich einen Überblick verschaffte und

er versuchte, seine Panik mit tiefen Atemzügen zu bekämpfen. Die bereits tiefen Falten seines Gesichts wurden schärfer, und er fuhr sich ärgerlich mit den Fingern durchs Haar.

Neben ihm glitt ein junger Mensch in den Host und nickte knapp. Ein Taucheranzug schloss sich von den Füßen bis zum Kopf um ihn und bändigte seinen Mopp aus wuscheligem, dunkelrotem Haar. Sein Dauergrinsen verschwand hinter Tauchermaske und Atemregler.

„Schnell, zieh dich um, bevor dich jemand sieht“, sagte der junge Mann zu dem Elfen.

Er fing damit an. „Stimmt“, sagte er, und ein Ersatz-Icon in Taucheranzug faltete sich über seine Persona, als würde es von einer unsichtbaren Hand darüber geschmiert. „Sorry“, murmelte er. *Unter Wasser*, dachte er. *Warum ausgerechnet unter Wasser?*

Wasser – oder dessen digitales Abbild – war überall. Bunte Fischeschwärme schossen an Unterwasserdrohnen vorbei, Taucher schwammen träge dahin, und ein Haufen plaudernder Nixen glitt durch einen Korallenbogen, auf dem leuchtende Anemonen den Schriftzug „Archangel’s Cathedral“ bildeten. Licht und Musik drangen durch den Bogen nach außen und zeigten, dass hier offenbar die Chaträume waren. Jenseits des Lärms bedeckten flache, beigefarbene Korallenbänke den Meeresboden, und riesige Tangwedel wuchsen in gewaltige Höhen hinauf.

„Los“, sagte der Elf. „Wir müssen die Kameras finden.“

Die beiden schwammen vorwärts in das grüne Wasser. Der Jüngere sagte: „Weißt du, ich sage es nicht gerne, aber ...“

„Dann sag es nicht“, schnitt ihm der Elf das Wort ab. „Nenn dich von mir aus ‚Kid‘, aber du musst dich nicht so benehmen.“





VON CZ WRIGHT

Sample file

„Was ich sagen will“, sagte Kid ungerührt, „ist, dass der Job ziemlich unkompliziert erscheint. Dem Team in der Fleischwelt den Weg frei räumen: Kameras, Schlösser, Alarmsysteme. Das Team kommt zum Server und holt es an. Wir springen rein, holen die Daten, und alle neuen schnell wieder ab. Natürlich reden wir über einen Konzern, aber kompliziert ist es nicht.“

Der Elf verzog das Gesicht und rief sein Agentenprogramm. Ein noch dünnerer Zwilling des Deckers, der mit seinem feinen Anzug, der dunklen Sonnenbrille und dem Trenchcoat fast wie ein Skelett wirkte, bildete sich aus den umgebenden Daten.

Agent Birdwatcher sagte: „Was kann ich für dich tun, Lurker?“ Der Elf zuckte bei der Nennung des Namens zusammen.

„Hey! Ich habe von dir gehört!“, rief Kid.

„Halt mich über die Kommunikation der Sicherheitszentrale auf dem Laufenden“, sagte Lurker. „Verständige mich, wenn es Schwierigkeiten gibt.“

Der Agent nickte zackig und verschwand. Lurker sah kurz zu Kid. „Ich habe mir das nicht ausgesucht. Das ist das Problem mit Namen. Man erinnert sich an sie.“ Er sah ein U-Boot in der Nähe und nickte in die entsprechende Richtung. „Los geht’s.“

„Was ist denn falsch daran, wenn die Leute sich an dich erinnern?“, fragte Kid grinsend.

Lurker schüttelte den Kopf. „Man ist viel sicherer, wenn man nicht gefunden wird.“

„Mag für dich gelten“, sagte Kid. „Ich finde, es ist besser, wenn sie wissen, was sie erwartet. Vielleicht denken sie zweimal nach, bevor sie sich mit dir anlegen.“

Sie schwammen zu dem U-Boot, und Lurker überprüfte seine Ausrüstung. Die Druckanzeige ging mit dem lang-

sam steigenden Overwatch-Wert hoch. Wenn sie den roten Bereich erreichte, würde die Grid Overwatch Division oder „GOD“ den Hammer niedersausen lassen, sie aus der Matrix schmeißen und die Polizei würde ihre vom Auswurfschock betäubten Körper gleich in Empfang nehmen. Die Uhr an seinem Handgelenk zeigte die Zeit, die für ihr Team in der Fleischwelt verging. Es war ein unkomplizierter Job, aber er machte sich trotzdem Sorgen.

Das U-Boot, in dem sie die Steuerung für Türen und Kameras finden konnten, war das erste Ziel. Sie sahen Patrouillen-IC in der Gestalt von grässlichen Anglerfischen mit vorspringendem Unterkiefer, Stacheln und langen Zähnen. Statt der Lampen, die von einem verlängerten Rückgrat vor dem Maul herabbaumelten, bewegten sich Suchscheinwerfer langsam hin und her. Die Fische schwammen vorbei und bemerkten die beiden Personas auf Schleichfahrt nicht. Die Männer gingen an Bord des U-Boots.

Sie saßen in den Sitzen vor der Steuerkonsole. Lurker zog ein Fenster mit den Ansichten der Kameras des Teams in der Fleischwelt auf. Kid wedelte mit der Hand über einem Steuerpaneel, und die Karte der Einrichtung leuchtete auf – komplett mit den Icons der Teammitglieder, Kameras, verschlossenen Türen und vermuteten Patrouillenrouten. Lurker legte die Hand auf die Karte und zog sie wie eine Folie hoch. Er warf sie in die Luft, und sie blieb, für beide sichtbar, dort hängen.

Rooster, der Spezialist des Teams für Geheimoperationen, hatte die Führung. Sein Icon kroch durch den Gang. Kid steckte seinen Finger in einen Bildschirm und rührte darin herum. Das Bild wirbelte wie ein winziger Tornado und hing an seinem Finger, als er ihn herauszog. Es dehnte sich ein paar Zentimeter, riss ab, schnalzte auf den Schirm



zurück und wurde zur zweiminütigen Schleife eines leeren Gangs. Rooster führte das Team unbemerkt und ungesehen vorbei.

Lurker drehte einen Schlüssel um neunzig Grad nach links, und das dazugehörige Magschloss an der Tür vor dem Team wurde grün.

„Halt“, sagte Lurker über das Netzwerk. Ein Wächter schlenderte auf der anderen Seite der Tür ins Sichtfeld. Sein Kopf schwang in einer nachlässigen Überprüfung des Raumes hin und her, dann ging er wieder. „Los“, sagte Lurker.

Der letzte Stiefel des hintersten Runners verschwand im Raum, die Tür schloss sich mit sanftem Zischen, und der Wächter kam um die Ecke in den Gang. Kid schnippte mit den Fingern über dem Bildschirm, und die Kameras zeichneten wieder normal auf. Sie sahen zu, wie der Wächter vorbeiging.

Einige Minuten lang gingen sie überschlagsweise vor, sperrten Türen auf und ließen automatisierte Alarmsignale verstummen, während sich das Team tiefer in die Einrichtung bewegte. Zu zweit in der Matrix zu arbeiten sparte einiges an Zeit.

„Es wird langsam warm“, sagte Lurker und zeigte auf die Druckanzeige.

„Ich kümmere mich drum“, sagte Kid. Er starrte kurz auf die Anzeige, und sie begann wieder zu sinken.

„Gut gemacht“, sagte der Elf. Sie sahen, wie das Team an einer schweren Doppeltür ankam. „Die letzte“, murmelte Lurker. Drei Stempel erteilten die Genehmigung, und die Tür war sein. Das Schloss gab in Grün den Eintritt frei, und das Team verschwand im Serverraum. Jetzt konnten sie nur noch warten, dass das Team die Datenverbindung zum eigentlichen Server herstellte.

Sie verließen das U-Boot und versteckten sich in der Nähe zwischen Korallen. Eine Gestalt im Taucheranzug schwamm in ihre Richtung.

„Spinne“, flüsterte Lurker und zeigte auf sie.

Die Gestalt schaltete eine Taschenlampe ein, und einige Anglerfische schlossen sich bei der Überprüfung des U-Boots an. Lichter blitzten durch Bullaugen und Strichen über die bewegungslosen Hacker in den Korallen hinweg. Nach ein paar Momenten erlosch das Licht, und die Spinne schwamm ins Dunkel davon. Die Anglerfische zerstreuten sich wieder.

Lurker atmete durch. Sein Blick glitt über den Bereich und entdeckte etwas Neues. Ein großer Graben war im Meeresboden entstanden. Eine riesige Blasenwolke stieg daraus hoch, und er merkte, wie er zu hyperventilieren begann. Er konzentrierte sich auf das neue Bild, um seinen Atem zu beruhigen. *Reiß dich zusammen!*

Gesplitterte, gebrochene Masten stiegen hoch, gefolgt von der zerstörten Hülle eines riesigen Schlachtschiffs aus dem 18. Jahrhundert. Das Schiffswrack hätte bei diesen Schäden eigentlich zerfallen müssen, aber es schwebte trotzdem vor ihnen.

„Das ist das Archiv. Hier finden wir unsere Beute“, sagte Kid. Sie schwammen gemeinsam zum Wrack.

Dünne, körnige Lichtstrahlen tanzten durch die Löcher des Rumpfs und sorgten für höchstens spärliche Beleuchtung. Als sie ihr Ziel aber gefunden hatten, war es so gut sichtbar, als wäre ein Scheinwerfer darauf gerichtet. Eine hölzerne Truhe mit glänzenden Metallbeschlägen leuchtete am Fuß einer kurzen Leiter im Bauch des Schiffs. Lurker zog ein paar lange Dietriche aus einer Gürteltasche und machte sich an die Arbeit.

Agent Birdwatcher erschien. „Der Datenverkehr deutet darauf hin, dass die Sicherheit von eurer Gegenwart weiß“, sagte er.

„Scheiße“, sagte Lurker. Die Truhe schwang auf, und ein dickes Papierbündel mit einem klobigen Schloss daran wurde sichtbar. Ein dumpfer Knall ließ die Hacker herumwirbeln, sodass sie sahen, wie eine Kreatur – mit Kopf und Vorderbeinen eines Löwen und dem Körper eines großen Fisches – unter dem Rückstoß einer Donnerbüchse erzitterte, die fast so groß wie sie selbst war. Eine Bola aus Ankern und Ketten wirbelte auf Lurkers Kopf zu, und er warf sich in Deckung.

„Crack die Datei!“, befahl Lurker seinem Agent Birdwatcher. Sein Arm schwang in Richtung des Löwenfisches herab. Zwei Kanonenkugeln schossen aus dem Nichts auf die Kreatur zu; eine traf, zerquetschte ihr den Schwanz, richtete aber sonst keinen sichtbaren Schaden an.

„Auf ihn, Spike!“, rief Kid, und ein springender Hund erschien auf seinen Wink hin. Der Beagle mit offenbar abnormal großen Zähnen stürzte sich auf den Löwenfisch und biss ihm ein großes Stück aus der Seite.

Die Kreatur schoss wieder und verfehlte Lurker knapp. Der Elf sprang mit einem Grunzen hoch und schwang ein Kurzschwert, auf dessen Klinge blauer Binärcode glitzerte. Er landete vor der Kreatur und rammte ihr das Schwert in den Rücken. Sie explodierte in Datenströme, die sich schnell im Wasser auflösten.

Ein fleischiger Tentakel traf Agent Birdwatchers Hals und würgte sich darum. Lurker fluchte und beendete das Agentenprogramm. Er wurde meistens nicht entdeckt und war nicht gewohnt, sich gegen IC zu verteidigen, und er wollte schon gar nicht sein Deck an zwei Fronten schützen müssen. Birdwatcher verschwand ins Nichts, und Lurker fand und entfernte die Marken, die der Tentakel zurückgelassen hatte.

Kid quetschte mit der Hand das Wasser in Richtung des Neuankömmlings zusammen, eines dunkelgrünen Humanoiden mit schwarzen Augen und Tentakeln an Stelle von Mund und Nase. Die Kreatur verdrehte sich wie ein Schwamm, der ausgewrungen wurde, und als sie sich wieder straffte, war der vorher muskulöse Körper schlaff und ausgemergelt vom Angriff der Resonanz.

Lurker tauchte nach dem Schloss an der Datei, aber ein Tentakel wand sich um sein Bein und riss ihn zurück. Eine genaue Untersuchung deckte zwei Saugnapf-Abdrücke als Marken auf. „Scheiße!“, fluchte er und rubbelte sie ab.

Kid formte einen Kreis mit seinen Händen, und Spike buddelte zu seinen Füßen im Boden. Blaue Lichtfäden verwoben sich zu einer Kugel, die immer dicker und dichter wurde. Kid schleuderte die Kugel auf das Tentakelwesen, und sie schlug direkt davor ein, wirbelte Sand und Schutt vom Meeresboden auf und bildete dadurch eine Wolke aus Rauschen um das Wesen, in der es komplett verschwand. Blut tropfte Kid aus der Nase.

Ein weiterer Löwenfisch erschien zwischen ihnen und zielte mit seiner Donnerbüchse auf Lurker. Mit einem gedämpften Knall traf ihn die Kette der Bola am Bein und wickelte sich darum. Panik ergriff Lurker, als ihn die Anker am Meeresboden fesselten. *Es ist nicht echt! Reiß dich zusammen*, schrie der rationale Teil seines Gehirns. Sein Reptiliengehirn aber konnte das nicht recht glauben.

Mit weit aufgerissenen Augen schwang er das Kurzschwert gegen den Löwenfisch, der mit Leichtigkeit auswich.



Spike bellte die Kreatur wütend an, und jedes Bellen wurde zu einem kleinen Impuls aus Elektrizität. Die Impulse verstärkten sich, trafen den Löwenfisch und verdeckten die Sicht auf ihn. Ein zwei Meter langer Hai erschien aus dem Nichts und rammte Spike an der Seite. Der Hund explodierte in einem Regen aus Datenströmen und Pixeln. Die Impulse um den Löwenfisch verschwanden, und er zielte mit der Donnerbüchse auf Kid.

Die Tentakelkreatur und die Wolke um sie herum verschwanden, und ein seltsamer Brummton kündigte das Erscheinen eines dünnen, blassgrünen Humanoiden anstelle des Wesens an. Er hatte lang wallendes schwarzes Haar, knochige Finger mit Schwimmhäuten und blickte sie aus gelb glühenden Augen an. Er zeigte auf Lurker, und ein dünner, rosafarbener Strahl schoss vom Finger in das Dämmerlicht.

„Scheiße! Ich werde aufgespürt“, sagte der Elf. Er kämpfte darum, seine Stimme ruhig klingen zu lassen, als der Wasserdruck immer größer wurde. Der Anker zog ihn nicht weiter hinunter, auch wenn sich das so anfühlte. „Hau bloß ab und warn die anderen!“ Er fand die Marken und schrubbte sie ab.

„Ich kann dich nicht hier zurücklassen“, gab Kid zurück und wich einer Bola aus. Er schlug mit der Faust auf das Schloss der Datei, und es zersplitterte.

„Los! Nimm die Datei und hau ab. Ich komme gleich nach!“

„Scheiße“, sagte Kid, und seine Persona verschwand mit der Datei.

Der Bullenhai fuhr an genau der Stelle durchs Wasser, die Kid vor einem Moment noch eingenommen hatte. Er wandte sich um und stürzte sich auf Lurker. Der Elf kauerte sich hin, und der Hai glitt über seinen Kopf hinweg. Lurker ergriff die Gelegenheit zur Flucht. Der Anker an seinem Bein behinderte ihn nicht bei der Bewegung im Host, aber solange er an der Kette hing, würde sich Lurker nicht ausstößeln können. Er versteckte sich in einem Haufen Müll.

Er sah nach dem Team. Durch das Netzwerk konnte er sehen, wie sie sich den Weg aus der Einrichtung verschossen. Kids Brille übertrug ihm das Bild vom Gesicht des Riggers, das sich vor Schreck darüber verzerrte, dass sie erwischt worden waren. Der Blickwinkel schwang scharf nach rechts, wo man durch die offene Tür des Vans einige Gestalten in Sicherheitspanzerung mit automatischen Waffen, die sich auf die Kamera richteten, ausmachen konnte. Flash-Packs und der Suchscheinwerfer eines Panzerfahrzeugs blendeten so stark, dass man fast nichts sehen konnte. Es gab Geschrei, die Kameras wackelten, und beide Übertragungen brachen ab.

Der Druckanzeiger stand im roten Bereich. Was konnte er anderes tun, als zu warten? *Hat dich nicht genau das so lange am Leben erhalten, Feigling?* Sein Mund verzerrte sich vor Ekel und plötzlicher Wut.

Das IC war verschwunden und suchte sicher in der Umgebung nach ihm. Das ständige Wiegen des Tangs hörte plötzlich auf. Lurkers Herz fühlte sich an, als wäre es ebenfalls stehen geblieben. Die einzige Bewegung war das Rieseln feiner Staubpartikel, die durch das Wasser nach unten schwebten und im Sonnenlicht, das den geriffelten Ozeanboden beschien, glitzerten. Ein Teil des Staubs schien sich auf seinem Weg nach unten in einer unsichtbaren Gussform zu sammeln. Er bildete die Umrisse eines Menschen und verdichtete sich langsam zu einer erkennbaren Gestalt. Ein Mann stand dort. Er trug einen blassen Fedora, eine schwarze Krawatte aus glänzendem Stoff und einen frisch gebügelten Zweireiher. In der Brusttasche hatte er ein Einstecktuch. Sein Blick fiel unfehlbar auf Lurker zwischen dem Tang, und sein Mund verzog sich zu einem breiten Lächeln.

Der Mann beugte sich hinab und sah Lurker in die Augen.

„Sie kommen mit uns. Keine Sorge um Ihren Körper. Wir bewahren ihn an einem sicheren Ort auf.“ Der Mann zerriss die Kette, als wäre sie aus Papier.

Lurker sprang aus der Matrix zurück in seinen Körper. Ein gewaltiges Gewicht traf ihn am Kopf, und alles wurde schwarz.

Der Decker konnte nicht recht erkennen, ob er in der virtuellen oder der Fleischwelt war. Vielleicht waren die Fäden seines Traums zu hastig mit den Daten in seinem Gehirn verflochten worden? Als aber das Licht seine Augen traf, gab der aufblühende Schmerz in seinem Kopf die Antwort. Seine Handgelenke waren an seinen Seiten an eine Art Bett gebunden. Der Mann stand ein paar Meter weit weg und sah genauso glatt und frisch gebügelt aus wie seine Persona in der VR.

„Gut“, sagte er, „Sie sind wach. Bringen wir es über die Bühne.“ Er zog seine Krawatte zurecht. „Ich glaube, Sie wissen, wer wir sind?“ Er wartete kurz. Als Lurker nicht antwortete, fuhr er fort. „Dies ist ein gesicherter Raum unter der Gerichtsbarkeit des Konzerngerichtshofs. Ich arbeite für die Grid Overwatch Division.“

Lurkers Magen rebellierte. Das ganze Universum drehte sich um ihn.

„Lassen Sie mich Ihnen entgegenkommen. Sie sind sehr gut in dem, was sie tun. Wir sind sehr gut in dem, was wir tun. Deshalb sind Sie hier und liegen nicht tot in der Müllpresse.“ Ein kurzes Lächeln blitzte auf. Er kauerte sich neben das Bett und strich dem Elfen durchs Haar. „Unser Vorschlag ist höchst einfach: Arbeiten Sie für uns“, flüsterte er beinahe, „und wir rösten Ihnen dafür nicht das Gehirn.“



DIE WELT IN DER TASCHE

Andy Murano stand im Kimono der Samurai-Persona des Sensei seines Vaters starr vor Ehrfrucht in der virtuellen Welt, die sich vor ihm ausbreitete.

Normalerweise war er mit seinem Meta Link auf das Öffentliche Gitter beschränkt, aber sein Vater hatte ein neues Sensei gekauft und den Probemonat aktiviert. Er war von seiner ersten Reise voller Begeisterung über das Konzerngitter zurückgekehrt und hatte sofort damit begonnen, zu planen, wie er sich einen permanenten Zugang leisten könnte.

Andy hatte in seinen zwölf Lebensjahren erst zwei Gitter gesehen. Er war immer im Öffentlichen Gitter gewesen und hatte letztes Jahr einmal die Emerald City von Seattle auf einem Schulausflug besuchen dürfen. Er war ganz ähnlich wie sein Vater zurückgekehrt, war vom Verlangen, ein besseres Gitter zu haben, beseelt gewesen, doch sein Vater hatte die Träume zunichte gemacht. „Wir haben das Geld nicht, und du würdest nur deine Zeit mit virtuellen Spielereien vergeuden. Dass Öffentliche Gitter ist gut genug für dich“, hatte er gesagt. Andy gab kurz Widerworte, aber dann holte Dad mit seiner Cyberhand aus – (be)zeit, ihm mit der Rückhand das Wort abzuschneiden.

Jetzt hatte er aber die Gelegenheit, etwas Großes zu sehen. Dad war nach achtzehn Stunden in der virtuellen Welt zusammengebrochen und würde stundenlang außer Gefecht sein. Andy hatte eine Stunde mit dem Versuch verbracht, seine erbärmlichen Troden mit dem schicken Sensei zu verbinden, und ging schließlich das Risiko ein, seinem Vater die Troden vom Kopf zu ziehen. Er bewegte sich gar nicht, als Andy die Kabel durch sein fettiges, schmutziges Haar zog.

Jetzt war sein Körper in seinem Schrank, seine liebste Schirmkappe der Seattle Screammers drückte auf die schlecht passenden Troden und hielt sie fest. Sein Geist war im Paradies.

In alle Richtungen breitete sich eine Collage aus merkwürdigen Eindrücken aus, die Andys virtuellen Blick im Versuch, alles auf einmal zu sehen, hin und her rissen. Er hielt den virtuellen Atem an und staunte, was er ewig tun hätte können, aber er spürte eine neue Welle der Begeisterung, als er die exotischen Gerüche im virtuellen Reich Renrakus aufnahm. Das meiste, was er sah, konnte er nicht zuordnen, aber alles war wundervoll. Eine Brise ließ seine virtuelle Haut leicht frösteln. Ein echter Spaziergang auf den Straßen von Purity hätte ihn den Mantel fest zuhalten lassen, aber hier war es einfach nur angenehm – als wäre

ihm einen Augenblick zuvor etwas zu warm gewesen, und die Luftbewegung wäre genau das, was er brauchte. Als die Brise aufhörte, empfand er die Temperatur als genau richtig.

Er stand da und sog die Eindrücke auf, und es schien eine Ewigkeit, bevor er erkannte, dass er Zeit vergeudete – obwohl ihm keine Sekunde, die er hier verbrachte, vergeudet erschien. Es gab einfach so viel zu sehen. Die ganze Welt breitete sich vor ihm aus: ein erstaunlicher Anblick nach dem anderen.

Er entdeckte ein niedlich aussehendes Dorf aus kleinen Ziegelgebäuden und dachte sich in diese Richtung. Die Bewegung war atemberaubend: in einem Sprung über die Landschaft hinweg. Er sah andere Personas in der virtuellen Landschaft und staunte über ihre Vielfalt.

Eine Sekunde, bevor seine Füße den Boden berührten, verschwand die virtuelle Welt plötzlich und wurde durch einen scharfen Schmerz wie von einem Messer im Schädel und durch eine dumpfe, quälende Leere ersetzt. Er spürte, wie sein physisches Selbst hochgezogen wurde, kurz schwebte, dann von etwas Weichem abprallte, auf etwas Hartem aufschlug und zum Glück auf etwas Weichem landete. Er konnte Geräusche hören, die vielleicht Worte waren, aber sie wurden vom Schmerz in seinem Kopf in Fetzen gerissen. Er spürte ein neues Aufblitzen von Schmerz, diesmal außerhalb seines Kopfes, das ihn erkennen ließ, dass er wieder in der wirklichen Welt war und gerade von einer metallenen Hand am Kopf getroffen wurde.

Der Schlag machte seine Ohren frei, sodass er die Wortfetzen „jemals wieder anfassen“ und „für immer Paste essen“ hörte, was ihm weitere Hinweise auf die Situation gab. Es schien ewig zu dauern, bis er völlig begriff, dass er zurück in seinem Zimmer war, sein Vater aufgewacht war und ihn im Schrank gefunden hatte, und dass die Herrlichkeit von Okoku verschwunden war und eine Lücke in seinem Leben hinterlassen hatte.

Andy starrte aus tränenden Augen in das diffuse Licht, das aus dem anderen Zimmer kam. Dad war wahrscheinlich wieder in Okoku und lebte ein Leben, das er nach Andys Meinung nicht verdiente.

Pläne und Gedanken, die Andy nie zuvor gekommen waren, tauchten in seinem Kopf auf. Heute, morgen, oder wenn es nicht anders ging in einer Woche, würde er wieder nach Okoku kommen. Vielleicht musste er das Leben seines Vaters für die Schlüssel zu diesem Reich geben. Aber das wäre es wert.

