

INHALT

Einleitung	6	Besucher	20
		Die Zukunft	20
IM FLUSS	8	Der Konzerngerichtshof	21
		Der Gerichtshof	21
DIE WIRTSCHAFT DER SECHSTEN WELT	13	Corporate Court Matrix Authority	22
Postkapitalistischer Korporativismus	13	Die Richter	22
Kurz vor dem Ende	14	Spinrads Coup	23
Neo-Feudalismus mal anders	14	Widerstand	23
Zombiekapitalismus und Horizons Aufstieg	15	Brokerage X	23
Fall der Titanen	16	Attack!	24
Macht und Privilegien	17	Equity	24
AAA: Vorherrschender Megakonzern	17	Schwarzer Stern	24
AA: Megakonzern	17	Die UCAS	24
A: Multinationaler Konzern	17		
Ohne Einstufung und „ohne Einstufung“	18	ARES	25
Privilegien	18	Übersicht	25
SIN-Registrierung	18	Geschichte	25
Währung und Scrip	18	Spezialgebiete	27
Exterritorialität	19	Waffen	27
Gesetze und ihre Durchsetzung	19	Mythos	27
Klageberechtigung vor dem		Ares Consumer Products	29
Konzerngerichtshof	20	Ares Heavy Industry	29
Konto bei der Zürich-Orbital		Ares Services	30
Gemeinschaftsbank	20	AresSpace	32
Das Zürich-Orbital	20	Spitzenkräfte	34
Bewohner	20	Arthur Vogel	34

Mutmaßliche Erben	35	Harte Kämpfe	72
Clayton Wilson und Karen King	35	Jobs	73
Mitsuko Shiawase-Yamana	35	Spielinformationen	75
Michael Bishop	35	Evo-Insider	75
Daniel Chen	35	rEVOLutionär	75
Carol Huntington	35		
Daniel Truman	36	HORIZON	76
Der Aufsichtsrat	36	Das Bild, das wir zeichnen	76
Rivalen und Rebellen	36	„Geschichte“	77
Das Bug-Problem	36	Meister der Umsetzung	78
Die Seraphim	38	Horizon sucht das Supertalent	81
Die UCAS-Regierung	39	Gary Cline: CEO, Hauptdarsteller beim	
Der Rest	39	Horizon Project	81
Pläne und Probleme	39	Cove Morgan	82
Jobs	40	Rael WhiteOak	83
Spielinformationen	41	Der Consensus	85
Knight-Errant-Insiderconnection	41	Die Dawkins Group	86
Schusswaffendiplomatie	42	Horizons Anti-Freundesliste	86
		Die Maschine, die nie stillsteht	87
AZTECHNOLOGY	44	Arbeiten für Horizon: Ein Leitfaden	89
Einleitung	44	Spielinformationen	90
Die Maske: Konzernübersicht	46	Charismatische Verteidigung	90
Aufstieg der Neo-Azteken: Geschichte	46	HIPster	90
Aztechnologys Geschichte, Version 2:			
Höhepunkte	46	MITSUHAMA	91
Aztechnology: Geschichte der Konzernkultur	48	Einleitung	91
Spezialgebiete	49	Geschichte eines Titanen	92
Public Relations/Medien	50	Spezialgebiete	93
Fortschrittliche Technologien	50	Vorherrschaft par excellence	94
Der Gipfel der Hightech	50	Umzingelt von Hyänen	97
Modernste Magie für Macht und Gewinn	51	Auf dem Vormarsch	98
Spitzenkräfte	52	Spitzenkräfte	99
Flavia de la Rosa	52	Rivalen und Rebellen	102
Domingo Chavez	52	Seltsamer Gangkrieg ausgebrochen	102
Domingo „Ding“ Ramos	53	Internes Memo	102
Motecuhzoma	53	Pläne und Probleme	103
Armando Salazar	54	Erntezeit!	103
Oliver McClure	54	Jobs	104
Rivalen und Rebellen	55	Schwarzes Brett	104
Andere Konzerne	55	Titel: Datenbeschaffung	104
Jäger magischer Mysterien	56	Titel: Aufklärung unter	
Pläne und Probleme	56	extremen Umweltbedingungen	104
Jobs	59	Titel: Private Überwachung	105
Spielinformationen	59	Spielinformationen	105
Auf der Aztech-Todesliste	59	MCT-Konzernkind	105
Blutmagieresistenz	59	Nullzonen-Mentalität	105
EVO	60	RENRAKU	106
Die Geschichte der Evolution	60	Übersicht über den Konzern	106
Unabhängig und stark	62	Geschichte	107
Waffen	62	Der Kern von Renraku	108
Bodytech	63	Sünder in der Hand eines zornigen Gottes	108
Ausstattung und Anpassungen		Spezialgebiete	109
für Metamenschen	63	Elektronik	109
Finanzielle Vorherrschaft	64	Daten	110
Alte Favoriten und Wachstumsmärkte	64	Dienstleistungen	110
Spitzenkräfte	65	Bildung	111
Ysil, CEO	65	Unterhaltung	111
Cynthia Bills	66	Waffen und Rüstungsgüter	112
Taylor Dacopral	68	Spitzenkräfte	112
Phaidin Umbra	69	Shikei Nakatomi	112
Rivalitäten und Rebellionen	69	Orito Sasaki	113
Evos Probleme	70	Botan Nakada	113

Noriko Sakai	113	Spielinformationen	135
Karl Stadt	114	S-K-Arroganz	135
Rivalen und Rebellen	115	Überleben der Stärksten	135
Mitsuhamas und Shiawase	115	SHIAWASE	136
Horizon	115	Einleitung	136
Der Cracker-Untergrund	115	Geschichte	137
Pläne und Probleme	116	Spezialgebiete	139
Grundlagenarbeit	116	Shiawase Atomics	139
Unterstützung in der Heimat	116	Shiawase Biotech	139
Waffenentwicklung	117	Shiawase Legal Services	141
Jobs	117	Shiawase Manufacturing	141
Datenkriege	117	Der Rest	141
Extraktionen	118	Shiawase Market	
Für Renraku arbeiten	118	Forecasting & Information Department	141
Die Roten Samurai	118	Spitzenkräfte	142
Wie ihr behandelt werdet	119	Die Shiawase-Familie	142
Spielinformationen	119	CEO Tadashi Shiawase	142
Bestens Vernetzt	119	Aufsichtsratsvorsitzende Reiko	
Ehrenkodex: Konzern-Bushido	119	Shiawase-Shimada	142
SAEDER-KRUPP	120	Kaiserin Hitomi	143
Der Konzern und der Drache	120	Daiki Shiawase	143
Der Anfang	120	Toshiro Shiawase	144
Höhepunkt und Fall	122	Naohiko Kimura	144
Wieder im Spiel?	122	Rivalen und Rebellen	145
Cords Fall	123	Die Shiawase-Familie	145
Analyse eines Megakons	124	Mitsuko Shiawase-Yamana	145
Der S-K-Makrokosmos	124	Mitsuhamas Computer Technologies	145
Spezialgebiete	125	Horizon	145
Schwerindustrie	125	Die Seedrachen	145
Bauwirtschaft	125	Saeder-Krupp	145
Produktion und Entwicklung	126	Gaeatronics	146
Chemikalien	126	Pläne und Probleme	146
Rohstoffgewinnung	127	Die Shiawase-Arkologie: Seattle	146
Infrastruktur	127	Das Arkologie-Personal	148
Finanzen	127	Jobs	149
Logistik	127	Spielinformationen	151
Magie	128	An der Leine	151
Konsumgüter und Dienstleistungen	128	Mensch 2.0	151
Medien	128	Shinto-Beschwörer	151
Weltraum	129	SPINRAD GLOBAL	152
Rädchen in einer globalen Maschine	129	Übersicht über den Konzern	152
Globales Management	129	Geschichte	152
Lofwyr	129	Spinrad Industries	153
Vorstand	130	Global Sandstorm	154
Corporate Oversight Office	130	Partnerschaft	154
Sicherheit und Geheimdienst	130	Spezialgebiete	155
Saeder-Krupp Konzerngarde	130	Entwicklung neuer Trends	155
Saeder-Krupp Konzernwehr	130	Industrie	156
Agema	131	Bodytech und Biotechnologie	156
Innenrevision	131	Reisen und Freizeit	156
Saeder-Krupp Prime	131	Medien	157
Spitzenkräfte	131	Spitzenkräfte	157
Vanadis Hyvönen	131	Johnny Spinrad	157
António Ortega	132	Gabrielle (Al Thani) Spinrad	158
Prof. Dr. Makram Zharan	132	Aziz Ibn Yusuf al-Shammar	158
Hans Brackhaus	132	Mohammad Sudayrin	158
Das Schwarze Brett des Drachen:		Shaheed Zahir	159
Runs für Saeder-Krupp	132	Miranda King	159
Allgemeine Informationen	132	Li Junlin	159
Europa: Ein politisches Schlachtfeld	134	Rivalen und Rebellen	159
Showdown in Nordamerika	134	Lofwyr	159
Die Schlacht ums Öl	134		

Schwarzer Stern	160	Reise nach Westen	174
Königin Caroline	160	Projekt Wiedergeburt	174
Pläne und Probleme	160	Jobs	174
Operationsbasis	160	Eisenbahnarbeiten	175
Die Ehe muss funktionieren	161	Herz und Geist	175
Vorhersagefähigkeit	161	Raffiniertes Inkasso	176
Jobs	162	Spielinformationen	176
Copyright-Schutz	162	Wir Liefern Weltweit	176
Palastintrigen	162	Billige Kopie	176
Friedenserhaltende Massnahmen	163		
Spielinformationen	163	RANKING	177
Mode-Influencer	163		
Sozial Ausgegrenzt	163	ANHANG	178
		Namhafte AA-Konzerne	178
WUXING	164	Brackhaven Investments	178
Überblick	164	Eastern Tiger Corporation	178
Geschichte	165	Erika	178
Spezialgebiete	166	Federated-Boeing	178
Finanzen	166	Ford Motors	178
Logistik	167	Frankfurter Bankenverein	179
Konsumgüter	168	Hildebrandt-Kleinfort-Bernal	179
Magische Dienstleistungen	168	KondOrchid	179
Medizinische Dienstleistungen	169	Mærsk Incorporated Assets	179
Spitzenkräfte	169	Monobe International	179
Sharon Chiang-Wu	169	Novatech	179
Wu Lung-Wei	170	OmniStar	179
James Harper-Smythe	170	Proteus	179
Die Wu-Fünflinge	170	Sony Corporation	179
Fu Peng	172	Truman Technologies	179
Rivalen und Rebellen	172	Universal Omnitech	179
Pläne und Probleme	174	Zeta-ImpChem	179

IMPRESSUM

Chefredaktion Shadowrun: Jason M. Hardy

Texte: Brooke Chang, Jason M. Hardy, James Meiers, Sascha Morlok, Scott Schletz, RJ Thomas, Thomas Willoughby

Redaktion: Jason M. Hardy

Art Direction: Brent Evans, Ian King

Illustrationen: Bruno Balixa, Wagner Chrissante, Tyler Clark, Igor Fiorentini, David Hueso, Lukasz Matuszek, Felix Mertikat, Victor Manuel Leza Moreno, Marco Pennacchiotti, Rob Ruffolo, Andreas "AAS" Schroth, Bruno Senigalha, Takashi Tan, Kim Van Deun

Coverbild: Benjamin Giletti

Covergestaltung: Ralf Berszuck

Layout & Design: Matt Heerd

Lektorat: Mark Buckley, Jean-Marc Comeau, Bruce Ford, Mason Hart, J. Keith Henry, Louis Ray, Jeremy Weyand

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Übersetzung: Manuel Krainer, Nadja Sommerfeld

Layout der deutschen Ausgabe: Tobias Hamelmann

Lektorat: Benjamin Plaga

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2021 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 978-3-96928-025-6

Druck und Bindung: Opolgraf

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN6.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



EINLEITUNG

GEPOSTET VON: GLITCH

Ich will euch mal kurz mit hinter den Vorhang nehmen.

Ihr alle kennt den öffentlichen Teil des JackPoint – unsere großen Downloads, die Chats, unsere Live-Berichterstattung über aktuelle Ereignisse. Dazu kommen die Gespräche hinter den Kulissen. Einen Teil davon kennt ihr – genauer gesagt die Chats, an denen ihr beteiligt seid –, aber den Rest kennt ihr eben nicht. Ihr habt keinen Einblick in die Gespräche, in denen wir entscheiden, was wir hier posten, wozu wir recherchieren und worauf wir uns konzentrieren wollen. Ihr habt keinen Einblick in die Vorschläge, die Leute für Themen einreichen, auf die wir uns ihrer Meinung nach fokussieren sollten, und ihr seht auch nicht die ganze Kritik an den Inhalten, die wir teilen. Ein Teil dieser Kritik findet sich irgendwo da draußen in anderen Foren, aber ein anderer Teil bleibt hinter den Kulissen. Vor allem deswegen, weil sich diese Kritik an uns richtet, die Admins des JackPoint, und weil die Leute nicht das Bedürfnis haben, sich damit an ein breiteres Publikum zu wenden.

Einer der häufigsten Kritikpunkte ist folgender: Die Leute werfen uns vor, dass wir *sehr viel* über die Großen Zehn reden. Wir arbeiten nicht für sie (jedenfalls nicht in Vollzeit). Wir können sie nicht leiden. Und wir befürworten die Welt nicht, die sie erschaffen haben. Warum also bekommen sie so viel Aufmerksamkeit von uns? Warum berichten wir nicht über konzernfeindliche Kräfte wie den Schwarzen Stern oder verschiedene neoanarchistische Gruppen oder über boomende konzernfreie Enklaven wie Berlin oder Detroit (äh, sorry, Motor City)?

Wenn ihr ein Schäfer wärt, der sich nur dann und wann mit Wolfsangriffen herumschlagen müsste, dann würdet ihr vielleicht nur gelegentlich über Wölfe reden. Wenn ihr aber mit mehreren Wolfsrudeln zu kämpfen hättet, dann wäre das ein sehr häufiges Gesprächsthema. Und wenn ihr an einem Ort leben würdet, der komplett von Wölfen bevölkert und beherrscht würde, dann gäbe es gar kein anderes Thema mehr.

Es hilft nichts, sich einzureden, dass unsere Realität anders aussieht, als sie es nun mal tut. Wenn man uns als Kriminelle bezeichnet, dann deswegen, weil wir Gesetze gebrochen haben, die von Konzernen geschrieben wurden und den Konzernen einen Vorteil bringen. Wir verwenden Waffen, zu denen die Konzerne den Zugang auf verschiedene Arten

eingeschränkt haben, nur um sie dann trotzdem zu produzieren und an uns zu verkaufen. Wir hassen es, wie sie den Reichtum konzentrieren, Leute ausbeuten und ihre Leben als Wegwerfressource behandeln, aber wir lieben unsere Lieblingssnacks, feuern unsere Lieblingsmannschaften an und nehmen auch das Geld der Konzerne, wenn sie bereit sind, uns zu bezahlen.

Das zieht jede Menge Diskussionen darüber nach sich, wie korrupt wir alle sind und dass es so etwas wie moralisch korrekten Konsum gar nicht geben kann. Der Großteil davon geht am Punkt vorbei: Wir können uns unsere Umgebung nicht aussuchen und sind daher nicht verantwortlich für Entscheidungen, die außerhalb unserer Macht liegen (ebenso wenig wie für die Entscheidungen anderer). Bevor sich die industrielle Umweltverschmutzung in England ausbreitete, gab es dort praktisch keine dunkel gefärbten Motten – dann aber konnten sie sich in ihrer Umgebung besser tarnen als ihre hellen Artgenossen. Die dunklen Motten gediehen aufgrund der Umweltverschmutzung. Aber kann man ihnen dafür einen Vorwurf machen? Nein. Sie lebten einfach nur in der Welt, die sie hatten.

Die Megakonzerne sind die Umweltverschmutzung, die die Luft, das Wasser und die Landschaften unserer Welt verseucht. Deswegen fühlen wir uns manchmal schuldig, wenn wir für sie arbeiten, ihre Produkte kaufen oder auch nur über sie sprechen. Aber das ist die Welt, die wir haben. Die Frage, die sich uns stellt, ist nicht, ob wir uns wünschen würden, dass wir eine andere Welt bekommen hätten. Die Frage ist, was wir aus dem machen können, was wir haben.

Also ja: Wir werden ab und zu über den Schwarzen Stern und Berlin und Motor City sprechen, damit wir ein Gefühl dafür bekommen, was möglich ist. Aber wir müssen über die Großen Zehn reden, über den Konzerngerichtshof und ihre ganze Maschinerie, denn wir müssen darüber informiert sein, was sie erschaffen haben und wie sie die Welt weiter nach ihren Vorstellungen formen. Vielleicht können wir uns ein kleines Stück davon stibitzen, um uns eine eigene Enklave zu erschaffen. Vielleicht finden wir auch heraus, wie wir einen von ihnen so zu Fall bringen können, dass dadurch kein Vakuum entsteht, das sofort von einem anderen Kon gefüllt wird.

Deswegen sprechen wir über sie. Behaltet das im Hinterkopf, während ihr weiterlest.

VERBINDE MIT JACKPOINT-VPN ...
... IDENTITÄT VERSCHLEIERT
... VERSCHLÜSSELUNG GENERIERT
... MIT ONION-ROUTER VERBUNDEN

```
>Login
>Passwort eingeben
... Biometrischer Scan bestätigt
Verbunden mit <Fehler: Knoten unbekannt>
```

„Ich will nichts verkaufen, nichts kaufen, nichts verarbeiten. Ich möchte nichts Gekauftes oder Verarbeitetes verkaufen oder etwas Verkauftes, Gekauftes oder Verarbeitetes reparieren.“
– Lloyd Dobler

Willkommen zurück im JackPoint, Chummer. Dein letzter Login wurde vor **18 Stunden, 22 Minuten, 40 Sekunden** getrennt.

AKTUELLE HINWEISE

Es ist Zeit für einen Überblick über die Kons. Also auch Zeit, sich ins Gedächtnis zu rufen, dass jemand, der euch ein Mittagessen bezahlt, nicht automatisch auch euer Freund ist. –Glitch

NEUE DATEIEN

>>> Du willst mehr über die ADL wissen? Gut so, Chummer. Informiere dich über Feuerwehrtechnik, den FBV, magische Orte, illegalen Kunsthandel und Marienbad. Marienbad liegt gar nicht in der ADL? Beschwer dich doch! [Schattendossier 2]

>>> Runs haben immer mit Einbrüchen zu tun und enden in Gewalt? Und Ermittlungsarbeit ist etwas für Detektive und die Polizei? Vergiss es, Chummer, und tauche ein in dunkle Kriminalfälle. [Neo Noir]

TOP-NEWS

>>> Ares-Vertreter lassen verlauten, dass die ersten Monate in Atlanta „die kühnsten Erwartungen über-
troffen haben“.

>>> Die im Hauptsitz der NEEC erschienene Aichera ist laut Sprechern mittlerweile „vollständig versiegelt“. Fünf Kommissionsmitglieder werden weiterhin vermisst.

>>> Untersuchungen haben ergeben, dass das zur Patentierung in der CAS eingereichte „künstliche Menschenfleisch“ mit echtem Menschenfleisch verunreinigt ist.

JACKPOINT-STATISTIK

96 User sind im Netzwerk aktiv.

NEUESTE NACHRICHTEN

Das Feuerwerk auf dem Mond wird sechs Stunden dauern. Die Pyrotechnik und die musikalische Begleitung wurden von Kls entworfen.

DEIN JACKPOINT

>>> Du hast 4 neue private Nachrichten.

>>> Du hast 12 neue Antworten auf deine JackPoint-Einträge.

>>> Deine 14.394 AresWarrior-Treuepunkte verfallen Ende des Monats.

7 Mitglieder sind online und in deiner Region.

DEIN AKTUELLER REPUTATIONSSCORE: 728 (69 % positiv)

ZEIT: 02. Oktober 2081, 19:11 Uhr



IM FLUSS

VON JASON M. HARDY

„Sir, bitte unterlassen Sie es, in den Flur zu tropfen.“

Louis hielt inne und sah hinunter auf seine Schuhe. Wasser sickerte unter seinen Schuhsohlen hervor und tropfte von den Ärmeln seiner Jacke.

„Ich weiß nicht, ob ich das kann.“

Der Wachmann näherte sich vorsichtig und mit erhobener Pistole. „Sir, Sie tragen keinerlei Geräte bei sich. Sind Sie befugt, hier zu sein?“

Louis blickte vom einen Ende des Flurs zum anderen. Er war in jenem sterilen Hellgrau gehalten, das die Konzerne so liebten.

„Das sollte ich. Ich habe früher hier gearbeitet.“

„Früher?“

Louis sah noch einmal von der einen Seite zur anderen. Sein Hals machte ein feucht quietschendes Geräusch. „Ich denke schon. Welches Jahr haben wir?“

Der Wachmann schob seinen Kiefer zur Seite, sodass sich sein implantiertes Kommlink aktivierte. „Habe hier unten einen Verrückten. Erbitte Verstärkung.“

Das Wasser tropfte langsam auf den Fliesenboden.

Ciel wünschte, sie hätte eine genauere Vorstellung davon gehabt, wonach sie suchte. Aber andererseits gab es in der Regel einen Grund dafür, wenn Johnsons nicht wollten, dass man etwas wusste. Manchmal sogar einen guten Grund. Immerhin hatte sie genug Informationen, um weiterzumachen.

Sie beobachtete, wie Louis mit seinem ungeschickten Gang vorwärtswatschelte. Er gab eine mehr als ausreichende Ablenkung für den Wachmann ab. Louis hatte wirklich ein Talent dafür.

Sie selbst war durch einen Unsichtbarkeitszauber getarnt (die gute Variante, die einen auch vor Kameras versteckte), aber Louis' zusätzliche Unterstützung half ihr, unbemerkt in das Gebäude einzudringen. Sie beobachtete, wie er zusammen mit dem Wachmann um eine Ecke bog, dann öffnete sie vorsichtig eine Tür zum Treppenhaus und schlüpfte hinein.

Sie befand sich am Fuß einer schlichten Treppe – Betonstufen und ein klobiges Metallgeländer. Sie hatte sich die Gebäudepläne angesehen und glaubte, dass sie in den vierten Stock musste. Also huschte sie flink vier Etagen höher.

Natürlich war die Tür am Ende der Treppen verschlossen. Es handelte sich um eine robuste Stahltür. Kein Schlüsselloch und auch nichts, was ansatzweise daran erinnerte. Und kein Zugang zum Verriegelungsmechanismus, wenn sie nicht eine Weile mit einem Vorschlaghammer darauf einprügeln wollte. Tür und Türrahmen waren zudem mit jeder Menge Drähten und Alarmen verbunden. Das hier war also nicht der richtige Weg auf die Etage.

Sie wandte sich der Wand neben der Treppenhautür zu, fokussierte ihren Geist und begann dann, ein Loch in der Wand aufzuziehen.

„Ihnen ist aber schon klar, dass Sie nicht einfach so hier reinspazieren können, oder?“

Louis, der mittlerweile auf einem ungemütlichen Plastikstuhl saß, nickte traurig.