

# MEGAKONS

## 2078

Sample file



Pegasus Press

DRH

# INHALT UND IMPRESSUM

<b>INHALT UND IMPRESSUM</b>	<b>2</b>	Gefallene	47
<b>DER ERSTE TAG VOM REST DEINES LEBENS</b>	<b>6</b>	Sie sind unter uns	47
<b>UNERMÜDLICHE DROHNEN</b>	<b>10</b>	<b>Vorstandsintrigen</b>	<b>48</b>
<b>Depeschen von Messers Schneide:</b>	<b>10</b>	Der CO ist tot, es lebe der CO	48
Morgenrituale	10	Ein neuer Richter	48
Der Weg zur Arbeit	11	Auswärtige Beziehungen	49
Der Arbeitstag beginnt	13	<b>Kultur</b>	<b>50</b>
Im Pausenraum	15	<b>Konzernstruktur</b>	<b>51</b>
Die Telefonkonferenz	17	<b>Personal</b>	<b>52</b>
Mittagspause	18	<b>Die Generäle</b>	<b>52</b>
Ursachen der Unzufriedenheit	20	Lorrien Knight	52
Stagnierende Karriere	20	Arthur Vogel	53
Geld	21	Leonard Aurelius	54
Sucht	21	<b>Etapphengste</b>	<b>54</b>
Familie	22	Daniel Truman	55
<b>Karl: Statusupdate</b>	<b>22</b>	Michele Borden	55
<b>Der Nachmittag</b>	<b>22</b>	Clayton Wilson	56
<b>Feierabend</b>	<b>25</b>	<b>Abteilungen</b>	<b>56</b>
<b>Ein Abend im Club</b>	<b>25</b>	<b>Ares Arms</b>	<b>56</b>
<b>DIE HÖCHSTE INSTANZ</b>	<b>30</b>	<b>Ares Consumer Products</b>	<b>57</b>
<b>Wind säen, Sturm ernten</b>	<b>30</b>	<b>Ares Heavy Industries</b>	<b>57</b>
<b>50 Jahre richterliches Kalkül</b>	<b>31</b>	<b>Ares Services</b>	<b>57</b>
Die Aztechnology-Krise	32	Ares Global Entertainment	58
Gott der neuen Matrix	32	<b>AresSpace</b>	<b>58</b>
Eine falsche Richterin und Hirncrash-Vorboten	32	<b>Knight Errant Security Services</b>	<b>59</b>
Die Megakonzern-Revision	34	<b>Krieg in den Schatten</b>	<b>59</b>
Die Richter	36	<b>Runs für Ares</b>	<b>59</b>
Das Zürich-Orbital: Über den Wolken	39	<b>Runs gegen Ares</b>	<b>60</b>
<b>ARES MACROTECHNOLOGY</b>	<b>40</b>	<b>Ares Macrotechnology ADL</b>	<b>61</b>
<b>Der Kriegsgott</b>	<b>41</b>	<b>AZTECHNOLOGY</b>	<b>62</b>
<b>Mehr als nur Knarren</b>	<b>42</b>	<b>Am Puls der Zeit</b>	<b>62</b>
<b>Geschichte</b>	<b>43</b>	Ihre PR-Maschinerie ist ein	
<b>Aktuelle Ereignisse</b>	<b>44</b>	raffiniertes, gut geöltes Uhrwerk	63
Das zerbrochene Schwert	44	Die Leute mögen ihre Produkte	64
Des Kriegsgotts neue Kleider	45	Sie berichten über ihre guten Kämpfe	
Seuchenkontrolle	46	und verschweigen die schlechten	65
Gib Bugs keine Chance: Der wahre Feind	47	Sie wissen, wie „tue Gutes und rede darüber“	
		funktioniert	66
		Ihre dunkelsten Geheimnisse sind	
		tief und sorgfältig vergraben	67



<b>Die Geschichte von Big A</b>	<b>67</b>	<b>EVO</b>	<b>78</b>
Am Anfang waren die Kartelle	67	<b>Historische Evolution</b>	<b>79</b>
Staatsstreich mal anders	67	<b>Evo heute</b>	<b>81</b>
Operation Reciprocity	68	<b>Nuevo CEO</b>	<b>81</b>
Jeder hat mal ein schlechtes Jahrzehnt	69	<b>Strato Cumulus</b>	<b>82</b>
Expansion nach Süden	69	<b>Taylor Dacopral</b>	<b>83</b>
Hunger und Mitleid	70	<b>Cynthia Bills</b>	<b>84</b>
<b>Die Gegenwart: Aggressiv voran</b>	<b>71</b>	<b>Ysil</b>	<b>84</b>
<b>Die Spitze der Pyramide</b>	<b>71</b>	<b>Abhi Kala</b>	<b>85</b>
Flavia de la Rosa	71	<b>Die neue Evolution</b>	<b>86</b>
Domingo Chavez	72	<b>Die Monaden</b>	<b>89</b>
Domingo „Ding“ Ramos	72	<b>Die ungewisse Zukunft</b>	<b>90</b>
Motecuhzoma	72	<b>Evo wechsle dich</b>	<b>90</b>
J.J. Harvin, jr.	73	<b>Operation Jakutien</b>	<b>93</b>
Nevali Xólotl	73	<b>Evo Deutschland</b>	<b>94</b>
Marisol Deocampo	73		
<b>Konzernstruktur</b>	<b>74</b>	<b>HORIZON</b>	<b>96</b>
Aztechnology Nordamerika	74	<b>Propagandamaschine</b>	<b>97</b>
Aztechnology Lateinamerika	74	<b>Geschichte</b>	<b>99</b>
Aztechnology Europa	75	<b>Aktuelle Ereignisse</b>	<b>101</b>
Aztechnology Australasien	75	<b>Gefallene Stars</b>	<b>101</b>
Aztechnology Afrika	75	<b>Denial of Service</b>	<b>101</b>
<b>Aztechnology in den Schatten</b>	<b>76</b>	<b>Consensus 2.0</b>	<b>102</b>
Runs für Aztechnology	76	Der lange Pfad ins Dunkel	102
Runs gegen Aztechnology	76	Die Ethikformel	103
<b>Aztechnology ADL</b>	<b>77</b>	Tabula Rasa	103
		<b>Tanz mit dem Kriegsgott</b>	<b>104</b>
		<b>Gebt dem Kaiser, was des Kaisers ist</b>	<b>104</b>
		<b>Horizon: Eine große, glückliche Familie</b>	<b>105</b>
		<b>Willkommen in der Echokammer</b>	<b>105</b>
		<b>Lächeln und Karriere machen</b>	<b>106</b>
		<b>Die Führungsebene</b>	<b>107</b>
		<b>Wichtige Tochtergesellschaften</b>	<b>107</b>
		<b>Charisma Associates</b>	<b>107</b>
		<b>Das Horizon Project</b>	<b>109</b>
		<b>Horizon Transglobal</b>	<b>109</b>
		<b>Pathfinder Multimedia</b>	<b>110</b>
		<b>Singularity</b>	<b>110</b>
		<b>Die Dawkins Group</b>	<b>111</b>
		<b>Horizon Deutschland</b>	<b>112</b>

Sample file



<b>MITSUHAMA</b>	<b>114</b>	Konservativismus	161
<b>Geschichte</b>	<b>114</b>	Konzernsamurai	162
Konzernkultur	117	Die Roten Samurai	163
<b>Das moderne Mitsuhamas</b>	<b>118</b>	Die Roten Ninja	164
Die Nummer eins	119	<b>Runs für Renraku</b>	<b>165</b>
<b>Zukunftspläne</b>	<b>125</b>	<b>Runs gegen Renraku</b>	<b>165</b>
<b>Mitsuhamas ADL</b>	<b>128</b>	Extraktionen	166
 		<b>Cashflow</b>	<b>166</b>
<b>NEONET</b>	<b>130</b>	(Daten-)Kerngeschäft	166
<b>Vergangenheit</b>	<b>131</b>	Dienstleistungen	168
JRJ International	132	Regierungsdienstleistungen	169
Fuchi	132	Bildung	169
Novatech	132	Unterhaltung	169
Erika	133	<b>Waren</b>	<b>170</b>
Transys-Neuronet	133	Konsumgüter	170
Trans-Latvia Enterprises	133	Mode	170
NeoNET	134	Cyberware	171
<b>Gegenwart</b>	<b>134</b>	Kraftfahrzeuge	171
St. Louis setzt sich bei interner Abstimmung		Landwirtschaft	171
als neuer NeoNET-Hauptsitz durch	135	Andere wichtige Sektoren	172
Eine sterbende Dynastie	136	<b>Renraku ADL</b>	<b>172</b>
<b>Zukunft</b>	<b>138</b>	<b>SAEDER KRUPP</b>	<b>174</b>
Celedyr: Wo wird der Große Drache landen?	138	<b>Geschichten aus dem Drachenreich</b>	<b>175</b>
Malmstein: Anders lässt sich nicht verarschen	139	<b>Aufstieg eines Giganten</b>	<b>175</b>
Trans-Latvia Enterprises	140	<b>Titan unter Feuer</b>	<b>177</b>
Villiers und Spinrad	140	<b>Wieder einen Schritt voraus</b>	<b>178</b>
Abschiedsgeschenke	141	<b>Der S-K-Makrokosmos</b>	<b>180</b>
<b>NeoNET ADL</b>	<b>143</b>	<b>Allgemeiner Aufbau</b>	<b>180</b>
 		<b>Hauptgeschäftsfelder</b>	<b>181</b>
<b>RENRAKU</b>	<b>148</b>	Schwerindustrie und Bauwesen	181
<b>Ein Blick gen Osten</b>	<b>149</b>	Produktion und Maschinenbau	181
<b>Die Vergangenheit</b>	<b>149</b>	Chemieproduktion und	
Am Anfang war ...	150	chemische Verarbeitung	182
Drei Jahre im Himmel	150	Rohstoffgewinnung und Recycling	182
Drei Jahre in der Hölle	151	Infrastruktur	183
Das Geisterjahrzehnt	151	Finanzwesen	183
Renraku heute	152	Matrix und Computersysteme	183
<b>Wen man kennen sollte</b>	<b>152</b>	Magische Forschung	184
Vorstandsvorsitzender Shikei Nakatomi	152	<b>Andere Bereiche</b>	<b>184</b>
Präsident Orito Sasaki	153	Medien	184
Inazo Aneki, der ewige CEO	154	Konsumgüter und Dienstleistungen	184
Botan Nakada	154	Landwirtschaft	185
<b>Wo steigt die Party?</b>	<b>155</b>	<b>Raumfahrt</b>	<b>185</b>
Renraku Asien	155	<b>Saeder-Krupps Innenleben</b>	<b>186</b>
Renraku Ozeanien	156	<b>Drachischer Neofeudalismus</b>	<b>188</b>
Renraku Europa	157	<b>Globales Management</b>	<b>189</b>
Renraku Afrika	158	Lofwyr	188
Renraku Nordamerika	159	Corporate Oversight Office	189
Renraku Südamerika	159	Öffentlichkeitsarbeit	189
<b>Konzernkultur</b>	<b>160</b>	Globale Personalverwaltung	189
Die Hauptniederlassung	160	Finanzen	189
Regionalabteilungen	160	Recht	190
Jedermanns Freund	160		

<b>Regionalabteilungen</b>	<b>190</b>	<b>Der Zorn des Drachen</b>	<b>197</b>
S-K Afrika	190	<b>Saeder-Krupp ADL</b>	<b>198</b>
S-K Asien	190		
S-K Australien	190	<b>SHIAWASE</b>	<b>200</b>
S-K Europa	191	<b>Turbulenzen an der Spitze</b>	<b>201</b>
S-K Nahost	191	<b>Shiawases Abteilungen: Eine Watchlist 2078+</b>	<b>207</b>
S-K Nordamerika	191	<b>Shiawase Biofood</b>	<b>207</b>
S-K Südamerika	192	<b>Shiawase Biotech</b>	<b>209</b>
<b>Portfolioentwicklung und Marktkräfte</b>	<b>192</b>	<b>Shiawase Envirotech</b>	<b>211</b>
<b>Sicherheit und Militärstreitkräfte</b>	<b>193</b>	<b>Shiawase Manufacturing</b>	<b>212</b>
Konzernmilitär	193	<b>Shiawase ADL</b>	<b>213</b>
<b>Konzerngeheimdienst</b>	<b>193</b>		
Innenrevision	193	<b>WUXING</b>	<b>214</b>
S-K Prime	194	<b>Geschichte</b>	<b>215</b>
<b>Strohänner des Drachen</b>	<b>194</b>	<b>Geschäfte</b>	<b>218</b>
<b>Lobbyisten und Handlanger</b>	<b>195</b>	<b>Finanzen</b>	<b>218</b>
Vanadis Hyvönen	195	<b>Transport und Logistik</b>	<b>220</b>
Claudia Romanov	195	<b>Konsumgüter</b>	<b>222</b>
Julian Sergetti	195	<b>Magische Waren und Dienstleistungen</b>	<b>223</b>
Harold Two Moon	195	<b>Medizindienstleistungen</b>	<b>224</b>
<b>Im Schatten des Drachen</b>	<b>196</b>	<b>Wichtige Personen</b>	<b>225</b>
Awrah	196	<b>Sharon Chang-Wu</b>	<b>225</b>
Hans Brackhaus	196	<b>James Harper-Smythe</b>	<b>226</b>
Basima Oriol Diasruíz	196	<b>Wu Lung-Wei</b>	<b>227</b>
Scale	196	<b>Fu Peng</b>	<b>228</b>
<b>Hochburgen und Horte</b>	<b>197</b>	<b>Die Fünflinge</b>	<b>228</b>
<b>Neu-Essen</b>	<b>197</b>	<b>Jing Shi: Schadenssachverständiger</b>	<b>229</b>
		<b>Wuxing ADL</b>	<b>230</b>

## IMPRESSUM

**Texte:** Mark Dynna, Jason M. Hardy, Philip A. Lee, Chris Lites, Sascha Morlok, Scott Schletz, Michael Wich, Thomas Willoughby

**Redaktion:** Jason M. Hardy

**Art Direction:** Brent Evans

**Coverbild:** David Hovey

**Covergestaltung:** Ralf Berszuck

**Ikongrafie:** Nigel Sade

**Illustrationen:** Andreas "AAS" Schroth, Alyssa Menold, Benjamin Giletti, Celeste Hansen, David Hovey, David Lecossu, Donald Crank, Ethan Brew, Gordon Bennetto, Ian King, Iwo Widulinski, James Cory Webster, James Mosingo, Rick Otey, Rob Stillwell, Seth Rutledge, Takashi Tan, Victor Perez Corbella, Victor Manuel Leza Moreno

**Chefredaktion:** Jason M. Hardy

**Lektorat:** Chuck Burhanna, Bruce Ford, Mason Hart, Robert Price, Jeremy Weyand, Rebecca Welch

**Deutsche Chefredaktion:** Tobias Hamelmann

**Redaktion der deutschen Texte:** Sascha Morlok

**Deutsche Texte:** Peer Bieber, Philipp Frey, Sascha Morlok, Christian Paschke

**Übersetzung:** Nadja Sommerfeld

**Deutsches Lektorat und Errata:** Sascha Morlok, Benjamin Plaga

**Deutsches Layout:** Tobias Hamelmann

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2016 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 978-3-95789-082-5

Druck und Bindung via GrafikMediaProduktion  
Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN5.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Pegasus Press





# DER ERSTE TAG VOM REST DEINES LEBENS

Karl Denisovich will einfach nur nach Hause. Er ist gefangen im Moment wie in einem Tunnel. Um ihn herum werden gentrifizierte Stadthäuser von Kugeln zerfetzt. Neben ihm Fortinbras, der ungezielt um die Ecke feuert. Die mühsame Munition füllt die Luft mit dem unverwechselbaren Geruch, den Karl aus SimSinn-Spielen kennt. Der Adrenalinschub ist tausendmal, exponentiell, stärker. Das erste Mal eine echte Waffe in den Händen halten. Echte Gefahr. Keine Verkaufsberichte. Das hier ist viel besser als Awakening: 1949.

„Wenn die Comanche näher rankommen, dann werden wir uns wünschen, tot zu sein, Omae“, sagt Fortinbras, während er sich wieder hinter die Ecke duckt. Er zeigt Karl eine Granate. „Das hier wird das Problem lösen. Lass niemals zu, dass sie dich lebend kriegen, klar?“

Karl nickt unsicher. Einen Block weiter tauchen weitere Mitglieder der Comanche-Mafia auf, eine klassische Zangenbewegung, mit der das Team eingekesselt ist. Karl weiß das, weil er als Sgt. „Smokin“ Joe Esterhaus, Held der Normandie, solche Manöver befehligt hat. Aber hier am Boden fühlt es sich anders an, denkt er, während eine Rakete das Apartment direkt über ihm einäschert. In Zeitlupe regnet es Glassplitter, diamantene Tränen, wie in dieser einen Werbung, die für den neuen Shake aus dem Stuffer Shack. Offenbar läuft die Zeit in solchen Momenten wirklich langsamer ab. Karl hat das immer für etwas gehalten, das die Entwickler nur in die Spiele programmieren.

Pi, ihr Decker (es gefällt ihm, das sagen zu können, „ihr“), blutet in der schmalen Gasse zwischen den zwei Mietshäusern aus. Kaiser, der Anführer, hat drei Mal bei DocWagon angerufen, aber die Comanche-Mafia hat die Kommunikation gestört. Anders als in STAT! kann Karl nicht auf eine Rettung in letzter Minute durch DocWagon hoffen. Smokin' Joe würde jetzt die Zähne zusammenbeißen, also macht Karl das auch. Sein Adrenalinspiegel steigt, und befeuert durch die in

seinem Blut tobenden natürlichen Aufputzmittel eröffnet er das Feuer auf die Gruppe, die sie flankiert. Leicht ducken, nach vorn in den Rückstoß lehnen. Den Abzug drücken, nicht zurückzucken. Die H&K bäumt sich in seinen Händen auf wie sein Bruder, als der als Kind seine Anfälle hatte.

Blut spritzt, als er eine Kugel in der Lücke zwischen den Panzerplatten aus Keramik platzieren kann. Die Frau fällt. Der surrende Knall einer Kugel, die schon an ihm vorbei ist, als der Schall sein Ohr erreicht. Kaiser, der einen Kampfschrei der Wut und Freude ausstößt, der Lauf seiner eigenen H&K, der vor Hitze weiß leuchtet, sodass Karl beobachten kann, wie die Kugeln hindurchschießen.

Und das alles ist genau wie im Spiel, nur so viel intensiver.

Es ist achtundvierzig Stunden früher, und Karl ist nur eine von vielen Drohnen, die mit ihren Kollegen in einer Bar im Stil der 80er-Jahre in Redmond abhängen. Der Laden versucht zu krampfhaft, auf eine ironische Weise hip zu sein, und Karl wäre am liebsten gar nicht hier. Er hat Angst, dass man ihn nach dem, was er heute im Büro herausgefunden hat, entlassen wird, also versucht er, seinen Arbeitskollegen Informationen zu entlocken - oder auch „Intel“, wie Shin Yamazaki es in UCAS Vat Ninja Reborn nennt. Karl ist eine Drohne, aber er leidet unter Burnout. In letzter Zeit ist er überzeugt davon, dass er seine wahre Bestimmung verpasst hat und eigentlich ein Shadowrunner sein sollte. Natürlich ist das die Masche, mit der die Spielefirmen Leuten wie Karl ihre Produkte verkaufen. Jeder weiß, dass man nicht einfach komplett neu anfangen kann. Einmal eine Drohne, immer eine Drohne. Karl suhlt sich in der Bredouille seiner eigenen Existenz. Er ist gefangen.

Das neue Mädchen, Alex, lächelt ihn an - entlang ihrer Wange zeichnet die Laserbeleuchtung des Clubs einen re-





Sample file

VON CHRIS LITES

flektierenden Strich auf ihre schweißglänzende, gebräunte Haut. Alex mag Karl, aber das kann Karl nicht sehen. Momentan kann er abgesehen von seiner unmittelbaren vorstehenden Entlassung gar nichts sehen. Ein Teil von ihm weiß noch etwas anderes, weiß, dass im Büro etwas weit Interessanteres vor sich geht, aber sein limbisches Gehirn will einfach nur sicherstellen, dass er auch weiterhin für Nahrung und Miete und sein Kaffeeabo bezahlen kann.

Seine Kollegen sind argwöhnisch, weil Karl schon den ganzen Tag über von einer Reporterin begleitet wird, die sich verhält wie ein herrischer Bluthund. Der Bluthund stellt Fragen, und die Angestellten antworten, aber sie sind schlau genug, sich nicht mit Great American Products anzulegen. Der Presse gegenüber gibt es Grenzen für die Wahrheit.

„Vielleicht werden sie Leute entlassen“, sagt George, ein riesiger Ork mit Haar wie Stahlwolle und einer Vorgeschichte von zivilem Ungehorsam. „Jetzt, wo NeoNET uns gekauft hat, verkleinern sie uns vielleicht.“

Den ganzen Tag über ist Karl, der in der Vertriebsabteilung arbeitet, nach seiner Kundenliste gefragt worden, während die Reporterin ihm auf Schritt und Tritt folgte. Genauer gesagt wollten die Leute aus der Buchhaltung und seine zickige Magier-Chefin wissen, wer die Rembryos kauft – Great Americans gefrorene, besonders schnell wachsende Hühnerembryos. Die meisten Käufer kommen aus dem PCC oder der CAS.

„Irgendjemand muss die Rembryos doch weiter verkaufen“, sagt Karl, und vergebliche Hoffnung lässt seine Stimme klingen wie die eines Kindes, das weiß, dass das, was es sich eigentlich gewünscht hat, nicht unter dem Weihnachtsbaum liegt.

Die Reporterin schneidet alles mit, aber weder sie noch irgendwer sonst am Tisch bemerkt den Elf in einer Ecke der Bar, der sie alle im Auge behält. Sein Name ist Pi, und gleich wird er sich Karl vorstellen. Allerdings nicht in Echtzeit.

Karl hätte Alex Kim noch mit zu sich nach Hause nehmen können, aber stattdessen hat er die Kameradrohne der Reporterin an der Backe, die weiter an Karl kleben wird, bis die vereinbarten 24 Stunden um sind. Karl bekommt einen Artikel im Puget Sounds!, einem Indie-Magazin, das sich auf die Neo-Retro-Punk-Grunge-Szene konzentriert. Ein Tag im Leben einer Konzerndrohne – die Art von Story. Zuerst hatte er sich darüber gefreut. Ein Ausgleich für die wachsende Langweile in seinem Job. Jetzt aber fürchtet er, dass es ihn zum Ziel einer Kündigung gemacht hat.

Als er die Tür öffnet, wird er von Alastair, dem Avatar seines Wohnungscomputersystems, begrüßt. „Hey, Karl. Die Milch ist alle, und dein Konto ist schon fast überzogen. Ende des Monats musst du die Gebühr für Awakening: 1949 bezahlen. Abgesehen davon bin auch ich nicht umsonst. Du least mich über das Wohnhaus.“

Karl sagt Alastair, dass er die Klappe halten soll, und holt sich aus dem Kühlschrank ein mexikanisches Bier. Der Kühlschrank quitiert das mit der Warnung, dass das Bier nicht auf seinem Ernährungsplan steht und er seit mehr als einer Woche nicht im Fitnessstudio war. Karl sagt dem Kühlschrank, dass er die Klappe halten soll, und lässt sich auf seine Couch fallen.

Er hat seine AR-Brille auf, und deren Troden, die an Qualitentakel erinnern, finden von selbst ihren Weg zu seinen Ohren und Nervenknotten. Er nippt an seinem Bier. Er stöpselt sich ein ins Jahr 1949.

Paris brennt. Nazidrachen, die versuchen, die Stadt zu verteidigen, haben die Avenue Foch unter Beschuss genommen, die eine Orkkompanie der Alliierten einnehmen wollte. Suchscheinwerfer erhellen den Nachthimmel, hier und da akzentuiert durch thaumaturgische Energieentladungen von SS-Magiern. Er spielt einen Ranger, keinen OSS-Magier,



aber er würde sich wünschen, jetzt den einen oder anderen Zauber raushauen zu können.

Er führt seinen Zug, um den gegrillten Orks zur Hilfe zu kommen. Der tapfere Sgt. „Smokin“ Joe und seine Banshee-Elitesoldaten bewegen sich vorsichtig auf ihr Ziel zu. Sich in Halbgruppen gegenseitig Deckung gebend überqueren sie die Straße im Sprung, um die verwundeten Orks zu erreichen, bevor die arischen, alle Metamenschen hassenden SS-Leute bei ihnen sind. Lange werden diese es dann nicht mehr machen.

Die verschlagene Schutzstaffel hat einen Hinterhalt gelegt – sie weiß, dass die Alliierten ihren Leuten zu Hilfe kommen. Flankenfeuer aus zwei MG-42s trommelt auf den Trupp ein, gefolgt von 9-mm-Kugeln aus ihren MP 40s. Karl wird von einer an der Schulter getroffen, und die Feedback-Routinen des Spiels schicken echte Schmerzimpulse an sein Gehirn. Nicht jeder spielt auf dem True-Grit-Level, aber Karl braucht das volle Programm. Der metallische Geschmack von Blut in seinem Mund macht ihm klar, dass der Schultertreffer nicht seine einzige Wunde ist. Karl lässt seine Thompson Blei spucken und verwandelt zwei deutsche Infanteristen in feinen roten Nebel. In Deutschland ist das Spiel indiziert.

Dann verlangsamt sich alles. Für einen Moment glaubt Karl, dass er ein Power-Up für seine Killserie bekommen hat und jetzt in Bullet Time ist, aber dann löst sich um ihn die Grafik auf. Mehr und mehr Pixel verschwinden, was ihn an die Videos von im Schnelldurchlauf verwesenden Tierkadavern erinnert, die er im Biounterricht in der Highschool gesehen hat. Dann sieht er einen Mann mit einem langen Ledermantel – sicher ein Ahnenerbe-Agent. Karl hat keine Ahnung, wieso er ihn bisher übersehen hat, aber er deckt ihn großzügig mit amerikanischem Blei ein. Ohne Wirkung. Die Kugeln schlagen nicht einmal ein. In diesem Moment wird Karl klar, dass er es hier mit einem Cheater zu tun hat. Zeit, den Support zu informieren. Der hätte das Problem eigentlich schon letzten Monat fixen sollen.

„Hey, Omae. Es ist unhöflich, durch die Gegend zu laufen und Leute zu geeken.“ Der dünne Mann lächelt, und ein sanfter Neonschein glänzt auf seinen Zähnen.

Solches Neonlicht ist im Spiel auch nicht erlaubt. Paratige Anachronismen stören die Immersion, und in diesem Bereich hat das Spiel in den Foren eine Bewertung von 9,5.

„Leute wie du machen das Spiel kaputt“, sagt Karl mit aller Verachtung, die die meisten Leute sich für die SINlosen aufheben.

Der dünne Kerl lässt die Manschetten seines Ledermantels aufblitzen. „Ich? Oh.“ Er lacht, kehlig und verächtlich. „Du denkst, ich spiele? Nein, Omae. Ich bin hier, um mit dir übers Geschäft zu reden.“

„Great American Products?“ Karl glaubt ihm kein Wort und geht davon aus, dass er hier einen Fehler in der Spielsoftware gefunden hat.

Dann sagt der Schwarzgekleidete ihm, dass er Louis 3.14 heißt, und er fragt Karl, ob er mal auf dem echten Parkett spielen will.

Karl wird zu spät zur Arbeit kommen – nicht aus Versehen, sondern weil Louis Pi ihn angewiesen hat, heute nicht von seiner üblichen Routine abzuweichen. Das ist sehr wichtig. Pi hat ihm erklärt, was los ist, oder zumindest die Dinge, die er über das wissen soll, was los ist, und dann hat er ihm eingeschärft, nichts an seinem üblichen Tagesablauf zu ändern. Soweit Karl es versteht, hilft seine fiese Chefin, Karen Albright, der Comanche-Mafia dabei, Drogen in der DNA der Rembryos zu schmuggeln. Kaum sind sie geboren, fangen sie an, die Droge in ihrem Blut herzustellen. Die Sechste Welt ist voller Wunder.

„Ich wünschte, du hättest noch länger bleiben können, Karl“, sagt Alex, die den Kopf um die Seitenwand seiner Bü-

rozelle gesteckt hat. Das Vertriebs-Agentenprogramm der Abteilung, dessen Avatar ein großer Mäusekopf im Anime-Stil ist, meldet sich zu Wort. „Soll ich euch beide allein lassen?“

„Nein!“, sagt Karl. „Ich meine, ja. Okay. Für eine Minute.“ Weiche nicht von deinem üblichen Tagesablauf ab. Er redet mit Alex und beginnt sich zu fragen, ob sie vielleicht auf ihn steht. Pis Besuch letzte Nacht hat sich durch die dicken Schichten aus Paranoia rund um seinen möglichen Jobverlust geschnitten, bis hinab zu den Dingen, über die er sich schon lange keine Gedanken mehr gemacht hat – zum Beispiel Frauen, genauer gesagt Alex, und die Tatsache, wie sehr er seinen Job das letzte Jahr über wirklich gehasst hat.

„Sorry, dass ich ... äh ... weg musste, Alex.“ Er untermalt die Worte mit einem Lächeln, wie im Reflex schaltet sich sein innerer Verkäufer ein.

„Hast du vielleicht Lust, heute Abend was trinken zu gehen?“ Sie ist nervös. „Ich meine, mit allen zusammen. Du weißt schon. Noch mal?“

„Ich fürchte, ich habe keine Zeit.“ Sie wirkt enttäuscht. „Okay, dann nicht.“ Sie verschwindet. Karl hat ein schlechtes Gewissen, aber der Adrenalinkick, den er immer im Spiel verspürt, überkommt ihn erneut wie eine Welle – seine Haarwurzeln krabbeln, seine Beine beben. Er ist Teil einer Industriespionage-Aktion!

Er erinnert sich an das, was Louis Pi gesagt hat. „Hol den Datenstick raus. Steck ihn in den Port. Der Agent wird verrückt spielen, aber mit diesem Virus kann ich ihn übernehmen. Du musst einfach nur warten. Hör auf den Agenten. Auf mich.“

Karl nickt. Holt den Stick raus. Steckt ihn ein. Wartet. Zehn Sekunden, vielleicht weniger, dann verschwindet der Agent und erscheint kurz darauf wieder. „Wir sind fertig.“ Dann knipzelt er, und in seinen animetypisch übertriebenen Gesichtszügen werden eine gerunzelte Stirn und Verwirrung sichtbar. „Entschuldige, Karl. Worüber haben wir gerade gesprochen?“

„Nichts, schon gut.“

Über die Klippe seiner Spanplattenwand hinweg beobachtet Karl Albright. An dieser Wand hängt auch ein Foto von seinem Bruder, auf dem dieser sechzehn ist, aufgenommen, bevor er weglief, um den UCAS Marines beizutreten. Früher hatte er an der Wand auch ein Anarchie-Zeichen, das eigentlich ein Bandlogo war, aber das war gegen die Unternehmensrichtlinien gewesen.

Albright schreitet auf und ab und spricht mit jemandem, den er nicht sehen kann. Er hat sie noch nie in Panik gesehen, und es hat eine beunruhigendere Wirkung auf ihn, als wie sonst immer von ihr angeschrien zu werden. Beim Schreien weiß man immerhin, woran man ist.

Wie ein Ninja im Trideo lässt sie ihre Hand durch die Luft sausen und legt damit auf. Packt wie ein auf seine Beute herabstoßender Raubvogel ihre Handtasche und stürmt aus ihrem Büro, auf kürzestem Weg auf den Fahrstuhl zuhaltend.

In dem Moment, als das Fahrstuhl-Pling ertönt, öffnet sein Agent plötzlich die Augen. „Karl, kannst du mich hören?“ Es ist Pis Stimme, aber sie kommt aus dem Mund des Agenten. „Pi?“

„Sprich meinen Namen nicht laut aus. Dreh die Lautstärke runter und mach deine Klimaanlage an.“ Karls Miene muss seine Verwirrung widerspiegeln haben, denn Pi fügt hinzu: „White Noise.“ Karl nickt, und Doty, seine neugierigste Kollegin, sieht zu ihm hinüber – fühlt sich an wie damals in der sechsten Klasse, als er vom Rektor dabei erlappt wurde, wie er Sally Markson auf die knospenden Brüste starrte. Sally hatte sich später in einen Troll verwandelt.

„Hast du den Stick?“ Inmitten des selbstgemachten White Noise ist Pis Stimme kaum noch hörbar. Karl bestätigt. „Du musst mal pinkeln.“

„Muss ich das?“

„Ja. Geh auf Toilette. In einer Minute gibt es einen Feuer-

