

LIFESTYLE

2080



Pegasus Press

INHALT

INHALT

JACKPOINT

6

EINLEITUNG

7

VERTRAGSVERHANDLUNGEN

8

BLICK VORAN IM ZORN

18

Das Medium

Rundfunk

Matrix

Print

Aufführungen

Social Media

Trideo

Simsinn

Magie

Die Akteure

Ares

Aztechnology

Cross

DeMeKo

Horizon

Mitsuhamma

Providence

Renraku

Saeder-Krupp

Shiawase

Sony

Spinrad Global

Wuxing

Die Piraten

BLITZKRIEG BOPS

Der neue Sound

Feathercore

Beatpace

Bugstomp

Fractal

Plex

Moderne Musen: Musik-Acts und Künstler

Johnny Banger

Morris Knight and The Space 34

Fragging Unicorns 35

Reese Frenzy 36

Green River Burning 36

Pariah Soul 36

LiquidSkins 37

Erebus & Cerberus 38

Terra Inferno 38

Glock .50 38

Schtick Mystique 40

Flatvid Western 40

Complectogram 41

Gizmo's Wish 41

Sluice 41

Die Klassiker 42

Andrea Frost 42

Darkvine 42

Digit 42

Grim Aurora 42

Lorelei Angel 42

Maria Mercurial 43

Shield Wall 43

Musik des Seelie-Hofs 43

Fáilthe Fallain 44

Grayce Under Pressure 44

Die Elite der Veranstaltungsorte: Musikalische Speerspitzen 45

The Brickhouse 46

Countryszene 47

Orkountry 47

Confederate Summer 47

Slitch & Westin 48

Northern Lights 48

Free Range 48

Kylee Ann Danes alias Two Minds 49

Coeur Sauvage 49

Wherever We Roam 50

Arkologie-Medien 52

Weltmusik 53

Shara Midoun – Algerien 53

El Canto – Aztlan 54

Umsakazo – Azanien 55

The Last Dawayu – Nigeria 55

Lumiere – Japan 56

Oo Ghyap – Tibet 56



THE UNRECORDED HISTORY OF THE WORLD'S MOST FAMOUS MUSICIANS SINCE THE EARLY DAYS OF THE 1950S TO THE PRESENT DAY. THE HISTORY OF THE MUSIC INDUSTRY SINCE THE EARLY DAYS OF THE 1950S TO THE PRESENT DAY. THE HISTORY OF THE MUSIC INDUSTRY SINCE THE EARLY DAYS OF THE 1950S TO THE PRESENT DAY.

Kaihoe – Neuseeland	58	Karl Kombatmage Reloaded (WBN)	76
Veranstaltungsorte	58	Der Meistermagier (KFOX)	77
Tainaron (Föderale Republik Hellas)	58	Max Wild (H-Channel)	77
Mindarie Water Tower (Perth, Australien)	59	A Murder To Kill For (OTQ)	78
Maingay Na Isla (Philippinen)	59	Ningyo: Tagebuch einer digitalen Geisha (Nippon)	78
Café Percuma (Jakarta, Javanische Republik)	60	On Point (LSTV)	79
Die Enklave (Beirut)	60	Ork und Mindy (ABS)	79
Die Bar (Lima, Peru)	61	Polar Wars (Attack Channel)	80
Spiel die verdammte Musik, Norm!	62	Porky's Landing (Network 666)	80
Synthlinks	62	Red Samdrai Run (KFOX)	80
Plattenindustrie	62	Die Runner (ABS)	81
Live oder tot	62	Tödliche Meere: Die Legende von Kane (The Battle Channel)	82
Eindruck	63	Space Fleet (NBS)	82
Das Schaffen eines Kunstwerks	63	Street by Street (H-Channel)	82
Der Auftritt	64	Temple Terror (Channel 12)	86
Drek oder Hit?	64	Die falsche Schicht (KPOW)	86
Künstlerstatus	64	Simsinn-Stimulation	87
Buchung	64	Dutch Barracuda: Cyber-Kopfgeldjäger	87
Honorar	64	Falcon Direct!	87
Tantiemen	64	Benzin im Blut	88
Berühmtheit	65	SINless Life/Life of Crime	90
Status	65	Du bist, wen du kennst	91
Noob	65	A. K. Ashworth (a.k.a. A.K.A.)	91
Opener	65	Gunner Delta	92
Anheizer	65	Paolo Escobar	95
Vorbund	65	Location, Location, Location	96
Star der Sechsten Welt	65	Chicago	96
Novastar	66	St. Louis	98
Für die da oben oder für das Volk?	66	Sweetwater Creek	100
Wirkung von Äußerungspunkten	66	Trideo-Netzwerke	101
AM ANFANG WAR DIE DUNKELHEIT	68	Der ITCC	102
Trideo: Ein- und abschalten	68	Die Großen	102
BattleRun (HTO)	68	ABS (American Broadcasting System, UCAS)	102
Berliner Nächte (WBN)	69	CBC (Confederate Broadcasting Company, CAS)	102
Blood Runners (CBC)	70	HEN (Hispanic Entertainment Network, PCC)	103
The Coffee Clutch (NABS)	70	HTB (Hisato-Turner Broadcasting Corporation, CAS)	103
Dash: Star Loner! (LSTV)	71	NABS (Native American Broadcast System, Sioux)	103
Dave: Plötzlich reich! (NBS)	71	NBS (North American Broadcasting System, UCAS)	104
Desert Wars	72	NTN (National Trideo Network, UCAS)	104
Dessert Wars (CBC)	74	OTQ (Organisation Trivideo de Québec, Québec)	104
Dis is uz – Das ist Leben (KFOX)	74	PBN (Public Broadcasting Network, UCAS)	104
Granny Sweetspells Zauberküche (KPOW)	74	WBN (World Broadcasting Network, UCAS)	105



WUX (Wuxing, Freistaat Kalifornien)	105	Fußball	162
Die Unabhängigen	105	Hofball	163
Die Piraten	106	Hockey	163
Freibeuter	106	Hoverball	164
EINFACH WEITERBUDELN	112	Hurling	165
DIE WAHRHEIT UND NICHTS ALS DIE WAHRHEIT	116	Kampfkünste	166
Wir befinden uns im Krieg	116	Stockball	167
Die Geschichte der Lügen	116	Urban Brawl	168
Die Anatomie der Lüge	117	WIR SAUGEN DER JUGEND DAS BLUT AUS	170
Beschimpfungen	117	Coolnessjäger	171
Wiederholung	118	Influencer	172
Untergrabung und Auslassung	119	Der Job	172
Subliminale Beeinflussung	120	Zu eurem Besten	174
Angst	120	Dawkins Group	174
Das Waffenarsenal	121	Market Forecasting and Information Department	176
Störaktionen	121	Special Information Services	177
Honeypots	122	SPIELINFORMATIONEN	178
Hacks	123	Neue Ausrüstung	178
Mega-Netzwerke	123	Instrumente	178
Ares Global Entertainment	124	Synthstrumente	178
Arthur Bailey	125	Instrumente des Todes	179
Aztechnology	125	Nahkampfaffen	179
The Battle Channel	126	Kampfskates	179
DeMeKo	127	Fackel	180
Horizon	128	Mistgabel	180
Idea Exchange Network	129	Granaten	180
Mitsuhamma Computer Technologies	129	Biotech	180
Aurora Experience	130	Kleidung	181
SpinGlobal	131	Fedora	181
Galionsfiguren	132	Trilby	181
Wahrheitssucher	133	Homburg	181
Wandervogel	133	Melone	181
Geschichte	133	Hut-Etikette	181
Aufbau	134	Werkzeug	181
Aktivitäten	136	Fahrzeuge	182
Reconstruction	138		
Annotated	139		
Orunmila	141		
SPANNUNG UND SCHMERZEN	144		
Die Magie: Sport und Mojo	144		
Die Maschine: Sport und Bodytech	146		
Die Mächtigen: Sport und Kultur	148		
Gegen den Strom: Sport und Verbrechen	151		
Haltung und Pflege von Profisportlern, die zu Runnern wurden	153		
Baseball	154		
Basketball	155		
Combatbiking	157		
Drohnenrennen	158		
Duello Magicae	159		
E-Sports	160		
Fahrzeugrennen	160		
Football	161		



Sikorsky-Bell Condor	182	Top 3: Kino	192
Reporterausrüstung	182	Top 3: Trid	192
ProCams und SmartCams	182	Top 3: Games	193
Druckerpressen	183	Top 3: Simsinns	194
Cyber- und Bioware	184	Top 3: BTL	195
Autostimme	184	Neues vom Sport	195
Stimmverstärker	185	Fußball	196
Neue Vor- und Nachteile	185	Aktuelle Situation	197
Neue Vorteile	185	Stadtkrieg	198
Licht im Dunkel	185	Die Deutsche Stadtkriegsliga 2081	200
Netzwerker	185	Combatbiking	201
Neuer Nachteil	185	Ligen	202
Lebensmodule	186	Hinter den Kulissen	203
Weiterführende Bildung	186	Hoverball	204
Das Wahre Leben	187	Havaristen und Hasardeure	204
Teenie-Idol	187	Kentersieg?	205
FREIZEIT IN DER ADL	188	All-Area Combat Golf	206
Kunterbunte Medienwelt	188	Golf im Schafspelz	206
Medienkonsum in der ADL	188	Der Golfarm des Gesetzes	207
Wichtige Player	190	Sonstige Sportarten	207
MCT	190	American Football	207
DeMeKo	190	Eishockey	207
Bavaria	191	Formel 1	207
Top 3 des Jahres	191	Handball	208
		Tennis	208

IMPRESSUM

Texte: Dylan Birtolo, Kevin Czarnecki, Mark Dynna, Jason M. Hardy, Jason Hawks, Ken Horner, Trevor Laughlin, James Meiers, Sascha Morlok, Scott Schletz, RJ Thomas, Malik Toms, Thomas Willoughby, Russell Zimmerman

Redaktion: Brooke Chang, Jason M. Hardy

Art Direction: Brent Evans, James Mosingo

Coverbild: Echo Chernik

Covergestaltung: Ralf Berszuck

Ikongrafie: Nigel Sade

Illustrationen: Tyler Clark, Daniel Martin, Brian McCranie, James Melot, Victor Moreno, Andreas "AAS" Schroth

Chefredaktion: Jason M. Hardy

Lektorat: Bruce Ford, Mason Hart, Francis Jose, Sascha Morlok, Louis Ray, Rebecca Welch, Jeremy Weyand

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Redaktion der deutschen Zusatztexte: Sascha Morlok

Deutsche Texte: Lars Blumenstein, Christian Götter, Sascha Morlok, Florian Oldenburg, Andreas "AAS" Schroth, Niklas Stratmann

Übersetzung: Manuel Krainer, Nadja Sommerfeld

Deutsches Lektorat: Benjamin Plaga

Deutsches Layout: Tobias Hamelmann

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2018 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 978-3-95789-236-2

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN5.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE



Druck und Bindung: Opolgraf, Polen



JACKPOINT

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

>>>LOGIN: XXXXXXXXXXXXXXXX
>>>PASSWORT EINGEBEN: XXXXXXXXXXXXXXXX
... BIOMETRISCHER SCAN BESTÄTIGT
VERBINDUNG HERGESTELLT. NUTZE SIE.

„ANGST IST GEFÄHRLICH, NICHT DAS TAROT.“ – BENEPELL WEN

JACKPOINT-STATISTIK

Interaktionsfrequenz: +19 %
Beiträge pro Stunde: +4 %
Heutige Content-Qualität
(Signal:Rauschen): 4:3
64 User im Netzwerk aktiv

NEWS-TICKER

- Taco Temple liefert keine Chalupas mehr, bis du nicht mindestens die Hälfte deiner ausstehenden Rechnungen bezahlt hast.

DEIN JACKPOINT

- Du hast **22 neue** private Nachrichten.
- Du hast **14 neue Antworten** auf deine JackPoint-Einträge.
- PDA: Heute Abend findet Deine Pokerrunde statt. Die anderen Spieler haben darum gebeten, dass Du diesmal normale Spielkarten mitbringst.

ENGSTER FREUNDESKREIS

Vier Mitglieder sind online und in deiner Gegend.

Deine Reputation:
772 (69% positiv)

Zeit:
17. Februar 2079, 11:18

WILLKOMMEN ZURÜCK IM JACKPOINT, OMAE:

Deine letzte Verbindung wurde vor 2 Stunden, 17 Minuten und 35 Sekunden getrennt.

AKTUELLE HINWEISE

- Wann habt ihr zuletzt etwas **unglaublich** Wertvolles und Mächtiges besessen, das in eure Hosentasche **gepasst** hat? – [Glitch](#)

NEUE DATEIEN

- Vergesst nicht: Ihr **bittet das Ziel nicht** um Geld. Ihr wartet darauf, dass es euch sein Geld anbietet. [\[Mit Tricks und Finesse\]](#)
- Gute **Zauberer wissen**, wann die Magie so gefährlich wird, dass man besser die Finger davon lässt. Richtig **gute** Zauberer pfeifen auf so was. [\[Verbotene Künste\]](#)

TOP-NEWS

- Taco Temple wurde zum zweiten Mal in Folge zum „am schnellsten wachsenden Franchise“ gekürt. [\[Link\]](#)
- Richard Villiers bestreitet, zu einem privaten Gespräch mit fünf Konzerngerichtshof-Richtern **vorgeladen** worden zu sein. [\[Link\]](#)
- Evo stellt **neuen Scanner** für alle suborbitalen, orbitalen und Weltraumstationen vor, der **sämtliche** Spuren von KFS erkennen soll. Die anderen Konzerne haben sofort begonnen, die Scanner zu kaufen und zu installieren. [\[Link\]](#)

LIFESTYLE 2080

BLEIBEN SIE DRAN:

- Blitzkrieg Bops
- Spannung und Schmerzen
- Die Wahrheit und nichts als die Wahrheit
- Medien in der ADL

BEITRÄGE/DATEIEN MIT TAG „LIFESTYLE 2080“

- Das Neueste vom Sport
- Trids und BTLs
- Musikrends 2079

EINLEITUNG

Es gibt keine Zukunft.

Wenn man diesen Gedanken laut ausspricht, dann wird man jede Menge Zustimmung ernten, wenn auch aus sehr unterschiedlichen Gründen. Für manche Leute greift purer Nihilismus. Immerhin taumelt die Sechste Welt von einer Krise in die nächste, und das fragile Gleichgewicht, das die Welt irgendwie zusammenhält, steht immer kurz vor dem totalen und endgültigen Zusammenbruch. Diejenigen, die die Welt beherrschen, scheinen sich abgesehen von dem, was sie ihr zu ihrer eigenen Unterhaltung abpressen können, nur wenig für sie zu interessieren, und noch viel weniger scheren sie sich um die Milliarden von Metamenschen, die die Oberfläche des Planeten bevölkern. Diese Art der Herrschaft über die Welt wirkt untragbar, dauert aber ungeachtet dessen schon den Großteil des Jahrhunderts an. Mit jedem neuen Jahr aber rückt der unvermeidbare Fall näher und näher, und es scheint immer unwahrscheinlicher, dass er irgendetwas anderes als Trümmer zurücklassen wird.

Die zweite Art, den einleitenden Satz auszulegen, widerspricht der ersten nicht zwingend. Egal, ob die Zukunft düster aussieht oder nicht und ob die totale Vernichtung droht oder nicht – nichts davon spielt eine Rolle. Vor uns liegt immer eine Zukunft, ebenso, wie wir stets in der Gegenwart leben. Das Jetzt ist alles, was real ist. Die Vergangenheit ist vorbei, die Zukunft tritt niemals ein. Es gibt keine Zukunft, denn wir alle leben im Jetzt.

Was also fangen wir mit unserem Jetzt an? Wir können uns der Unterhaltung hingeben, wenn es das ist, was wir wollen. Die Konzerndrohnen der Welt haben nur wenig Freizeit, während es den SINlosen der Welt an Geld mangelt, aber in den industrialisierten Nationen der Welt (also dem Großteil der Nationen) gibt es nur ein paar wenige seltene Exemplare, die keinen Zugang zur Matrix und ihren mannigfaltigen Unterhaltungsangeboten haben. Wir können uns ein paar neue Songs anhören, Trideofilme schauen, unsere Lieblingsmannschaft anfeuern oder Nachrichten ganz nach unserem Gusto konsumieren. Wenn man sich beruhigen und betäuben will, stehen einem mehr als genug Optionen offen. Wir können unser

Jetzt zu einer Oase der Erholung vom Stress und den Sorgen der sonstigen Gegenwart machen – und wenn man sich die Welt einmal ansieht: Wer kann es uns verdenken?

Aber wir können auch mehr aus unserem Jetzt machen. Wir können den faden, konzernfinanzierten Dreck hinter uns lassen, der alle Mainstream-sender, -netzwerke, -downloads und so weiter füllt, und wir können noch ein wenig tiefer graben, noch ein bisschen weitersuchen und die Juwelen finden, die tief im Untergrund vergraben sind. Die Bands, Sänger und Moderatoren, die sich nicht im glitzernden Schein der Konzernproduktionen und ihrer Musik sonnen und das auch gar nicht wollen. Die Trideo Dramas und Dokumentationen, die unangenehme Fragen über den Zustand der Welt stellen – und darüber, wie man etwas verändern kann. Und die Nachrichten, die den Mut haben, so radikal zu sein, die Wahrheit zu berichten.

Dieses Buch ist ein Führer durch die Welt der Unterhaltung, Medien und Kultur in der Sechsten Welt. Es beginnt mit **Blick voran im Zorn**, einer Übersicht darüber, wie der Medienmarkt aussieht und warum das so ist. **Blitzkrieg Bops** widmet sich der Musikszene und geht unter anderem auf Bands und Konzernlocations ein, während sich **Am Anfang war die Dunkelheit** ansieht, wie wir bewegte Bilder und die damit einhergehenden Gefühle konsumieren, und dafür einen Blick auf Trid, Simsinn und BTLs wirft. **Die Wahrheit und nichts als die Wahrheit** beschreibt die Nachrichten in der Sechsten Welt, ebenso wie die wenigen Mutigen, die wirklich die Wahrheit berichten. **Spannung und Schmerzen** widmet sich der Sportszene, und **Wir saugen der Jugend das Blut aus** gibt einen Überblick darüber, wie die Kons in ihrem ewigen Verlangen, frisch und jung zu bleiben, Jugendbewegungen für sich vereinnahmen. Das Kapitel **Spielinformationen** schließlich enthält Regeln, Ausrüstung, Vor- und Nachteile und Lebensmodule, die sich auf die Kultur in der Sechsten Welt beziehen.

Dieses Buch zeigt Ihnen, was in der Welt vor sich geht, aber nur Sie können entscheiden, was Sie mit diesem Wissen anfangen wollen. Aber entscheiden Sie sich schnell – das Jetzt ist flüchtig.





VERTRAGS- VERHANDLUNGEN

Die Triebwerke starten, und im selben Moment deaktiviert er seine Augen. Einen Sekundenbruchteil später schalten sich die externen Schallunterdrücker zu und tauchen ihn in eine Leere, die die meisten Menschen sich nicht einmal vorstellen können. Und in dieser Leere erklingt Musik. Ein rasches Beatpace-Stakkato, das seine Yamatetsu-Trommelfelle schwingen lässt und immer wieder von einem Rhythmus zum nächsten rast, ein algorithmusgesteuertes Mixtape, das ihm Abstand zu seinem fleischlichen Körper und seinem menschlichen Verstand verspricht, während das Flugzeug nach oben zieht. Er muss seine Stimmband-Arrays auf stumm schalten, um nicht panisch zu schreien.

Samuel „Shuggy“ Jones kann nicht fliegen. Einmal, bevor sein Erfolg ihn reich genug gemacht hatte, um sich all seine Bodyware zuzulegen, hatte er versucht, mit einem Pendlerflug von Seattle nach Los Angeles zu fliegen. Das Flugzeug musste auf der Startbahn wieder angehalten werden, weil Shuggy versucht hatte, seinen kleinen Zwergenkörper unter den Sitz vor ihm zu quetschen. Und als das nicht funktionierte, war er in panische Flucht verfallen. Die Stewardess hatte ihn gefunden, als er gerade versuchte, sich mit bloßen Händen durch die Tür im hinteren Teil des Flugzeugs zu kämpfen. So wurde er zum BTL-Konsumenten. Er fütterte seine neue Hardware mit einem Chip, und schon befand er sich nicht mehr in einem Flugzeug. Stattdessen war er in Paris, schlenderte in Afrika über die Schlachtfelder der fünften Staffel der *Desert Wars* oder saß in einem Kinderstuhl und wartete ungeduldig darauf, mit süßlichem Brei gefüttert zu werden. Oder vielleicht fand er sich auch im Bett mit einer großbusigen Fomori wieder, deren Zunge ihm sinnlich näher kam. Das Problem war nur: Die BTLs waren auch noch da, wenn das Flugzeug schon lange gelandet war. Es kostete ihn wenig Überwindung, zum nächsten Chip zu greifen. Und bald tat er gar nichts anderes mehr.

Er spürt, wie die Welt um ihn herum erbebt, und er wünscht sich, bis hinab in sein Nervensystem greifen zu können, um

einfach den Notaus-Schalter zu drücken, wie bei allem anderen. Stattdessen konzentriert er sich auf die Musik. Der Algorithmus schwingt sich auf halbes Tempo ein, lässt das nostalgische Gefühl des Beatpace-Genies Zero Interrupt hinter sich und wechselt zum Slavgrass-Südstaaten-Sound von Chaker Baker. Die von Expertenhand ausgewählte Musik trägt seine Gedanken fort von dem Flug und der Angst. Nur wenige Momente später ist er eingeschlafen.

Dann wird das Flugzeug durchgeschüttelt. Und dann sackt es plötzlich ab.

Shuggy spürt alles. Er spürt, wie das Flugzeug bebt und sein Mittagessen sich langsam aus seinem Magen auf den Weg nach oben macht und dann wie schwerelos verharrt, und wie er schwerelos ist und den Atem anhält, und wie von unter ihm aus ein gewaltiger Ruck durch das Flugzeug geht und wie er ganz genau weiß, dass er jetzt sterben wird. Er packt die Hand der Person neben ihm wie ein Baby, das die Hand seiner Mutter oder seines Vaters umklammert, und er drückt zu. Er drückt und drückt, so fest er kann.

Die Person neben ihm – Gesher, ein Ork mit markanten Hauern und weit aufgerissenen Augen und vorsichtigem Naturell – schlägt ihm gegen den Arm. Sehr unsanft. Shuggy lockert seine Umklammerung und schaltet seine Augen wieder an. Gesher sagt etwas, aber der Ton fehlt, da ist nur der Algorithmus, der mit einer Überkorrektur reagiert und auf Doom Arcanometal umschaltet. Shuggy schließt die Playlist und aktiviert sein externes Gehör.

„Warum hast du mich geschlagen?“

„Deine Fingernägel haben sich in meine Hand gebohrt. Hab gedacht, du hast einen Alpträum.“

Nur eine unsanfte Landung. „Nein. Ich habe gearbeitet. Da war etwas im Stream, das mir ins Auge gefallen ist, also habe ich versucht, dich darauf aufmerksam zu machen, damit du es notieren kannst – für die Sendung.“

Gesher trägt einen Dreiteiler, der vermutlich teurer war als ihre beiden Erster-Klasse-Tickets zusammen. Im Verhältnis





VON MALIK TOMS

zu seinem großen Kopf hat er überraschend kleine Augen, deren Blick ständig nervös umherzuckt. „Wir hätten Security-Leute mitbringen sollen“, sagt er. „Es ist nicht sicher für dich, dich so in der Öffentlichkeit zu bewegen.“

„Du bist verdammt noch mal fast zweieinhalb Meter groß. Diese Körpergröße sollte doch für irgendwas gut sein. Abgesehen davon erschießen die Konzerncops hier nicht einfach am helllichten Tag irgendwelche Leute. Wir sind hier nicht in Seattle.“ Shuggy erschauert, und ein intensives Gefühl des Unbehagens überkommt ihn, als er an die Musikszene in Seattle denkt - oder zumindest an das, was von ihr noch übrig ist. Hipstercore aus dem Post-CZ-Chicago hat mehr Seele als die Ruinen des Seattler Sounds. Und deswegen ist er hier. Seine Show braucht etwas Neues. Seattle braucht etwas Echtes.

Sie verlassen das Flugzeug und holen ihr Gepäck ab. Ihr Mietwagen wartet schon am Bürgersteig. Shuggy klettert auf den Rücksitz, Gesheser setzt sich nach vorn. Er redet die ganze Zeit über. In seiner künstlich erzeugten Stille reaktiviert Shuggy sein Kommlink und synchronisiert es mit den lokalen Wetter- und Verkehrsfeeds. Er zapft durch die Musikfeeds, fängt bei den globalen an, bei der Spitze der Nahrungskette, dann hinunter zu den regionalen Feeds. Er navigiert über Likes und Links, stolpert durch Songs in Dauerschleife wie über Linien auf dem Bürgersteig, bis er etwas gefunden hat, das nach dem musikalischen Untergrund von Tennessee klingen könnte. Es handelt sich um ein Netzwerk aus vier unabhängigen Feeds, aber der Playlist-Verlauf verrät ihm, dass der vierte ein Fassadensender von Horizon ist, der nur so tut, als wäre er unabhängig. Trotzdem zeichnen die Klänge des Spektrums das Bild einer Musikszene, die zurückkehrt zu mit Plektrum gespielten Akustikgitarren, untermalt von Bassläufen aus einem TR-707. Er hat noch keinen richtigen Namen für diesen Sound, aber er ist neu - jung -, und Shuggy verspürt einen Anflug von Aufregung beim Gedanken an die Künstler, die er hier erleben will.

Shuggy hatte schon immer ein Faible für Musik. Sein einziger Mainstream-Hit, *Shake, Shake*, ertönt immer noch bei jedem Sportereignis aus den Stadionlautsprechern. Er mag den Song nicht mal - und konnte ihn auch nie leiden. Aber er wusste, wie er die Akkorde und Harmonien arrangieren musste, um den harten Neo-Tribal-Refrain perfekt zu unterlegen. Die Leute konnten gar nicht anders, als den Song zu lieben. Er schoss in den Charts nach oben und konnte sich 28 Wochen lang auf der Nummer eins halten. Ungefähr in Woche neun hatte er Geshers Bekanntschaft gemacht und festgestellt, wie viel Geld er sich bei seinem eigenen Song durch die Lappen gehen ließ. Jetzt, 15 Jahre später, bringt dieser einzelne Megahit ihm noch immer Tantiemen ein. Und obwohl sich an diesem Strom des Reichtums verschiedene Konzerne wie die Aasgeier an einem totgefahrenen Tier laben, ist es Gesheser gelungen, genug davon freizuschaukeln, um sie beide zu reichen Männern zu machen.

Gesheser fährt den Wagen, während Shuggy die lokale Playlist in den Algorithmus einspeist. Shuggy hat den Algorithmus nicht geschrieben. Das ist Geshers Job. Er ist der Hacker, derjenige, der sich mit Mathematik auskennt. Die Mathematik entscheidet, wann welcher Song gespielt wird, aber der Algorithmus ist voller Songs, die Shuggy persönlich aus dem Sumpf von Mainstream-Ausschuss und Indie-Übersättigung herauspflückt. Sein Instinkt bestimmt, was im Stream verbleibt und was nicht. Dieses Gespür sorgt dafür, dass er Millionen wert ist. Shuggy weiß, was einen erfolgreichen Song ausmacht. Und wichtiger noch: Er weiß, warum Songs bei einer bestimmten Zielgruppe gut ankommen. Und er gibt diese Informationen nicht einfach an die Kons weiter. Er sendet sie live in seiner Piraten-Radiosendung, *The Crossroads*, und Millionen von Fans streamen seinen Feed, um zu hören, was laut Shuggy das nächste heiße Ding ist.

Diese Reise ist eine weitere Jagdexpedition auf der Suche nach dem nächsten großen Künstler. Vor Jahren hat er ein Mädchen namens Zhi Rou Lee entdeckt. Sie hatte keine Ah-



nung, was für ein Talent in ihr schlummerte. Sie verschwendete es mit Punkgrass, weil sie ihrem Vater gefallen wollte oder wegen irgendeines ähnlichen Drecks. Shuggy gab ihr einen Künstlernamen, ein paar Lyrics und einen neuen Sound. Nach Zeros erstem Hit verkauften sich auch ihre drei folgenden Alben blendend. Danach änderte sie ihren Namen und zog sich wieder in die Punkgrass-Szene zurück. Jetzt stand sie weniger im Rampenlicht, was vielleicht auch besser so war.

Shuggy aktiviert sein externes Gehör und fragt Gesher: „Wann tritt die Kleine auf?“

„Ms Lee hat gesagt, dass sie sie während ihres eigenen Sets vorstellen wird, also vermutlich so gegen elf Uhr?“

60 quälend langsame Kilometer auf überfüllten Sprawlautobahnen, gesäumt von sauberen, leuchtenden Konzertnenklaven, weichen schließlich dunklen Wäldern in einem Nationalpark, den Ausläufern eines Bergs und einem neonleuchtenden Schild der Cumberland Caverns. Der Eingang zum Veranstaltungsort selbst ist wenig mehr als ein gut ausgeleuchtetes Loch im Boden. Daneben steht ein Schild mit der Aufschrift „Zum Volcano Room - dem Traum aller Zwergel!“

Zwergentraum. Er hasst diesen ganzen Tolkien-Scheiß. Shuggy zieht Wolkenkratzer und Open-Air-Lofts vor. Nur weil irgendein Typ vor tausend Jahren beschlossen hat, zu wissen, was Zwergel wollten, muss das nicht heißen, dass dieser Zwerg hier damit einverstanden sein muss.

Der Volcano Room hatte seine Verbindung zum Bluegrass-Untergrund schon lange vor dem Erwachen verloren, und ein Punkgrass-Konzert hier an diesem Ort ist ganz eindeutig als Statement zu verstehen. Das gefällt ihm. Nur auf den ganzen Rest könnte er verzichten. Als er das Ende der Treppe erreicht hat, teilt seine Headware ihm mit, dass er sich nun einhundert Meter unterhalb von McMinnville in Tennessee befindet. Die Location sieht aus, als könnte sie bis zu 600 Stühlen Platz bieten. Falls sein Coprozessor nicht gerade wieder spinnt, drängen sich hier mehr als 950 Personen dicht und schwitzend zusammen, und auf all ihren Gesichtern liegt ein glückseliger Glanz. Er fühlt sich eingesperrt. Kondenswasser sammelt sich an den Wänden und auf dem Boden, was dazu führt, dass die Menschen ausrutschen und gegeneinanderstoßen, aber alles ist absolut friedlich. Die Leute heben die Hände und singen Zeros unkonventionelle Balladen mit Woodstock und Burning Man, wie sie im Buche stehen, nur in klein. Er beginnt zu schwitzen und spürt, wie sich ihm die Kehle zuschnürt. Gesher stützt ihn mit einer Hand und sagt: „Ich bring dich in den Backstage-Bereich.“

Sie bewegen sich mit schnellen Schritten, halten sich an der Höhlenwand, während zwischen ihnen die Konzertbesucher tanzen. Aus Richtung der Bühne dröhnt Musik, aber hier geht mehr vor sich, als er mit seinem visuellen und akustischen Sinnesspektrum erfassen kann. Shuggy riskiert einen Blick in die AR. Sound und WiFi-Signale prallen von der Höhlendecke ab und finden mit jedem Querschläger neue offene Ports. Es ist eine Orgie des Informationsaustausches, jede Kollision ist eine Einladung zur Vernetzung.

Zero hat ihn und Gesher noch nicht entdeckt. Sie ist schwer beschäftigt, schmettert irgendwas aus ihrem Beatpace-Arsenal, aber verändert die Musik gleichzeitig. Sie macht Punk daraus. Er hört den mittlerweile vertrauten Flatpicking-Sound als akustischen Hintergrund-Klangteppich, und den Songtext schreit sie. Shuggy hält kurz inne, um sie zu betrachten. Sie ist noch immer wunderschön. Streifen aus rotem Make-up akzentuieren ihre koreanischen Gesichtszüge. Ihr blaues Haar hängt ihr wild ins Gesicht. Völlig außer Atem beendet sie ihren Song, und das Publikum verlangt lautstark nach mehr. Das ist es, was Shuggy an Livemusik so liebt. Einen Moment lang vergisst er, wie eng es hier ist und wie viele Körper und wie viel Schweiß sich hier tief unter der Erde gerade gegen ihn pressen. Er vergisst sich selbst und lauscht.

Zero verneigt sich und sagt: „Heute habe ich euch etwas Besonderes mitgebracht!“ Das Publikum reagiert sofort und schreit und springt. Sie beginnt zu erzählen, wie sie auf der Straße ein Mädchen getroffen hat, das zu sich selbst sang und dessen Stimme so schön war, dass sie gar nicht anders konnte, als stehenzubleiben und zuzuhören. Das alles ist Teil der Bühnenshow, und es funktioniert zu einhundert Prozent. Am Ende erhebt sie die Stimme zu einem Schrei: „Und jetzt,

mit ihrem allerersten Bühnenauftritt: Elektra!“ Zeros Stimme geht im Jubel der Menge unter. Sie tritt beiseite, und ein Mädchen betritt die Bühne. Sie ist schlaksig. Ihre Lederhose und das bauchfreie Top lassen es für Shuggy so wirken, als hätte sich hier ein Kind verkleidet. Und in gewisser Weise ist sie genau das. Ihr Haar hat den gleichen Blauton wie Zeros und ist zu einem Dutt hochgesteckt, der ihren makellosen Hals erkennen lässt. Keine Tattoos, keine Buchsen. Ihr Make-up ist im gleichen Stil gemacht, nur mit grünen statt roten Streifen. Die Gitarren drehen auf, und sie lässt sie bis auf die vollen 16 Balken hochklettern, bevor sie zu singen beginnt.

Die Menge explodiert förmlich. Ihre Stimme hat alles, was auch Zero zu Beginn ihrer Karriere hatte, aber da ist noch mehr; eine Rauheit, die erahnen lässt, dass ihr Spektrum weiter reicht als bis zu diesem Nischengenre. Sie spielt drei Songs, und mit jedem peitscht sie das Publikum noch ein wenig mehr an als mit dem vorherigen. Als Zero sich anschließt, um den Auftritt mit einem Duett zu beenden, lässt Shuggys Musik-High langsam nach, sodass Gesher ihn in den Backstage-Bereich schieben muss, bevor der Volcano Room ihn verschlingt.

„Zero!“, ruft er, als die beiden die Bühne schließlich eilig verlassen.

Zhi Rou Lees Lächeln verschwindet für einen Wimpernschlag, bevor sie sich wieder fängt. Sie bückt sich, umarmt Shuggy stürmisch und flüstert dabei: „Du nennst mich immer noch so.“

„Und du tust noch immer so, als wärst du nie ein Beatpace-Megastar gewesen, also würde ich sagen, wir sind quitt. Wann stellst du mir deinen neuen Protegé vor?“

Zero ruft das Mädchen herbei. Bei näherer Betrachtung kann sie unmöglich älter als 13 sein. Sie scheint kaum in der Pubertät zu sein. Er berechnet sieben verschiedene Genres, die zu ihren markanten Wangenknochen, ihrem schmalen Kinn und ihren Ohren, die fast als elfisch durchgehen könnten, passen würden. In Gedanken beginnt er, einen Look für sie zu entwerfen. Er überlegt sich für jedes Genre eine Persona und legt sich schließlich auf Indie-Rock fest.

Zero beobachtet ihn mit unverhohlener Wut. Sie wirft Gesher einen „Hilf mir doch“-Blick zu, dann sagt sie: „Sie ist eine Punkgrass-Musikerin, Shuggy.“

„Sehen Sie das auch so, Ms Elektra? Ich denke, Sie sind noch etwas zu jung, um zu wissen, was Sie sind.“

„Tja, ich wollte dir einfach nur die Zukunft zeigen. Und dich vielleicht dazu bringen, sie in deiner Show zu spielen“, sagt Zero. Sie legt beschützend einen Arm um ihren Schützling und lächelt.

„Sie war die Reise auf jeden Fall wert. Schick mir ein paar Aufnahmen, dann reden wir morgen darüber.“

X

Der geschäftliche Teil der Musik war noch nie seine Stärke, daher überlässt er solche Dinge Gesher. Sein Partner nimmt Zero beiseite, um den Zeitplan und die Bezahlung zu besprechen. Shuggy plaudert noch eine Weile mit der jungen Künstlerin, aber gedanklich ist er schon nicht mehr bei dem, was sie jetzt ist, sondern bei dem, was sie werden könnte. Dieses Mädchen wird zum Star werden. Während sie zur Frau heranwächst, werden sich auch ihr Stil und ihre Fans verändern, und sie wird sich auf einen bestimmten Sound festlegen müssen. Es wird eine Comeback-Tour geben, und alte und neue Fans werden in die Locations strömen und gemeinsam mit ihr diesen letzten Akt durchleben. Er hat die Musik immer als diese Reise betrachtet, und daher verabscheut er es, wie die Kons mit Künstlern umgehen. Sie erwarten, dass man genau eine Sache ist und auch bleibt. Man wächst nicht, entdeckt nichts Neues, verändert sich nicht. Für einen Konzern ist ein Künstler nur ein Lohnsklave von vielen - eine Umsatzquelle, von der er erwartet, dass sie ihm beständig immer gleich viel Geld einbringt, von Anfang an und bis zu dem Moment, in dem er den Künstler auf die Straße setzt.

Als sie wieder im Auto sitzen, sind Elektras Demos schon Teil des Algorithmus. Er denkt darüber nach, ihr die nächste Episode von *The Crossroads* zu widmen. Genau genommen denkt er über diesen frischen Tennessee-Sound nach, darüber, dass ihre Stimme exemplarisch für diesen Sound

