

Kometen Zauber

Eine Shadowrun Kampagne zum Quellenbuch

„Das Jahr des Kometen“

Abenteuer 1 – „Eisige Wildnis“

von Quicksilver

für www.dreamchipper.de

Vorwort

Dies ist das erste Abenteuer eine Kampagne, die auf dem Quellenbuch „Das Jahr des Kometen“ basiert. Das Quellenbuch ist nicht unbedingt notwendig, um diese Abenteuer zu spielen. Allerdings ist es für die Atmosphäre und den Hintergrund förderlich.

Dieses und die folgenden Abenteuer sind für eine Gruppe von 3-6 Spielern ausgelegt und von mittlerem Schwierigkeitsgrad, wenn sich das überhaupt bestimmen lässt.

Das Abenteuer beginnt in Hamburg und findet dann auf Island statt, beide Orte können natürlich beliebig geändert werden.

Alle Handouts (Karten, Pläne, Charaktere usw.) finden sich auf unserer Homepage, wo Ihr sie findet gebe ich durch *kursiv* gedruckte Linkhinweise an.

Wie immer bin ich für Feedback dankbar. Mails bitte an quicksilver@dreamchipper.de

Und nun viel Spaß...

Der Auftrag

Über einen Schieber werden die Runner kontaktiert, um sich mit Herrn Schmidt (Mr. Johnson) im neu eröffneten Regendom (*Downloads / Maps/Images / Gebäudepläne*) in Hamburg-Harburg zu treffen. Dort findet die erste Kometenparty in der ADL statt.

Samstag abend sollen die Runner sich dort in der oberen Etage an Tisch 6 mit Schmidt treffen. Der Schieber teilt den Runnern nur mit, dass es sich bei dem Job um eine Extraktion außerhalb der ADL handelt und das Herr Schmidt vertrauenswürdig ist, soweit der Schieber dies beurteilen kann.

Das Treffen

Vor dem Regendom steht eine Masse von Menschen, die alle noch hoffen eine der begehrten Eintrittskarten zur Kometenparty zu kommen. Als besonderer Gag ist über dem Regendom ein großer Komet zu sehen, der alle paar Minuten mit langem Schweif in einer halbrunden Flugbahn über das Gebäude fliegt, eine magische Illusion.

Dank der Karten die Herr Schmidt über den Schieber an die Runner ausgegeben hat, können sie direkt durch den VIP Eingang ins Gebäude.

Als die Runner den oberen Bereich betreten, sehen sie Herrn Schmidt bereits an Tisch 6 sitzen. Falls die Runner eine Heimlichkeit 6 Probe schaffen, sehen sie dass Schmidt von 4 Bodyguards bewacht wird, die sich strategisch auf der oberen Etage verteilt haben.

Schmidt ist ein äußerst gut gekleideter Kon-Pinkel mit ergrauten Schläfen und erstklassig manikürten Fingern. Ebenso tadellos ist sein Benehmen. Er begrüßt die Runner freundlich und ignoriert jeglichen dummen Spruch, der von den Runnern kommen sollte.

Er kommt direkt zur Sache, da der Regendom wohl nicht zu der Art Etablissements gehört, die er bevorzugt.

Die Infos

- Extrahieren Sie Dr. Jens Rasmussen aus einer Forschungsanlage auf Island
- Stellen Sie sicher, dass er unverletzt in die ADL nach Hamburg gelangt
- Erregen Sie so wenig Aufmerksamkeit wie möglich
- Die Reise nach Island ist bereits organisiert, auf Island wartet eine Kontaktperson, die für Ausrüstung und Transport zuständig ist, sein Name ist Rog Ranuk.
- Bezahlung 30.000 ECU pro Runner, wenn der Auftrag innerhalb von 7 Tagen abgeschlossen ist, 20.000 innerhalb von 10 Tagen.
- Vorschuss 10%
- Kollateralschaden ist unerwünscht, wird aber akzeptiert wenn der Auftrag nicht ohne Verluste ausgeführt werden kann.

Soweit die Fakten. Sollten die Runner den Auftrag annehmen, übergibt Schmidt ihnen einen Speicherchip mit allen Informationen und verabschiedet sich. Lehnen die Runner ab, macht er sie darauf aufmerksam, dass alles was soeben gesagt wurde nicht für andere Ohren bestimmt ist.

Ablauf der Hin- und Rückreise

Die Runner nehmen mit gefälschten temporären ID's (zerstören sich nach 10 Tagen) an einer Reisegruppe teil, die nach Narvik in Norwegen fliegt.

Dort checken die Runner erst mal mit den anderen in einem Hotel ein, danach fällt es nicht auf, wenn sie an den weiteren Veranstaltungen des Reiseleiters nicht teilnehmen. Die Reise dauert 10 Tage.

Nach dem Einchecken haben die Runner 4 Stunden Zeit um einen Mann namens Klaas Ingerson im Hafen auf dem Schiff Northern Star zu treffen. Klaas liefert Versorgungsgüter nach Reykjavik auf Island und nimmt die Runner getarnt als Crewmitglieder mit.

In Reykjavik treffen die Runner ihren Kontaktperson (Rog Ranuk) im Hotel Snovard an der Rezeption.

Rog besorgt den Runnern Waffen, einen Geländewagen, Kleidung, Zelte usw.

Danach sind die Runner auf sich gestellt.

Die Forschungsstation

Auf dem Chip befinden sich die GPS Koordinaten der Forschungsstation, diese liegt ca. 50 Km von Reykjavik entfernt mitten in der Wildnis (*Downloads / Maps/Images / Gebäudepläne*).

Die Personen

Die Zielperson: Dr. Jens Rasmussen, Dr. der Mathematik und Physik, Spezialgebiet Astrophysik.

Alter: 53 Jahre
Größe: 1,78 m
Gewicht: 72 Kg
Haarfarbe: schwarz, kurz geschnitten
Augenfarbe: schwarz



Konstitution:	3
Schnelligkeit:	2
Stärke:	2
Charisma:	3
Intelligenz:	6
Willenskraft:	5

Mathematik:	6
Physik:	6
Astrologie:	6
Führung:	5
Bergsteigen:	5
Computer:	6
Elektronik:	6

Cyberware: Datenbuchse, Headware-Memory

Rog Ranuk

Alter: 33 Jahre

Rog ist ein Organisationstalent. Er kann für den richtigen Preis so ziemlich alles besorgen. Er hat gute Kontakte zu einem Schmugglerring, der regelmäßig Island anläuft.



Konstitution:	6
Schnelligkeit:	5
Stärke:	5
Charisma:	4
Intelligenz:	5
Willenskraft:	4

Pistolen:	4
Athletik:	5
Verhandlung:	5
Auto:	5
Rotormasch.	5

Wissen: Island	6
Wissen: Wirtschaft	5

Wissen: Nautik 4

Gebr. Piraten
Gebr. Schmuggler
Gebr. Schifffahrt

Cyberware: Datenbuchse, Headware-Memory, Cyberaugen mit Kamera

Die Forschungsanlage

Offiziell ist die Forschungsstation zur Klimaerforschung auf Island gebaut worden. Es gibt allerdings keinerlei Informationen in der Matrix über sie. Sie läuft unter dem Namen Projekt Skyteus und wird von einem Konsortium namens Environment Research Company finanziert, die ihren Sitz auf den Philippinen hat. Mehr ist nicht bekannt.

Inoffiziell ist die Einrichtung ein Forschungslabor des Proteus Konzerns, in dem an einer Sonde zur Erforschung des Halley'schen Kometen gebaut wird (s. Quellenbuch „Das Jahr des Kometen“ zum Sondenwettbewerb oder die Übersicht über die Ereignisse zur Ankunft des Kometen im Anhang A dieser Datei).

Um kein Aufsehen zu erregen ist die Forschungseinrichtung nicht sehr stark bewacht. Es sind lediglich 12 Wachen in der Station anwesend, sowie ein Kampfmagier (Werte s. Anhang B). Die Zufahrt ist durch ein Tor gesichert, welches über Kameraüberwachung und Selbstschussanlage (leichtes MG, 1000 Schuss) verfügt. Der Eingang des Gebäudes wird ebenfalls durch Kameras überwacht.

Die Versorgung der Anlage mit Lebensmittel und Forschungsgütern wird von einer Spedition in Reykjavik erledigt. Dazu werden automatisch gesteuerte Transportfahrzeuge verwendet, in die versiegelte Container geschoben werden (Magschlösser 8). In der Anlage werden diese Container ausgeladen und Container mit Müll und anderen Dingen zur Entsorgung beladen. Die Transporter sind GPS gesteuert und mit einem Alarmsystem ausgestattet, welches die Polizei alarmiert, sobald eine Tür unautorisiert geöffnet wird oder das Fahrzeug Schaden erleidet.

An der Rückseite des Gebäudes befindet sich ein angebauter Turm, in dem 10 große Ventilatoren eingebaut sind. 5 für die Zuluft und 5 für die Abluft. Diese gehören zum Belüftungssystem. Hinter den Ventilatoren befindet sich der Zugang zu einem Wartungsschacht (Magschloss 8), der in den Heizungskeller führt. Vom Heizungskeller führt eine Treppe ins Treppenhaus der Ebene 0.

Alle Etagen sind durch ein feuerfestes Treppenhaus, sowie durch Fahrstühle verbunden. Die Fahrstühle und die Türen zum Treppenhaus sind durch Magschlösser mit Keycard Abfragen gesichert.

ANHANG A

Das Jahr des Kometen

Überblick der Ereignisse 2061

Im **September 2061** wird der Halleysche Komet am Himmel zu sehen sein. Im August 2061 feiern die Menschen überall auf der Welt **Kometenpartys**.

Neue **Sekten** bilden sich, unter ihnen die

- “Kinder des Drachen”
- “Der Kult des Siegels”
- “Die Atlantische Wiedergeburt”
- “Die Kirche des ewigen Lichts”
- “Der Neue Islamische Dschihad”
- und einige kleinere Vereinigungen, deren Lehren sich auf die Ankunft des Kometen beziehen bzw. davon inspiriert sind.

Der s.g. **Sondenwettlauf** hat begonnen. Die großen Global Players schicken ihre Sonden zu Halley um ihn zu erforschen und Kapital aus diesen Forschungsergebnissen zu sammeln.

Folgende Konzerne nehmen am Wettlauf teil:

- Ares Macrotechnology mit der Sonde *Gigas*
- Saeder-Krupp mit der Sonde *Duccio* (soll auf Halley landen)
- Novatech mit *Whipple*
- Proteus hält seine Weltraumpläne unter Verschluss, aber Gerüchte besagen, sie bauen ebenfalls an einer Sonde.
- Gemeinschaftsprojekt von Aztechnology, Shibata und Federated Boing mit *Kepler*
- Yamatetsu mit Gagarin (ist bereits unterwegs mit einem Wendemanöver bei der Venus)

September 2061

Surge

Eine neue Form der Goblinisierung, die nicht so stark in ihrer Ausprägung ist wie die erste Welle, aber genauso so viel Hass in den Bevölkerungen der Welt hervorruft. Menschen erfahren plötzlich seltsame Veränderungen, ihnen wächst z.b. ein Schwanz oder Fell. Manche bekommen Schuppen, die Effekte sind sehr vielfältig und finden sich unter allen metamenschlichen Rassen, “normale” Menschen nicht ausgenommen.

Die Wissenschaft ist geteilter Meinung, ob das Surge Phänomen von der Ankunft des Kometen ausgelöst wurde, bestätigt ist mittlerweile jedoch ein sprunghafter, **weltweiter Anstieg des Mananiveaus**.

Neue Paracritter sind gesichtet worden, folgende sind bereits klassifiziert:

- Dämonenratten
- Glühmoos

- Hornbär
- Nachtmanta
- Sange del Diablo
- Shambler

Führende Biologen und Parabiologen gehen davon aus, dass noch weitere Paracritter auf der Erde erschienen sind, die jedoch noch nicht beobachtet wurden.

Dezember 2061

Last but Not least, ist ein neuer Großer Drache auf der Welt erschienen. Wie bei einer Geburt drängte er sich aus dem Astralspalt vor dem Watergate Hotel, der sich auftrat, als Präsident Dunkelzahn in einer gewaltigen Explosion getötet wurde.

Mit dem Drachen kamen auch eine neue Form von Geistern aus dem Spalt in die Welt, die mittlerweile als Shedim bekannt sind (mehr dazu später).

Der Drache mit dem Namen Ghostwalker griff kurz darauf die Aztechnology Pyramide in Atzlan an und richtete erheblichen Schaden an. Danach waren einige Orte in Denver und Umgebung Ziel seiner Zerstörungswut

Weitere Infos folgen...

ANHANG B

Die Wachmannschaft

Wachen

Kon: 5(7)
Sch: 5(8)
Stä: 5(8)
Cha: 2
Int: 4
Wil: 4
Initiative: 4(5) + 2W6

Maschinenpistolen 6[7]
Pistolen 5[6]
Athletik 5[6]
Jujitsu [Wurf, Fußfeger] 5[6]
Heimlichkeit 4[5]
Wurfaffen 4[5]

Cyberware(A): Dermalpanzerung 2, verstärkte Reflexe Stufe 1, Kunstmuskeln 3, Smart II, Hochleistungsgelenke, Traumadämpfer

Ausrüstung: H&K 227, 7M, HM-AM, (-2 Smart II), Rückstoßd. III, 4x Schockgranaten 12M-Bet. Walther Secura, 9M, (-2 Smart II), HM, 12(S), alle Waffen sind auf Smart II nachgerüstet. Mittlere Sicherheitspanzerung (7/7) mit Helm (Restlicht, Infrarot u. Funk Stufe 8)

Der Kampfmagier

Kon: 4
Sch: 3
Stä: 2
Cha: 6
Int: 5
Wil: 6
Initiative: 1W6 +4

Magie: 6(8) ZP: 5 AstralKP: 7

Fertigkeiten:
Hexerei 6
Beschwören 7
Pistolen 3
Verhandlung 5
Gebräuche(Magie) 3(6)
Heimlichkeit 4

Zauber: Manageschoss 6 (Schaden: 6M, Entzug: 3M), Wahrheit analysieren 6, Panzer 6, Feinde aufspüren 4, Maske 4, Stille 7, Betäubungsball 7 (S: 7M, E: 3S)

Ausrüstung: Colt Manhunter (Laser-1) 9M, HM, 10(S), maßg. Panzerkleidung Stufe III (4/1) und evtl. gefütterter Mantel (4/2) [6/2], Krafftfokus (2), Handy, Kehlkopfmikro + Transceiver Stufe 8