

Rezensionen von Buchtips.net

Brian Schoner, Rich Tomasso: Shadowrun - Schweif des Kometen

Buchinfos

Verlag: [Fantasy Productions](#) ([weitere Bücher von diesem Verlag zeigen](#))
Genre: [Rollenspiele](#)
ISBN-13: 978-3-89064-759-3 ([bei Amazon.de bestellen](#))
Preis: 6,18 Euro (Stand: 05. Dezember 2008)

Als im Jahre 2061 der Halleysche Komet an der Erde vorbeizieht, überbieten sich alle Megakonzerne gegenseitig, um zuerst eine wissenschaftliche Sonde auf der Oberfläche anbringen zu können. Ironie des Schicksals - durch "unerklärliche technische Ausfälle", "Materialermüdung", "Selbstmord leitender Angestellter" und ähnlichen Synonymen für Sabotage scheiden alle Sonden nach und nach aus. (siehe auch "[Das Jahr des Kometen](#)")

Jetzt schreiben wir 2062 und der Komet zieht ein zweites Mal an der Erde vorbei, und auf dem Rückflug darf nichts mehr schief gehen.

Das ist auch Proteus klar, die im Abenteuer "Der Bote" seine Götterboten-Sonde zusammenschraubt.

Ein leitender Angestellter sieht sich von einem arroganten Projektleiter um seine Karriere gebracht und heuert Shadowrunner an, um ihn entführen zu lassen. Doch leider ist genau dieser Projektleiter ein verdeckter Agent der Winternight-Sekte und plant, den Kometen mit einem subtaktischen Nuklearsprengkopf auf die Erde zu stürzen. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt...

In "Fang eine Sternschnuppe" geht es dagegen um eine eigentlich abbeschriebene Sonde, Yamatetsus Gargarin-Flugkörper, der sich unerwartet bei Papa Satellitenzentrum zurückmeldet, durch kaputte Antennen keine Antwort bekommt und trotzig über Sibirien abstürzt. Ergebnis dieses technophilen Familiendramas: Die Runner werden angeheuert, um Baby Gargarin zurückzuholen. Doch leider gibt es noch jede Menge anderer Konzerne, die die Daten auf Gargarins Speicherchips ebenfalls gerne hätten - und da gibt es dann noch ein Dorf technologiehassender Elfen...

Schließlich "Der Preis der Freiheit" sind eigentlich zwei Runs, in denen ein Ares-Wissenschaftler beschließt, dass er langsam genug von der ständigen Konzernüberwachung hat und durch ein Schlupfloch die beiden Veloxsonden durch eine Versteigerung zum Abschuss freigibt. Leider ist Ares damit alles andere als einverstanden, und so wird die ganze Sache bald haariger als ein Wendigo bei Vollmond...

Wenn man "[Das Jahr des Kometen](#)" gelesen hat, ist man etwas enttäuscht, aber nur, weil das Quellenbuch solche Spitzenklasse ist und die Abenteuer hier nicht ganz daranreichen. Ist dieses Gefühl erst einmal verflogen, merkt man, dass man eigentlich doch drei sehr hochwertige, durchdachte und clevere Abenteuer in Händen hält, auch wenn man sich irgendwo leicht frustriert ärgert, dass man als Spielleiter da gerade mit unheimlichen Mächten spielt (wie einem UFO in "Fang eine Sternschnuppe"), sich aber nicht traut, sie auszuarbeiten, weil Fanpro sich sehr geheimnisvoll gibt und alle "Nachfolgeprodukt"-Alarmglocken auf einmal anfangen zu schrillen.

Aber ansonsten bin ich zufrieden mit dem Buch, denn die meisten Situationen sind gut abgedeckt, Handouts vorhanden, Karten sind auch da - also, was wünscht man sich mehr?

8 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von [Kristian Kühn](#)
[20. Dezember 2003]