



COMET AFTERMATH

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 9. Oktober 2026



INHALT

Comet Aftermath	3
Geschehnisse und Begebenheiten	3
Zeit	4
Ort	5
Bevölkerung und Fähigkeiten	5
Der Konzern	5
Projekt Arche	5
Projekt Neuanfang	5
Abenteuer	6
Module	6



COMET AFTERMATH



GESCHEHNISSE UND BEGEBENHEITEN

Gegen Ende des 21. Jahrhunderts hatte sich, anders als von allen erhofft auf der Erde nur wenig verändert. Es gab nach wie vor Bemühungen um den Naturschutz, die nach wie vor ergebnislos geblieben waren. Die großen Erfindungen und Neuerungen waren ausgeblieben; die Probleme waren immer noch die gleichen: Ungleichheit der Ressourcenverteilung, im wesentlichen Armut, Hunger, Zugang zu Wasser, Elektrizität und Bildung. Auch die politische Situation war festgefahren. Ein neuer Kalter Krieg hatte sich manifestiert. Angriffe von Terrormilizen wurden zum Alltag. Die Raumfahrt, zur Mitte des 21. Jhd. in einem Aufschwung, war längst wieder zurückgefahren worden. Zwar versuchten private Konsortien und einzelne Staaten die Raumfahrt aufrecht zu halten, doch so recht wollte es nicht gelingen. Mit viel Aufwand wurde die Überwachung von Trümmerstücken im Erdorbit priorisiert, um überhaupt noch Raketenstarts, die seit Entwicklung der wiederverwendbaren Trägerraketen zumindest deutlich kosteneffizienter geworden waren, zu ermöglichen. Durch Kleinstmeteoriten war es in der Vergangenheit immer wieder zum Verlust von Satelliten im Erdorbit gekommen, die die Menge an Weltraumschrott noch erhöhten und so die möglichen Ausflugfenster immer kleiner wurden. Da die Kapazitäten des Netzwerks der nationalen und internationalen Weltraumbehörden immer geringer wurden musste zur Überwachung des Erdorbits die Kometen- und Weltraumüberwachung reduziert werden. So kam es, dass am Silvesterabend 2099, der Jahrhundertwende, der große Knall deutlich vor Mitternacht passierte. Ein Komet der Stufe 10 auf der Turing-Skala^[1] war auf Kollisionskurs mit der Erde und schlug um 14:23 MEZ in Zentralasien, genau gesagt in Pakistan in der Nähe des Shandur Nationalparks ein. Bereits einige Tage zuvor konnte von Wissenschaftlern in Chile, Cerro Armazones am Extremely Large Telescope beobachtet werden, dass der Komet 2010 GD37 mit einem anderen Himmelskörper kollidierte und in mehrere Trümmerstücke zerbrach. Dies konnte kurz darauf durch das seit 2031 am Lagrange-Punkt L2 zwischen Erde und Sonne stehende Advanced Telescope for High Energy Astrophysics – kurz ATHENA – bestätigt werden. Von dem 1,261 km durchmessenden Kometen blieben unterschiedlich große Bruchstücke übrig, von denen der größte mit 973 m und ein weiteres Trümmerstück ihren Kurs deutlicher in Richtung Erde fortsetzten. Statt, wie bereits berechnet mit einer Wahrscheinlichkeit eines Einschlages am 14.12.2099 von 0.000000023%, erhöhte sich diese auf nahezu 100% für den 31.12.2099. Dadurch änderte sich der Wert der Turiner-Skala von 0 auf 10 und erhielt einen positiven Wert auf der Palermo-Skala. Gegenmaßnahmen einzuleiten war unmöglich, sodass der Menschheit nichts Anderes übrigblieb, als unwissend auf ihr unvermeidbares Schicksal zu



warten. Eine Vorabinformation der Weltbevölkerung erfolgte nicht. Der Einschlag war verheerend. Beide schlugen mit einer Geschwindigkeit von über 100.000 km/h im Landschaftsschutzgebiet Kladdinger Wiesen ein und erzeugen zwei Krater mit Durchmessern von 25 und 4 km. Am Einschlagspunkt entsteht ein Druck von mehreren Millionen bar und eine Temperatur von mehr als 20.000 °C. Der Asteroid und ein Teil der getroffenen Gesteine werden verdampft und aufgeschmolzen. Eine Druckfront (Stoßwelle) rast mit Überschall durch das tiefer liegende Gestein, verändert es und führt zur Bildung von Hochdruckmineralen wie Coesit, Stishovit und Diamant. In den ersten Sekunden nach dem Einschlag entsteht eine Kraterhohlform, die eine Tiefe von über 6 km erreicht. Die ausgeschleuderten Gesteinsmassen bilden eine geschlossene Auswurfsdecke, die bis zu einer Entfernung von 50 km reicht. Gleichzeitig schießt eine heiße Glutwolke über dem Krater in die hohe Atmosphäre. Der tiefe Krater besteht nur einige Sekunden lang. Der Kraterboden, in dem kristalline Gesteine des Grundgebirges freigelegt sind, wölbt sich im Kraterinnern auf. Gleichzeitig rutschen vom steilen Kraterrand Gesteinsschollen ab und vergrößern den Krater, so dass der ursprüngliche Kraterrand immer undeutlicher wird. Der Krater kollabiert und wird flacher. Nach wenigen Minuten sind alle Gesteinsbewegungen beendet. Die Glutwolke fällt in sich zusammen und lagert sich als heiße, mehrere 100 m mächtige Gesteinsmasse im Krater und in isolierten Bereichen außerhalb des Kraters ab. Im Umkreis von vielen 100en Kilometern um die Einschlagstelle wurde das Leben binnen Sekunden ausgelöscht. Die freigesetzte Energie war unvorstellbar. Was die Stoßwelle nicht tötete, erledigte der Impaktwinter – ähnlich einem nuklearen Winter – und die alles verdunkelnde Staubwolke fast vollständig. Die Menschheit stand am Abgrund. Es war nichts mehr wie zuvor. Die gesamte Kommunikation war zusammengebrochen. Einige versuchten sich in Schutzbunkern zu retten, andere versuchten ihr Glück „draußen“. Soziales Leben hörte auf zu existieren. Die Menschheit war im Überlebenskampf. Höhere Ziele und Ideale gab es so gut wie gar nicht mehr. Über die Jahre hatte sich der äußere Kraterring stark abgebaut, der innere ist aber fast unverändert geblieben.

1. ↑ Eine sicher eintretende Kollision, die eine globale Klimakatastrophe verursachen kann und die Zivilisation, wie wir sie kennen, bedroht, egal ob Landfläche oder Ozean getroffen wird. Solche Ereignisse finden durchschnittlich seltener als alle 100.000 Jahre statt.

ZEIT

Das Setting spielt in der Zeit, in der sich wieder Gesellschaften bilden und ist ca. 200 Jahre nach dem Einschlag angesiedelt. Die Natur hat bereits wieder begonnen, die Welt zurückzuerobern und die Landschaft ist mit dichten Wäldern bedeckt. Der Impaktwinter ist vorbei, die Atmosphäre hat sich wieder fast vollständig geklärt. Der Einschlag hatte dramatische Folgen für das Klima, so dass es zu einer Erhöhung der mittleren globalen Temperatur um 5°C in kurzer Zeit kommt. Die Folgen sind ein dramatisch steigender Meeresspiegel und massive Änderungen des regionalen Klimas. Die Sommer werden heißer, die Winter werden nasser. Nur durch Glück halten die bisherigen Dämme und Deiche, da die Menschen grundsätzlich nichts von der Gefahr durch das steigende Wasser wissen und dementsprechend keine Gegenmaßnahmen ergreifen. Es existieren Nahkampfwaffen unterschiedlicher Güte. Dies reicht von primitiven Prügeln bis hin zu hochwertig hergestellten Hieb- und Stichwaffen. Für die Jagd werden häufig Bögen eingesetzt; vereinzelt werden auch Armbrüste hergestellt und genutzt. Weitere mechanische Schusswaffen für den Fernkampf sind hochgradig selten. Lediglich „Der Konzern“, eine mysteriöse Vereinigung, die den Einschlag überstanden hat, hat ausgebildete Soldaten mit Schutzausrüstung und Schusswaffen für Kurz-, Mittel- und Langstrecke im Einsatz. Die ehemalige Führungsetage des Konzerns war hauptsächlich dafür verantwortlich, dass das Projekt Arche ins Leben gerufen wurde. Hierbei handelte es sich um Schutzbunker für das obere Prozent des oberen Prozents der Weltbevölkerung, um eine „gesäuberten“ Wiederaufbau zu ermöglichen. Sie haben dabei die Widerstandskraft der Menschen überschätzt, so dass sich nun eine neue Zivilisation neben den Überlebenden aus Projekt Arche entwickelt hat.



ORT

Das Setting kann auf der gesamten Erde angesiedelt werden, da es sich um ein globales Ereignis handelt. Mögliche Orte sind:

- Krater und direktes Umland
- beliebige Orte, an denen Standorte des "Projekt Arche" sind
- Projekt Neuanfang (Konzernzentrale: Ort noch nicht festgelegt), in dem ein geordnetes und wohlhabendes Leben innerhalb sehr enger Grenzen (räumlich wie gesetzlich) geführt wird

BEVÖLKERUNG UND FÄHIGKEITEN

In dem Setting existieren die normale Flora und Fauna des Planeten Erde, die durch den Einschlag schwer in Mitleidenschaft gezogen wurde. Im späteren Verlauf kann durch Experimente mit den Überresten des Kometen und durch die Radioaktivität mit leichten Veränderungen (Mutationen, Biotik) gearbeitet werden.

DER KONZERN

Der Konzern ist ein Überbleibsel aus der alten Welt und das weltweit einzige und weltumspannende Netzwerk derer, die sich auch in dieser Welt als reich und mächtig bezeichnen. Der Konzern hat sowohl umfangreiche Ausbildungs- und Studienprogramme etabliert, als auch eine eigene Privatemee mit eigener, in diesen Zeiten auch als hochwertig zu bezeichnender Waffenproduktion. Der Konzern ist hauptsächlich für die Geschehnisse von Projekt Neuanfang verantwortlich und war einer der wesentlichen Initiatoren für Projekt Arche. Es existieren einzelne Guerilla-Gruppen, die immer wieder Anschläge auf den Konzern, seine Einrichtungen und Städte verüben. Die meisten dieser Kämpfer sterben aber beim Versuch. Die wenigen die überleben werden gefangen genommen und einer Gehirnwäsche unterzogen, so dass sie nur noch wirres Zeug reden.

PROJEKT ARCHE

Um das Überleben des Teiles der Menschheit, die es wert ist, zu sichern, wurde bereits viele Jahre vor dem Einschlag der Trümmerstücke von 2010 GD 37 das Projekt Arche gestartet. Hierbei ging es um die Errichtung von Bunkern, tief unter Gebirgen, in denen die ausgewählten Menschen vernichtende Katastrophen überleben sollten. Neben dem oberen Prozent des oberen Prozentes der Weltbevölkerung wurden auch Kopien aller bekannten Aufzeichnungen angefertigt und in den „Archen“ untergebracht.

PROJEKT NEUANFANG

Projekt Neuanfang ist der logische Anschluss an Projekt Arche. Hierbei geht es um die Errichtung einer neuen Gesellschaft, in der die Auserwählten (wie sie sich nennen) die herrschende Stellung einnehmen sollen. Die Überlebenden außerhalb der „Archen“ werden dabei nicht in die Gesellschaft integriert und wissen nicht einmal etwas von deren Existenz. Sämtliche Überlebenden, die Kenntnis von Projekt Neuanfang und der geheimen Gesellschaft werden gefangen genommen und einer Gehirnwäsche unterzogen, so dass sie nur noch wirres Zeug reden.



ABENTEUER

Folgende Abenteuer sind geplant:

- Der Einschlag (Prolog zu Comet Aftermath)
- Schöne neue Welt

MODULE

Da bestimmte Erweiterungen möglich sind, diese aber aktuell noch nicht vollständig ausgearbeitet sind, wird auf Module verwiesen, die in einzelnen Abenteuern eingesetzt werden können.

- Verstrahlung
- Hacking



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., <https://howtobeahero.de>

ENTHALTENE SEITEN

1. Comet Aftermath – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Comet+Aftermath&oldid=10301>

