

Rezensionen von Buchtips.net

Christian Lonsing: Shadowrun - On the Run

Buchinfos

Verlag: [Fantasy Productions](#) ([weitere Bücher von diesem Verlag zeigen](#))
Genre: [Rollenspiele](#)
ISBN-13: 978-3-89064-777-7 ([bei Amazon.de bestellen](#))
Preis: 9,95 Euro (Stand: 22. August 2025)

So, da sind wir also - gebeutelnt vom [Shadowrun - Systemausfall](#) , angelernt durch das [Shadowrun Grundregelwerk 4.01D](#) , angekommen mit neuen Regeln und neuer Ausrüstung im Jahr 2070, sehen uns um und fragen uns immer noch, was zum Henker da gerade passiert ist. Ein Run muss her. Hier ist er also - der "Einsteigerrun" für die vierte Edition, sozusagen der Nachfolger von [Shadowrun - Abenteuer First Run](#) , mit vielen Anmerkungen für den Spielleiter und Durchspielmöglichkeit für viele Regelmechanismen.

Die Runner werden angeheuert, um eine Disk wiederzufinden und zu dechiffrieren, die, wie sich herausstellt, dem mysterienumwitterten Rockstar JetBlack gehört. Dabei stoßen sie auf Hindernisse, die von kooperationsunwilligen Privatpersonen über Gebäudesicherheit bis hin zu Vampiren reichen können - dem Spielleiter wie auch den Spielern sind storylinemäßig viele Fäden in die Hand gelegt, ohne jedoch unstrukturiert oder haltlos zu wirken. Im Anhang an das gleichzeitig befriedigende wie mysteriös-offene Abenteuer finden sich noch exzellente Konvertierungsregeln für Charaktere der dritten Edition.

Spitze! Der Run weiß zu gefallen und löst ganz nebenbei ein seit vielen Jahren mit einem kleinen Augenzwinkern gepflegtes Mysterium, die Konvertierungsregeln sind stimmig wie das Abenteuer und die Spieler werden vorsichtig an das neue Phänomen der WiFi-Welt und der Augmented Reality herangeführt. Bedingungslos zu empfehlen (naja, es sei denn natürlich, man spielt kein Shadowrun oder bleibt bei der dritten Edition).

10 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von [Kristian Kühn](#)
[07. Juli 2006]