

Rezensionen von Buchtips.net

Christian Lonsing: Shadowrun - State of the Art 2064.01D

Buchinfos

Verlag: [Fantasy Productions](#) ([weitere Bücher von diesem Verlag zeigen](#))
Genre: [Rollenspiele](#)
ISBN-13: 978-3-89064-762-3 ([bei Amazon.de bestellen](#))
Preis: 0.00 Euro (Stand: 01. Januar 1970)

Wieder ein Jahr rum. Wir schreiben jetzt das Jahr 2064 und es gibt viel zu lernen. Fangen wir an. Mein Gott, kaum ein Shadowrun-Quellenbuch wurde in den letzten Jahren so heiß erwartet und über kein Buch wurde so viel diskutiert wie um SOTA64, also konnte ich es kaum erwarten, mir eine eigene Meinung zu bilden. Und ja, es bietet Sprengstoff!
Im Gegensatz zu SOTA63 ist das neue Buch wenigstens kein Aufguss alter Bücher, aber trotzdem muss man eine kritische Augenbraue heben.
Gleich das erste Kapitel, "Das Spiel des Staates" erinnert weniger an Shadowrun als an einen mittelmäßigen James Bond-Aufguss. Das Kapitel behandelt Geheimdienste mit allem drum und dran - mit Satellitenbildern, getarnten Objekten (wie dem Gewehr im Kugelschreiber) und so weiter und so fort - alles aber ausschließlich verwendbar, wenn man sich für die vorgeschlagene Spionage-Kampagne entscheidet. Nun ja. Danach beginnt aber der Kriegspunkt der Shadowrun-Foren: "Der Weg des Adepten". Und als ich es gelesen hatte, dachte ich nur noch drei Dinge: "Oh", "mein" und "Gott".
Ki-Adepten werden dort in aller Ausführlichkeit beschrieben, alle möglichen Spezialisierungen werden aufgeführt (zum Teil wirklich nur noch bizarr zu nennende) und die neuen Kräfte und gleich seitenweise (!!!!!) neue Metatechniken lassen mir als Spielleiter die Haare zu Berge stehen. Einfach formuliert: Ki-Adepten werden zu total übermächtigen Alleskönnern. Das reicht von ineinander verschachtelten Fokustechniken über Gesichtsverformung bis hin zur Möglichkeit, sich in einen lebenden Geschützturm zu verwandeln (!!!). Ein paar dieser Techniken werde ich zwar zulassen, aber der Großteil wird in derselben Schublade wie die "lila, fliegenden Kühe" verschwinden: Ein Mittel, den Spielern klarzumachen, dass es so nicht weitergeht.
Danach kann man sich bei "Hinter der Marke" etwas entspannen, denn dieses Kapitel gibt gute Infos über weltweite Polizeiorganisationen, Polizeitechniken und über Gefängnisse, sowie genaue Informationen und Anregungen für eine "Knast-Kampagne", weitaus detaillierter als "Brennpunkt: ADL", obwohl sich einige Informationen durchaus doppeln.
Danach ein zweites Déjà-Vu-Erlebnis: ein Kapitel über Magie in Europa gab es so ähnlich in "BP:ADL"; doch auch schon? Wieder doppeln sich einige Infos, vor allem über Wicca, aber auch Druiden, heidnische Hexer, nordische Schamanen und andere Magierichtungen werden (aber eher kurz) beschrieben. Dazu gibt's einen ganz, ganz genauen Abschnitt über verschiedene Schulen der Hermetik, der das ganze Buch durchaus aufwertet (super geschrieben und wirklich interessant!)
Danach kommen wir auch schon zum allbekannteren "Kulturschock", die Alltagswelt der 2060er. Diesmal deutlich größer ausgefallen als im alten SOTA, gibt dieses Kapitel Bescheid über - nunja, sehr viel. Sei es der neueste Trend, sich Haustiere genetisch designen zu lassen, sei es Orxploitation mit Ork-Sprache, sei es eine Sammlung von Top-10-Listen von den besten Runs bis zu den meistgesuchten Wissenschaftlern. Das Kapitel beschreibt zu viele Themen, um sie hier aufzuführen, ich kann nur sagen: Es ist super!

Nun, was sagt man dazu... SOTA64 ist eine Sammlung von ganz verschiedenen Kapiteln, von denen ich zumindest die ersten beiden gerne ganz tief im Schrank einschließen würde, die letzten beiden allerdings am liebsten an meine Wand hängen würde. Also gebe ich immer noch zweifelnd neutrale 5 Punkte und einen guten Rat: Wer auch immer dieses Buch als Spielleiter kauft, lies es zuerst selbst und überlege GANZ genau, was du daraus frei gibst und was nicht! Und sage nicht, ich hätte dich nicht gewarnt. Wir sehen uns dann 2065 wieder.

5 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von [Kristian Kühn](#)
[20. Februar 2005]