Rezensionen von Buchtips.net

Robert Boyle, Robyn King-Nitschke, Malik Toms: Shadowrun - Auftraggeber-Handbuch

Buchinfos

Verlag:	Fantasy Productions (weitere Bücher von diesem Verlag zeigen)
Genre:	Rollenspiele
ISBN-13:	978-3-89064-765-4 (bei Amazon.de bestellen)
Preis:	0.00 Euro (Stand: 01. Januar 1970)

Viele Runner denken, sie wären die Schatten. Nun, das stimmt zwar zu einem Teil, aber viele vergessen dabei, dass jemand die Schatten werfen muss - und das sind die Johnsons. Die namenlosen Auftragsgeber, die Söldnerteams anheuern, um alles mögliche Illegale zu tun. Die Entitäten, die die Shadowrunner ernähren und für Bewegung im Business sorgen. Die gesichtslosen Händler, denen man nicht trauen und nicht misstrauen kann. Die Marionetten der Konzerne und Puppenspieler der Söldner. Die Johnsons.
Dieses Quellenbuch behandelt sie - und alles, was mit ihnen zu tun hat. Man merkt deutlich, dass es vor allem als Spielleiter-Lektüre gedacht ist, denn es geht vor allem darum, wie man Abenteuer gut aufbaut, wie man Connections ausbaut und wie man Atmosphäre rüber bringt. Dabei beschäftigen die einzelnen Kapitel sich jeweils mit einem Aspekt: "Anatomie eines Shadowrunners" mit dem Run an sich, mit dem Johnson und mit Beinarbeit, mit Planung und so weiter und so fort. "Sag mir, wen du kennst" handelt von Connections - den Leuten, die man kennt (oder zu kennen glaubt). Jede Menge Vorschläge und eine Tabelle mit markanten Eigenschaften machen den Job als Spielleiter ein gutes Stück einfacher. "Wo geht’s ab?" schließlich behandelt nach dem "Wer", "Was" und "Wie" endlich das "Wo". Viele Orte in Seattle und eine Tabelle, mit der man blitzschnell seine eigenen Stadtteile zusammenwürfeln kann. "Mitten im Run" behandelt jede Menge sonstiges Zeugs: "Einmal-Runs", Zufallsbegegnungen, und Ideen, Anregungen und das folgende Kapitel "Spielinformationen" (nur 8einhalb Seiten) gibt gute Tips für High- und Lowtech-Kampagnen, Anregungen für guten und schlechten Ruf sowie Reputation (auch wenn diese Regeln noch etwas Überarbeitung bedürfen...)

Alles in allem: Wow! Für Spieler wird das Buch kaum einen Nutzen haben, aber... Jeder Spielleiter sollte eins haben (nein, besser mehrere: eins für den Nachttisch, eins für die Gruppe, eins für das Handschuhfach, eins für den Rucksack...) Die ganzen Tabellen, Anregungen und Blitzerstellungsregeln machen das Spielleiterdasein ein gutes Stück einfacher, wenn man nicht zu exzessiv damit umgeht. Danke, Fanpro!

10 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von Kristian Kühn
[20. Februar 2005]