Rezensionen von Buchtips.net

Tobias Hamelmann, Christian Lonsing: Shadowrun - Die 6. Welt

Buchinfos

Verlag:	Fantasy Productions (weitere Bücher von diesem Verlag zeigen)
Genre:	Fantasy
ISBN-13:	978-3-89064-540-7 (bei Amazon.de bestellen)
Preis:	15,00 Euro (Stand: 02. Juli 2025)

Die sechste Welt hat sich verändert, und nichts wird so sein wie zuvor. Die dritte Edition ist tot, es lebe die vierte Edition. Shadowrun - Die 6. Welt ist sozusagen ein "Abschiedsgeschenk" an die jahrelang aktuelle dritte Edition von Shadowrun (Shadowrun Grundregelwerk 3.01D) ist eine Art Shadowrun-Äquivalent zuDSA - Magische Zeiten erschienen, das genau wie das DSA-Werk in erster Linie eine Art Resüme über das bisher dagewesene darstellt. In den immerhin über 500 Seiten werden die "dunklen Geheimnisse" von Shadowrun enthüllt. Das zieht sich von einer Abhandlung über das Phänomen Cyberpunk über eine (zugegeben etwas exzessive) Zeitleiste der Shadowrun-Geschichte, ein paar Kurzgeschichten bis hin zu einem Artikel über den Earthdawn-Crossover, den man entweder liebt oder hasst. Interessante und kreative Kapitelformate lockern dabei das ganze Informationsgewühl angenehm auf - so ist beispielsweise die Zeitleiste als Datei in einer Geschichts-Bibliothek angelegt oder die Erläuterung der Kampfregeln der einzelnen Editionen wird als Kampf erläutert, bei dem sich alle 3 Sekunden (ergo: Jede Kampfrunde) die Regeln ändern. Komplett mit verzweifelten Versuchen der Charaktere, zu erklären, warum die Panzerung auf einmal so völlig anders wirkt und warum die Schnelligkeit so stark variiert ("Es muss doch das chinesische Essen gewesen sein!")
Zwar wird auch dieses Buch mit einer eher mäßig interessanten, aber dafür absolut vollständigen Auflistung sämtlicher Shadowrun-Produkte abgerundet, dafür fallen viele meiner Kritikpunkte arDSA - Magische Zeiten ersatzlos weg - die Shadowrun-Crew nimmt das ganze Buch sichtlich weniger ernst, mit einem Augenzwinkern werden der zum Teil misslungene Earthdawn-Crossover und blanker Regelwahnsinn auf die Schippe genommen und die Bücher, über die in diversen Artikeln geschrieben wird, sind nicht reine Werbemaschinerie, sondern zum Teil sehr kritisch und differenziert gehalten (wie der Vorwurf der Übertreibung an der Drachenherz-Triologie).

Ergo: Ein durch und durch lohnenswertes Buch! Zwar schwächelt es an einigen Stellen, wie der etwas aufgeblähten Timeline, allerdings bietet es einen wirklich umfassenden und mehr als genügenden Überblick über alles, was man wissen muss, wenn man sich mit Shadowrun befassen will. Für Einsteiger wird die Lektüre vielleicht etwas informationsüberladen sein, aber wenn man sich in die Shadowrun-Welt erst einmal eingelebt hat, kann ich das Buch nur wärmstens ans Herz legen - selbst "alte Hasen" können hier noch etwas lernen.

8 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von Kristian Kühn
[07. Juli 2006]