Rezensionen von Buchtips.net

Robert Boyle: Shadowrun Grundregelwerk 4.01D

Buchinfos

Verlag:	Fantasy Productions (weitere Bücher von diesem Verlag zeigen)
Genre:	Rollenspiele
ISBN-13:	978-3-89064-773-9 (bei Amazon.de bestellen)
Preis:	22,99 Euro (Stand: 22. August 2025)

Und wieder einmal ist es so weit - die Druckerpressen rotieren, die Fans rotieren, Spielleiter brüten über seltsamen Tabellen, um sie auswendig zu lernen und die Internetcommunity springt sich gegenseitig an den Hals. Die vierte Regeledition ist da. Juhu.

Also, wo fängt man an für ein Buch, über das schon so viel geschrieben worden ist? Die vierte Edition der Shadowrun-Regeln ersetzt endlich das lang bewährte und lang hart geprüfte Shadowrun Grundregelwerk 3.01D und revidiert dabei die Regeln in einem recht gewaltigen Umsturz. Dazu kommt ein Zeitsprung fünf Jahre in die Zukunft, sodass Shadowrun jetzt 2070 spielt. Durch die in Shadowrun - Systemausfall beschriebenen Ereignisse ist die herkömmliche Matrix offline gegangen und wurde durch eine drahtlose WiFi-Matrix ersetzt. Dazu kommt noch die sogenannte Augmented Reality, ein Kompromiss zwischen elektronischer Loslösung und Realität - eine halbdigitale Welt, in der man Produkte im Supermarkt betrachten und gleichzeitig ihre digitalen Tags lesen kann.

Regeltechnisch hat die vierte Edition einen ziemlich mutigen Sprung nach vorn gewagt, viele herkömmliche Regelmechanismen wurden über Bord geworfen und liebgewonnene Pfade verlassen und überdacht.

Die Regelreformen sind natürlich viel zu komplex, um sie hier erläutern zu können, also kann ich nur meinen ersten Eindruck schildern: Zuerst einmal wird man mehr Würfel benötigen. Viel mehr Würfel, da jetzt mit Attribut+Fertigkeit gewürfelt wird, anstatt wie bisher nur mit der Fertigkeit. Vorteilhaft ist die Zusammenstutzung der Fertigkeitsregeln, sodass Godlike-Charaktere jetzt ein deutlich schwierigeres Spiel haben. Dazu wurden viele komplexe und unverständliche Regelmechanismen wie ein Großteil der Matrixregeln und Fahrzeugkampf schlicht über Bord geworfen, sodass man sogar nach dem ersten Durchlesen zumindest das Gefühl hat, alles einigermaßen verstanden zu haben. Das Spiel wird durch viel größere Kombinationsmöglichkeiten der Proben flexibler und gleichzeitig aufgrund des festen Mindestwurfes für den Spielleiter leichter berechenbar (da nur noch zwei Variablen berechnet werden müssen anstatt drei).

Und zu alledem bleibt Shadowrun seinem nicht-modularen Aufbau treu: Mit dem Basisbuch geht alles, von differenzierter Magie über Tiefenhacks bis hin zu wahnwitzigen Verfolgungsjagten - keine Erweiterungspacks dringend nötig.

Trotzdem gibt es ein paar Wermutstropfen: Neben der hohen Würfelanzahl gibt es einzelne Stellen im Buch, die einen erfahrenen Spielleiter die Stirn runzeln lassen. Das sind zum einen die sehr vage gehaltenen Drogenregeln, bei denen immer wieder steht, man sollte Abhängigkeit etc. schlicht mit Rollenspiel darstellen - aber gerade bei Einsteigergruppen ist es essentiell wichtig, einen Regelrahmen für so etwas zu haben. Und wenn eine Gruppe "professionell" genug ist, so etwas komplett über Rollenspiel abzuhandeln, dann tun sie es sowieso. Dieser Regelrahmen fehlt aber fast vollständig.

Der dritte Mankopunkt sind die Drohnen und Fahrzeugtabellen am Ende des Buches: Vielleicht war die Zeit alle oder es lag am Platz, aber die Fahrzeuge und Drohnen sind fast ausschließlich mit einem kurzen Satz abgehandelt, der oft sehr nichtssagend ist. Gerade bei Drohnen bekommt man nicht ansatzweise eine Idee über die Größe, so kann die MTC-Nissan Roto-Drone mit der lakonischen Bezeichnung "Diese Rotor-Drohne ist eine einfache, auf das Wesentliche reduzierte Drohne mit Rotorantrieb" (Ach was!) in meiner Vorstellung jede Größe zwischen einem Zentimeter und mehreren Metern Durchmesser annehmen - und das hilft nun wirklich nicht. Größenangaben gibt es weiter leider auch nicht.

Tja, und einige Tippfehler und Übersetzungsmankos machen es teils sehr schwierig, Items zu finden, da die Tabellen nach allem, nur nicht alphabetisch und schon gar nicht nach der Reihenfolge im Text angeordnet sind. Und da tut das Fehlen eines Index wie in 3.01 wirklich weh.

Alles in allem kann man sich ruhig überlegen, auf die vierte Edition umzusteigen. Die Regelreformen sind umwälzend, aber intuitiv und gut verständlich, die neue AR-Welt gut durchdacht und innovativ und als komplett neues Regelsystem muss die vierte Edition sicherlich noch einige Kinderkrankheiten durchstehen und sich im großflächigen

Einsatz beweisen.
Aber das zumindest - eine faire Chance - hat sie verdient.

8 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von Kristian Kühn
[07. Juli 2006]