Rezensionen von Buchtips.net

Peter Taylor, Frank Trollmann: Shadowrun - Straßenmagie

Buchinfos

Verlag: [Fantasy Productions](#) ([weitere Bücher von diesem Verlag zeigen](#))
Genre: [Rollenspiele](#)
ISBN-13: 978-3-89064-778-4 ([bei Amazon.de bestellen](#))
Preis: 29,95 Euro (Stand: 03. Juli 2025)

Straßenmagie - damit ist nicht der Charme von urbaner Lagerfeuerromantik gemeint, sondern die magischen Tricks und Spielereien, mit denen sich Magier in der vierten Welt von Shadowrun ([Shadowrun Grundregelwerk 4.01D](#)) zur Wehr setzen können. Nach dem Grundregelwerk ist Straßenmagie der erste Erweiterungsband und bietet damit Platz für all das, was man schon immer über Magie wissen wollte und all das, was man eigentlich gar nicht wissen wollte.

Das Buch beginnt mit einem Überblick über die magische Welt und wie sie sich mit der Zeit verändert hat, sprich: Den Alltag eines Magiers und wie er wahrgenommen wird. Dabei wird auf Religionen sowohl eingegangen wie auf rechtliche Standpunkte und wirtschaftliche Aspekte. Nach einem regeltechnischen Überblick über den magischen Charakter an sich werden die neuen Regeln für die Erschaffung eigener magischer Traditionen voll ausgeschöpft und als Beispiel ganze 18 verschiedene Traditionen vorgestellt - mit Beispielen, wie man diese Liste beliebig erweitern kann. Dabei werden die Philosophien genauso bedacht wie die regeltechnischen Aspekte.

Danach geht es in die Tiefe: Initiation und Metamagie heißt das nächste Kapitel, das allerdings fast ausschließlich aus Metatechniken besteht - ein Pluspunkt allerdings, weil dies bedeutet, dass die Regeln für Initiation recht simpel gehalten sind. Einziger Minuspunkt hier: Ein paar mehr Initiationsprüfungen hätten den Regeln ganz gut getan... "Magische Gruppen" heißt das nächste Kapitel: Dort geht es um genau diese, ihre Gründung, Aufbau, zahlreiche Beispiele und alles weitere, was man regeltechnisch benötigt. Dabei verzettelt sich die Redaktion leider ein wenig sehr in die Regelkittleien, worunter der mir recht wichtige Aspekt des Rollenspiels etwas ins Hintertreffen gerät.

Im darauffolgenden Kapitel werden Magische Güter und Taliskrämerei behandelt, also die Beschaffung, Veredelung und Umwandlung von magischen Materialien und die Erschaffung von Foki, worauf ein Kapitel über alle Arten von Geistern folgt, seien es nun Elementargeister oder freie Astralwesen. Der Astralraum und die Metaebenen heißt das nächste Kapitel: eine recht theoretische Abhandlung über das Wesen des Manas, der Ebenen und der Wirkungsweise derselben, wobei versucht wurde, möglichst viel Information in wenig Platz zu packen - die Kurzbeschreibung von drei Orten der Metaebenen ist zwar ein netter Appetitanreger, aber ich hätte mir wesentlich mehr Informationen über die Metaebenen gewünscht. Mit einem Kapitel über Magische Bedrohungen, also Insektengeister, Shedim und alles andere, was gerne an Menschen knabbert sowie dem Grimoire (also einer Auflistung aller Sprüche und Kräfte) endet das Buch.

Im Großen und Ganzen muss ich sagen: Gute Arbeit. Es ist nahezu unmöglich, aus dem ersten Eindruck heraus eine Bewertung abzugeben, ob die Regeln ausbalanciert und spielbar sind, aber es sieht verdammt gut aus, obwohl die Regeln unter einigen Kinderkrankheiten leiden: So ist zwar nach wie vor Karma, also Lebenserfahrung, das beliebteste Zahlungsmittel an Geister, aber muss hierfür jetzt ein lebenslänglicher (!!!) Geisterpakt eingegangen werden; auch die Idee längerer Abenteuer auf den Metaebenen wird durch das Konzept von "Astralschwund" zunichte gemacht, dessen spieltechnischer Sinn sich mir persönlich nicht entschließt (auch wenn es einige Verhaltensweisen bestimmter Geister gut erklärt). Einige Aufzählungen, wie Initiationsprüfungen, fallen recht kurz aus, während andere überflüssig sind, so haben im Grimore ein Haufen Zauber spieltechnisch genau dieselbe Auswirkung (Böse Ahnung ist gleich Gestank ist gleich Heisses Eisen ist gleich Orgasmus ist gleich Schmerz ist gleich Verwirrung ist gleich Viecher...), nur halt mit verschiedenen Inplay-Auswirkungen. Dies hätte man aber ohne weiteres in einem kurzen Nebensatz abhandeln können, sodass alle Zauber in einen Zauber zusammengefasst würden, mit Vorschlägen für Varianten. Dadurch wäre eine Menge Platz für Interessanteres freigeworden, als dieselbe Zauberbeschreibung ein halbes Dutzend mal zu lesen...
Aber im Großen und Ganzen: Gute Arbeit.

Vorgeschlagen von [Kristian Kühn](#)
[16. März 2007]