

Rezensionen von Buchtips.net

Christian Lonsing, André Wiesler: Shadowrun - Sprawl Überlebenshandbuch

Buchinfos

Verlag: [Fantasy Productions](#) ([weitere Bücher von diesem Verlag zeigen](#))
Genre: [Rollenspiele](#)
ISBN-13: 978-3-89064-764-7 ([bei Amazon.de bestellen](#))
Preis: 30,00 Euro (Stand: 30. April 2025)

Wie heißt es so schön? Rom sehen und sterben. Für die Schatten gilt das genauso, es sei denn, man weiß, wie man sich in ihnen bewegen sollte - denn die meisten Shadowrunner treffen zwar eine Lachmöve mit ihrem Raketenwerfer aus drei Meilen Entfernung in den Magen, aber sobald sie zurückkommen, haben sie keine Ahnung, wie ihr Telekom funktioniert, welche Polizeitruppen patrouillieren und wer beim Telefonieren alles so mithört. Und genau hier setzt das Überlebenshandbuch ein. Im Großen und Ganzen erscheint es mir wie ein Remake des inzwischen nicht mehr erhältlichen Real-Life-Guides, aber viele Informationen sind auch neu. Das Buch startet mit einem leider sehr, nein, seeeeeeehhr langatmigen Essay über das Alltagsleben in den 2060ern, in dem sich die Autoren über alles mögliche von Einwegkleidung über Automatenrestaurants, von sexueller Akzeptanz bis zu politischem Parteigekabbel, von Schulbildung bis zu Konzernunterhaltung auslassen. Das ist zwar alles gut und schön, macht die Welt der 2060er auch etwas interessanter, aber zum allergrößten Teil ist es schlicht und einfach überflüssig. Wenn ich die "Ärzte" zitieren darf: "Das sind Dinge, von denen ich gar nichts wissen will..." Zweiter Teil: Reisen. Auch hier wieder mehr als nötig gewesen wäre, aber diesmal in erträglicherem Rahmen. Das Ganze wird umrahmt von ein paar Kurzinfos über die wichtigsten Städte der Welt, aber die sind zu langatmig, um sie kurz abhandeln zu können und zu kurzatmig, um wirklich die Details liefern zu können, die ich mir gewünscht hätte. Warum macht Fanpro da kein eigenes Buch draus? Damit sind dann auch schon 80 von 144 Seiten rum, aber wer bis jetzt schon gelangweilt das Buch aus der Hand gelegt hat, ist selbst Schuld. Denn jetzt geht es richtig spannend los: Ein detaillierter Bericht über das Leben eines Newbie-Shadowrunners und jede Menge Spielleiterinfos beenden (leider) das Buch. Reinigungsroboter, ein neues System für Lebensstile, neue Gaben und Handicaps, Regeln zum Decken durch Telefonzellen oder zum Knacken von Credsticks haben mein Herz höher schlagen lassen. Leider erst gegen Ende.

"Wer schreibt mir einen guten Schluss?"
("Katz und Maus", Günter Grass)

Nein, im Ernst, es ist sehr schwer, für dieses Buch ein Fazit zu schreiben (und es wird mir auch schwerfallen, Sterne zu verteilen), denn ich möchte nicht unfair sein. Die ersten beiden Kapitel sind mit einer bewunderswerten Genauigkeit ausgearbeitet worden, nur leider habe ich mich beim Lesen fast zu Tode gelangweilt, und das im Wissen, diese Infos nie auf normale Art und Weise in meine Spielrunde einbringen zu können. Dagegen wiederum sind die Spielleiterinformationen und der Bericht übers Runnen sehr schön zu Lesen und korrigieren die Bewertung noch ein Stück nach oben. Von mir gibts fünf Punkte für die Lesbarkeit, einen Bonuspunkt für die detailreiche Beschreibung des ersten Kapitels und nochmal je einen halben Punkt für das Wohnungsregelsystem und die Drohnensammlung.

7 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von [Kristian Kühn](#)
[20. Dezember 2003]