

Rezensionen von Buchtips.net

Tom Dowd: Shadowrun - Harlekin

Buchinfos

Verlag: [Fantasy Productions](#) ([weitere Bücher von diesem Verlag zeigen](#))
Genre: [Rollenspiele](#)
ISBN-13: 978-3-89064-715-9 ([bei Amazon.de bestellen](#))
Preis: 0.00 Euro (Stand: 01. Januar 1970)

Quizfrage
Was ist die für angehende Shadowrunner:
Einige ist die Gemeinsamkeit von folgenden Extraktionszielen:
Ein uraltes magisches Computercodes
Eine seltene Buch
Ein Manuskript eines elfischen Weisen
Ein weltberühmter Soziologe
Eine mysteriöse Frau
Eine Sammlung elfischer Ohren?

Antwort: Sie sind alle Teil eines jahrtausendealten Racheplans. Gut, das war etwas schwer. Nächste Frage: Wer soll das alles beschaffen? Richtig, ihr.

In Harlekin werden die Spieler in eine Kampagne gezogen, in deren Verlauf nicht einmal dem Spielleiter alle Einzelheiten bekannt sind. Sie legen sich mit diversen Konzernen, einigen sehr mächtigen Männern, Gruppierungen und Organisationen an, wecken einige Dinge, die man besser hätte schlafen lassen sollen und erhaschen einen flüchtigen Blick in den uralten Kampf zwischen Harlekin und Ebran... In dem selbst Blutrache nur ein weiteres Ritual ist.

Man hört über diesen Kampagnenband ja so einiges, aber im Großen und Ganzen sind die Bewertungen eher positiv (von einigen Cyberpunk-Puristen mal abgesehen). Und ich kam, sah und las es - und ich stimme zu. Raffiniert werden die Runner in den Kampf, für den titanisch noch Dimensionen zu klein ist, hineingezogen und zu Schachfiguren in einem Spiel höherer Mächte gemacht... Und sie werden sich dessen bewusst werden und sie werden stolz sein, Schachfiguren gewesen sein zu dürfen. Dazu sind alle Kapitel schön strukturiert und für den Spielleiter hilfreich aufgemacht - Dieses Buch ist nicht umsonst eine Legende in Shadowrunner-Kreisen.

10 von 10 Sternen

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