Rezensionen von Buchtips.net

Mario Hirdes, Guido Hölker: Shadowrun Grundregelwerk 3.01D

Buchinfos

Verlag:	Fantasy Productions (weitere Bücher von diesem Verlag zeigen)
Genre:	Fantasy
ISBN-13:	978-3-89064-740-1 (bei Amazon.de bestellen)
Preis:	12,93 Euro (Stand: 21. August 2025)

Wir schreiben das Jahr 2060 anno Domini. Tiefgreifende Veränderungen haben die Erde erschüttert, als im Jahre 2011 - wie von den Mayas vorhergesagt - die Magie wiedererwachte. Drachen erwachten, Orks, Trolle, Elfen und Zwerge erschienen auf der Oberfläche und Schamanen und Magier begannen, die okkulten Kräfte zu nutzen. Doch das war noch nicht alles. Megakonzerne infiltrierten nach und nach die Regierungen und haben inzwischen ihre eigenen Länder, Cyberware macht es den Menschen möglich, zu einem Cyborg zu werden oder sich direkt mit ihrem Gehirn in die weltweite Computermatrix einzustöpseln. Rigger vernetzen ihr Gehirn mit ihrem Fahrzeug oder ferngesteuerten Drohnen und werden eins mit ihnen.
In dieser Welt spielt Shadowrun. Sie sind ein Shadowrunner, eine der Schattengestalten die halblegale bis illegale Geschäfte, meist für die Konzerne verrichten, um einen weiteren Tag im Sprawl zu überleben. "Sie leben nicht nur in den Schatten, sondern Sie beherrschen Sie. Für jetzt."

Das Grundregelwerk für das Shadowrun-Rollenspiel fällt in vielfacher Hinsicht positiv auf. Einmal ist es den Autoren grandios gelungen, Cyberpunk-Elemente mit Magie zu verknüpfen, sodass die Bandbreite der möglichen Szenarien von antiken, magischen Reliquen über Konzernintrigen über Straßenschlachten in den Sprawls, Cyberzombies, politischen Aufträgen bis hin zu Autorennen (und -schlachten) und tödlichen Matrixduellen reichen kann. Die Regeln sind teilweise sehr abstrahiert, kommen aber lobenswerterweise ohne riesige Würfelbecher aus, sondern brauchen nur einfache Sechserwürfel, wie sie in jedem Spieleschrank zuhauf zu finden sind.
Und noch ein viel größerer Pluspunkt: Die Regeln reichen. Andere Rollenspiele decken im Grundregelwerk gerade einmal die theoretischen Regeln ab, für Magie, Kämpfe, Priester, Monster etc. muss man jede Menge weitere, teure Bücher kaufen. In diesem Buch sind alle notwendigen Regeln für Decker, Rigger, Magie, Kämpfe und jede Menge Ausrüstung beschrieben, inklusive Elektronik, Fahrzeuge, Programme und so weiter und so fort. Ein kleines Kapitel über Geister und Drachen (mit einer kleinen Auflistung der berühmtesten!) sowie ein kurzer Exkurs über Seattle und den modernen Nordwesten Amerikas runden das Ganze ab, nicht zu vergessen die unglaublich detailliert und liebevoll ausgearbeitete Timeline.
Cyberpunk ist zwar nicht jedermanns Sache, aber man sollte sich nicht Rollenspieler nennen, ohne wenigstens einmal Shadowrun ausprobiert zu haben.

9 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von Kristian Kühn
[05. April 2004]