

SCHATTENLOAD

DER MONATLICHE SHADOWRUN SPIELMATERIAL-DLC / APRIL 2019

WILLKOMMEN ZUM SL-EINSTEIGER-LOAD

Der eigentliche Zweck des Schattenload ist es, SHADOWRUN-Runden allmonatlich gratis neues Spielmaterial zu liefern, das direkt am Spieltisch verwendet werden kann. Als solches ist der Schattenload also eine Hilfestellung für den SPIELLEITER - wie auch schon der Novapuls davor. In diesem Monat wollen wir gezielt neuen Spielleitern eine Hilfe für den Einstieg ins Spiel anbieten. Und ja, das bedeutet leider, dass erfahrene SLS dieses eine Mal „leer ausgehen“, denn „neues Spielmaterial“ gibt es hier ausnahmsweise nicht. Das tut uns wirklich leid. Aber jeder, der sich einst vor die Mammutaufgabe stellte, seine eigene SHADOWRUN-Gruppe zu gründen, wird sich erinnern, wie schwer dieser Schritt war. Und wie gut er einen Schattenload wie diesen hier hätte gebrauchen können, um zumindest einige der schroffen Einsteigerklippen zu umschiffen.

Dieser Schattenload ist allen gewidmet, die SHADOWRUN zwar geil finden, aber keine Peilung haben, wie zum Geier man eine Runde in diesem kompliziert wirkenden Spiel aufziehen kann. Egal, ob du Total-NO0b oder „bisher nur Spieler“ bist. **JACK IN!**

Keine Frage: Es gibt Rollenspiele, die leichter zu spielen und zu leiten sind als SHADOWRUN. Während es bei den meisten Fantasyrollenspielen genügt, eine Verlieskarte mit Monstern, Rätseln und Schätzen zu füllen, bietet SHADOWRUN ungleich komplexere Hintergründe und Lösungsstrategien - und neben der normalen, physischen Welt auch noch eine Matrix- und Astralwelt, die der Spielleiter natürlich perfekt vorbereiten und beherrschen muss. Von der „Beinarbeit“ in einem Metroplex aus Dutzenden Kontakten, Zehntausenden Locations und Millionen Microsites ganz zu schweigen.

Egal, ob du ein völliger Rollenspiel-Einsteiger oder ein erfahrener SHADOWRUN-Spieler bist, der mangels verfügbarem SL nun selbst überlegt zu „meistern“: Die meisten haben eine ordentliche Portion Respekt vor dem Unterfangen, eine eigene SHADOWRUN-Runde zu starten und mit Leben zu füllen.

Hier ein paar Tipps, die deinen Einstieg als SHADOWRUN-SL erleichtern werden:

SPRING!

LEARNING BY PLAYING :: Wie die meisten Spiele lernt man SR am Besten, indem man es einfach spielt. Je tiefer du dich in Regeln und Hintergründe einliest, desto abschreckender kann SR wirken. Schüttel das ab. Schnapp dir ein vorgefertigtes Modul oder bereite einen eigenen, sehr einfachen Einbruchs-Run in ein Lagerhaus vor, lass die Spieler für's Erste aus den vorgefertigten Runnern auswählen (SR5 S.112ff) und spielt einfach drauf los. Egal, wie glatt oder chaotisch die erste Session läuft: Ihr werdet schnell ein Gefühl dafür bekommen, ob SHADOWRUN Potenzial für euch hat oder eben nicht.

DIE REGELN :: Zweifellos ist SHADOWRUN ein Rollenspiel mit eher komplexen Regeln, weil es eine sehr komplexe Welt mit vielen technischen und magischen Möglichkeiten abbildet und dem Spieler (und SL) jede erdenkliche Freiheit bei der Gestaltung des Charakters und der Abenteuer im Spiel geben will. Wenn dir diese große Freiheit aber zu Beginn - oder auch später, in der Action am Spieltisch - mal zu komplex wird, vergiss eines nicht:

Regeln dienen der Erzählung, nicht ihrer Verhinderung. Wo immer dir Detailregeln im Weg sind, schieb sie beiseite und leg Schwierigkeiten „über den Däumen gepeilt“ fest:

- Leicht = Schwellenwert 1
- Durchschnittlich = Schwellenwert 2
- Schwierig = Schwellenwert 4
- Sehr schwierig = Schwellenwert 6
- Extrem schwierig = Schwellenwert 8+

Dazu nimm einem Würfelpool-Modifikator für die Bedingungen vor Ort:

- Ablenkung = -1
- Mäßige Bedingungen = -2
- Schlechte Bedingungen = -3
- Furchtbare Bedingungen = -4
- Hervorragende Bedingungen = +1

DIE SECHSTE WELT :: SHADOWRUN existiert seit 1989. In den vergangenen 30 Jahren ist ein Hintergrund mit zahllosen Feinheiten entstanden, den weder du noch sonst jemand im Kopf haben kann. Lass dich nicht abschrecken von der Fülle an Material. Nutze dieses Füllhorn an Möglichkeiten als exakt das: OPTIONEN,

deine Fantasie anzuregen. Hast du das Gefühl, die Hintergründe zu Megakon A sind „zuviel“, stricke einfach einen Run um dein eigenes Unternehmen, dessen innere Machenschaften auch der erfahrenste SR-Kenner nicht wissen kann. Weil DU es dir ausgedacht hast.

HILFE, HILFE :: Du bist nicht alleine. Die meisten deiner SL-Probleme haben vor dir schon Unzählige gehabt. Du findest unter <http://foren.pegasus.de> eine hilfsbereite SHADOWRUN-Community, in der auch viele der deutschen SR-Autoren mitarbeiten - und einen eigenen Bereich „Nur für Spielleiter“.

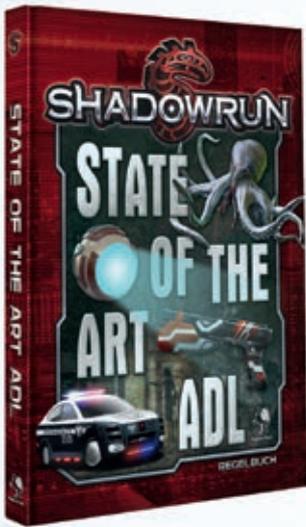
ERFOLGE GÖNNEN :: Du hast ein Labor in allen Einzelheiten vorbereitet, in das die Runner einbrechen sollen - diese aber passen den Laborleiter ab und verhexen ihn, die gesuchte Bioprobe einfach zu übergeben. SR bietet viele Wege, ans Ziel zu kommen, und du kannst nicht alle vorhersehen. Wenn deine Spieler eine Idee haben, auf die du = der verteidigende Konzern nicht gekommen ist, gönn ihnen den Erfolg. Dein Labor läuft nicht weg, sondern wandert in deinen Fundus für später nochmal verwendbare Locations.

GUTES SPIEL :: Es gibt nur eine einzige Art, wie man SR „richtig“ spielt, nämlich so, dass es dir und deiner Runde Spaß macht. Also lass dich nicht verschrecken von Anweisungen und Beiträgen, was gutes oder schlechtes Spiel ist. Frag lieber deine Mitspieler, was sie vom Spiel bei dir erwarten, und scheue dich nicht davor klar zu kommunizieren, was DU eigentlich willst. Epische Weltverschwörungen oder dreckiges Streetlevel-Spiel, detaillierte Simulation mit enger Detailregelanwendung oder storyfokussiertes Spiel mit wenig Würfelrollen - keiner kann dir oder euch vorschreiben, was Spaß macht. Nichtmal die SR-Redaktion!

Also nur keine Angst vor deinem eigenen Start als SHADOWRUN-SL. Leg deine Ängste ab und ... **SPRING!**

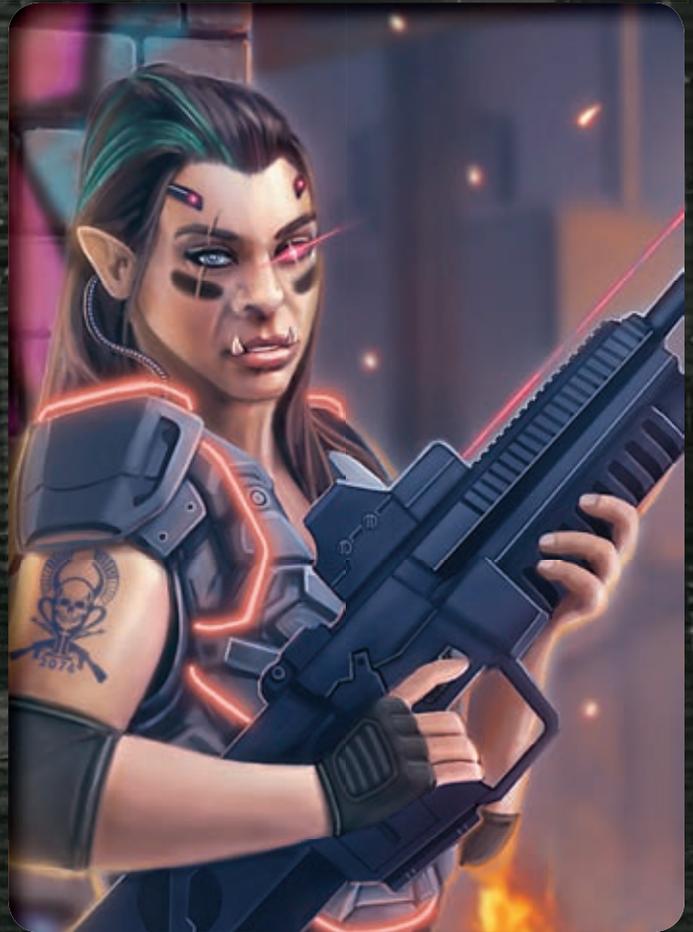
TIPP: Eine inoffizielle Fan-Liste mit 13 Kniffen für SHADOWRUN-SLS findest du unter <http://t1p.de/673s>

SHADOWRUN



STATE OF THE ART ADL

Die Allianz Deutscher Länder ist ein Land voller Möglichkeiten. Hier tummeln sich Waffenhersteller, Fahrzeugkonstrukteure, Drohnenbauer, Taliskrämer und Critterzüchter. Und von all diesen Konzernen schwimmen Produkte nicht nur auf den offenen Markt, sondern auch in die Schatten, wo Runner sie zu ihrem neuesten Spielzeug erwählen. State of the Art ADL enthält neue Waffen, Fahrzeuge, Drohnen, Chemikalien, magische Gruppen, Schutzgeister, Critter, Modetrends - zusammen mit Beschreibungen der Produzenten, illegalen Märkte und von vielem mehr.



MEHR SHADOWRUN UNTER:

WWW.SHADOWRUNS.DE

PDF-VERKAUF UNTER:

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE

TOPPS



Pegasus Press

CATALYST
game labs



MEHR UNTER TINYURL.COM/RUNNERGEAR