

[Get free] John Sinclair Abenteuerspiel

John Sinclair Abenteuerspiel

Von Christian Gnther, Markus Pltz, Mario Truant
*Download PDF | ePub | DOC | audiobook | ebooks



 Download

 Read Online

Produktinformation -Verkaufsrang: #341544 in BcherVerffentlicht am: 2009-10-01Abmessungen: 9.57 x .71b x 6.73l, Einband: Gebundene Ausgabe240 Seiten | File size: 70.Mb

Von Christian Gnther, Markus Pltz, Mario Truant : John Sinclair Abenteuerspiel before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised John Sinclair Abenteuerspiel:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen12 von 13 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ein gelungenes Rollenspiel fr EinsteigerVon Jeremiah RoseMan spielt in diesem Rollenspiel zwar nicht den Geisterjger selbst, aber einen Mitsstreiter im Kampf gegen die Mchte des Unheils. Den Hintergrund bildet die Handlung des "Schwarzer Tod"-Zyklus die aus der Perspektive eines B-Teams des New Scotland Yard gespielt wird. Das Grundregelbuch enthlt dabei alles was man fr einen erfolgreichen Abend bentigt. Regeln die leicht und verstndlich erklrt sind, Beispielcharaktere fr unentschlossene, Ausrstung und Gegner. Insgesamt ist alles dabei um sich selbst

kleinere Abenteuer auszudenken. Zudem ist am Anfang des Buches ein Soloabenteuer welches im Stil der alten Abenteuerbücher der "Einsamer Wolf"-Reihe von statten geht. Auch ein Gruppenabenteuer, welches extrem gut ausgearbeitet ist ist im Buch enthalten. So werden neue Rollenspieler gleich in ein spannendes Abenteuer gestrzt, welches sie nicht berfordert und die Spielleiter werden mit vielen hilfreichen Tipps an das Leiten einer Spielrunde herangefhrt. Insgesamt muss man sagen dass die Regeln leicht und verstndlich sind. Neulingen in Angelegenheiten Rollenspiel wird ein angenehmer Einstieg ermoglicht, sowohl auf der Seite des Spielleiters als auch auf Seiten der Spieler. Der Hintergrund eines Horroruniversums bildet dabei ein spannendes Umfeld, das nicht nur John Sinclair Fans gefallen wird. Wer also gerne selbst einmal ein Geisterjger sein will und mit Kruzifix und Silberkugeln den Dienern des Bsen entgegentreten mchte, dem kann ich dieses Rollenspiel nur empfehlen. 3 von 3 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Dmonen metzeln leicht gemacht ' ein groer Spa! Von Karsten Dombrowski Das Spielbuch ist ein Hardcover mit knapp 240 Seiten mit tollem, an die Cover der ersten John Sinclair-Hefte angelehnten Design. Das Buch beginnt mit ein paar einleitenden Worten zum Spiel und einer Zusammenfassung des Hintergrundes der ersten 100 Hefetromane. Dann wartet auch schon ein Soloabenteuer, das zur geisterhaften Einstimmung dienen soll. Der eigentliche Spielregelteil nimmt gerade einmal 60 Seiten ein. Etwa genauso umfangreich ist das darauf folgende Gruppenabenteuer zum Einstieg. Abgerundet wird das Buch mit einem Monsterverzeichnis, das die typischen Gegner des Geisterjgers (wie Ghule und verschiedene Dmonen) auf die Werte des Spiels umrechnet. Auch Vorstellungen von auftauchenden Figuren der Serie (sowohl Freund als auch Feind) sind enthalten, die dabei helfen sollen, eigene Abenteuer zu erschaffen. Jede Menge zustzliches Spielmaterial ist darber hinaus auf der Seite [...] als Download erhltlich. Die Charaktere sind schnell erschaffen: Es gibt nur drei Attribute (Krper, Geist und Seele) und 13 Fertigkeiten (wie Nachforschung, Fernkampf, Intuition). Zustzlich muss jeder Geisterjger noch einen Beruf festlegen und kann besondere Fhigkeiten (wie eine Heilige Aura) und Waffen fr die Geisterjagd erwerben. Auch das Spielprinzip ist einfach: Die Erfolgsproben bei Kmpfen und hnlichem erfordern lediglich Wrfe mit mehreren W6-ern (jeweils abhngig von Fertigkeiten, Attributen oder hnlichem). Ein interessantes Spielelement ist das Schicksal: Im Spielverlauf erhalten Charaktere zum Beispiel Schicksalspunkte, mit denen sie ihre Wrfe beeinflussen knnen. Auerdem gibt es so genannte Gruppenaktionen, mit denen Gruppen sich aus vertrackten Situationen heraushelfen knnen, indem ihnen in einem aussichtslosen Kampf unerwartet Hilfe zur Seite eilt. Diese haben allerdings ihren Preis: Immer wenn die Spieler eine Gruppenaktion einsetzen, erhlt der Erzher zum Ausgleich ebenfalls eigene Schicksalspunkte, mit denen er ihnen im Spielverlauf Steine in den Weg legen kann. Das Spiel ist wohl in erster Linie ein Rollenspiel fr (Noch-)Nicht-Rollenspieler. In diesem Sinne sind viele Inhalte sehr einsteigerfreundlich, erfahrene Spielleiter fhlen sich von den zahlreichen Hinweisen, Ratschlgern und Dialogvorgaben aber sicherlich schon mal gegngelt. Trotzdem kann das Spiel auch erfahrenen Rollenspielern einen Riesenspa machen, denn es besticht durch seine einfachen, schnellen Regeln. In der Zeit, in der man hier seinen Charakter erstellt, hat man in anderen Systemen kaum dessen sozialen Status und Haarfarbe ermittelt. Darber hinaus sind Kmpfe, Magie und alle anderen Spielhandlungen in wenigen Wrfen erledigt. Die mitgelieferten Beschreibungen zu Freund, Feind und den verschiedenen Ausrstungsgegenstnden sollten auf jeden Fall ausreichen, um sich schnell sein eigenes gruseliges Abenteuer in der Welt des bekannten Geisterjgers zusammenzustellen. Insgesamt gleicht das Abenteuerspiel den Hefetromane: keine sonderlich hochgeistige und anspruchsvolle Unterhaltung ... aber ein toller Zeitvertreib! 3 von 3 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Einsteigerrollenspiel, das auch Profis Spa macht Von Andre Schaupp Vom Prinzip her ist das John Sinclair Abenteuerspiel die Brcke zwischen klassischen Rollenspielen in einer Spielrunde - mit aufwendigem Regelwerk und unzhligen Optionen - und einem Einzelspielerabenteuerbuch, mit wenigen Handlungsoptionen. Trotz Anfangsskepsis in unserer Runde aus "alten Hasen" mussten wir feststellen: es funktioniert! Man fhlt sich wunderbar in die Welt der Groschenheftromane hineinversetzt und braucht dazu lediglich eine handvoll sechsseitiger Wrfel. Die Charaktererschaffung ist simpel gehalten, verzichtet auf lange Rechenorgien und wird Schritt fr Schritt erklrt. Es gibt drei Grundattribute (Krper, Geist, Seele), denen wieder jeweils 3-7 Fertigkeiten zugeordnet sind, wie z.B. Willenskraft (Seele) oder Nachforschung (Geist). Auf diese werden im Spiel anfallende Proben gewrfelt. Ergnzt werden diese durch beliebige Besondere Eigenschaften (z.B. Blick fr's Detail zum Verbessern von Nachforschungsergebnissen) und Ausrstungsgegenstnde, welche Wrfelergebnisse modifizieren oder wiederholen lassen knnen. Durch Auswahl eines Berufs erhlt man bereits einen Grundstock an Fertigkeiten, Eigenschaften und Gegenstnden, weitere kann man sich mittels eines klaren Punktesystems bei der Erschaffung und im weiteren Spiel (Abenteurpunkte) dazu kaufen. Hier offenbart sich bereits eine kleine Abweichung zu blichen Systemen: Ausrstungsgegenstnde werden eben auch ber Charakterpunkte gekauft. Verliert man Ausrstung ist das kein Beinbruch: Nach dem Abenteuer wird diese wieder ersetzt, man kann sie auch zurckgeben und dadurch wieder Punkte fr andere Dinge frei schaufeln. Schn ist auch, dass fr alle Eigenschaften und Ausrstungsgegenstnde kleine Karten mit der regeltechnischen Erluterung existieren (extra zum Nachkaufen oder kostenfrei als Download auf der Spiele-Homepage). Man muss sich also keine Romane auf dem Charakterbogen notieren oder in diversen Regelwerken nachblttern - ber ein bis zwei aufgedruckte Stze ist meist alles geklrt. Erwhnenswert sind auch sogenannte 1-AP-Dinge: Gegen Einsatz eines Abenteurpunktes merkt man whrend eines Abenteuers, dass man zufllig die gerade wichtig bentigte Angelrute eingepackt hat oder einen anderen einfachen Gegenstand findet. Diese knnen dann nach dem Abenteuer behalten oder ebenfalls wieder zurck getauscht werden. Die

Abenteuer sind stets in übersichtliche Kapitel mit mehreren Szenen unterteilt, zu deren Beginn der Spielleiter einen Einführungstext vorliest. Evtl. daraus resultierende Fragen und deren Antworten sowie mögliche Proben sind mit Ergebnissen aufgelistet. Ein übersichtsbaum zeigt dem Spielleiter auf, wie die einzelnen Szenen miteinander verknüpft sind. Gerade Einsteiger dürften darüber glücklich sein, dass sich sämtliche Handlungsoptionen direkt aus dem Abenteuer oder aus den Kartentexten ergeben. Es sind also keine langen Vorbereitungen für den Spielleiter notwendig und es ist den Spielern eigentlich auch nicht möglich, die Geschichte durch betriebene Aktionen zu zerstreuen. Im Gegensatz dazu ist auch der Spielleiter im Wesentlichen an seinen Text gebunden, er ist nicht "gottgleich". Das scheint sich erstmal ziemlich langweilig anzuheben. Es existieren aber immer genügend Spieloptionen und zudem tritt an dieser Stelle das Schicksalspunkte-System in Kraft, welches dem Spiel die eine oder andere Wendung verleiht. Jeder Geisterjäger startet im Abenteuer mit einer festgelegten Anzahl an Schicksalspunkten, welche kapitelweise wieder aufgefüllt werden können. Über diese Schicksalspunkte kann er sich besondere Aktionen kaufen, welche dafür sorgen, dass z.B. eine Probe doch geschafft wird oder er wieder Lebensenergie aufheilt. Die Aktionen ergeben sich aus seinen Eigenschaftskarten. Zusätzlich gibt es in vielen Szenen noch maßgeschneiderte Gruppenaktionen, welche in einer ausweglosen Situation das Glück in Richtung der Geisterjäger verschieben können. Sei es, weil im Kampf Hilfe eintrifft oder auch ein guter Bekannter, der wichtige Informationen bereithält. Diese Aktionen generieren jedoch wiederum Erzählerschicksalspunkte, mit welchen der geneigte fiese Spielleiter Monster verstricken oder einfach nur dem einen oder anderen Pech an den Hals wünschen kann. Hier gibt es je nach Situation eine breite Auswahl. Man könnte hier auch durchaus von Kartenspielelementen reden, die einfließen. Im Regelwerk enthalten ist ein mehrstündiges Einstiegsabenteuer, welches bereits alle Elemente enthält und Teil einer ersten Kampagne um den gefürchteten Superdemon "Schwarzer Tod" ist. Spielleiterneulinge finden die Geschichte ebenfalls als Soloabenteuer vor, um leichter ein Gefühl für die Handlung und die Unterschiede im Gruppenspiel zu bekommen. Darüber hinaus existieren spieltechnische Beschreibungen zu bekannten Gegnern wie Ghulen oder Vampiren, sowie zu Freunden wie John Sinclair oder Suko. Wer trotz allem nicht weiß, wie er seinen Charakter aufbauen soll, kann aus einigen vorgefertigten wählen. Fazit: Ich habe selten ein so übersichtliches und klares Regelwerk gesehen. Es ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, dass der Spielleiter nicht frei alles entscheiden kann, dafür macht das schon fast taktische Einsetzen der Karten und Schicksalspunkte umso mehr Spaß. Das Grundabenteuer ist spannend, aber trotzdem einfach zu halten. Wer als erfahrener Rollenspieler W100-Schadenstabellen für jedes Körperteil und fünf Seiten Charakterbogen nicht als Mindestmaß aller Dinge ansieht, sollte dem hier mal eine Chance geben - er wird es nicht bereuen!

Produktbeschreibung Hardcover-Buch - #US34000sp - 9-teilige Sammleredition im Ziplockbeutel (lagerbedingt eingetrübt). Inhalt: sechseitiger Würfel und Ansteckbutton mit Aufschrift John Sinclair, Kugelschreiber mit Aufschrift Geisterjäger, Aufkleber 'John Sinclair', Postkarte, Lesezeichen-Aufkleber, DinA2-Poster, Romanheft Band 1374 Zombies im MediaPark und das OVP-Abenteuerspielbuch: Geisterjäger JOHN SINCLAIR: Das Abenteuerspiel - Wie hätten Sie entschieden? Haben Sie beim Lesen der Hefte bereits mehr als einmal vor sich hingemurmelt oder auch nur gedacht "nicht da lang, John, nicht da lang"? Dann machen Sie es besser: Zeigen Sie uns hier und jetzt, da Sie das Zeug zum Geisterjäger haben! - Dieses Abenteuerspiel enthält alle Möglichkeiten, um es John Sinclair und seinem Team gleichzutun. In diesem Buch wird Ihnen der Auftakt zu einer großen Abenteuerverie präsentiert, die sich parallel zum legendären Schwarzer-Tod-Zyklus entfaltet. - Exklusiv enthält das Regelbuch ein von Jason Dark unterschriebenes John-Sinclair-Poster (Größe ca. DinA2). Gezeichnet von Karsten Schreurs.

Kurzbeschreibung Wie hätten Sie entschieden? Haben sie beim Lesen der Hefte bereits einmal vor sich hin gemurmelt oder auch nur gedacht nicht da lang, John, nicht da lang? Dann machen Sie es besser: Zeigen Sie uns hier und jetzt, dass Sie das Zeug zum Geisterjäger haben! Dieses Abenteuerspiel enthält alle Möglichkeiten, um es John Sinclair und seinem Team gleichzutun. In diesem Buch wird Ihnen der Auftakt zu einer großen Abenteuerverie präsentiert, die sich parallel zum legendären Schwarzer-Tod-Zyklus entfaltet.