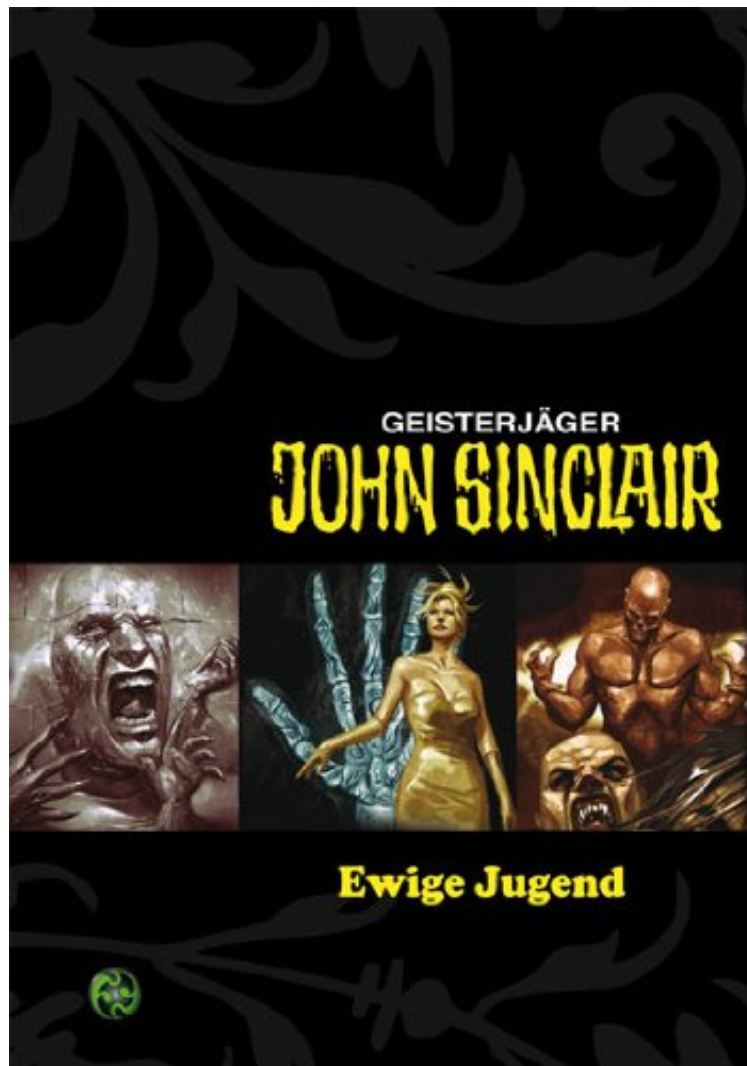


(Read free) John Sinclair - Ewige Jugend: Abenteuerspielbuch

## John Sinclair - Ewige Jugend: Abenteuerspielbuch

Von Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH  
ePub | \*DOC | audiobook | ebooks | Download PDF



Produktinformation - Verkaufsrang: #433495 in BcherVerffentlicht am: 2010-05-01Einband: Taschenbuch |  
File size: 29.Mb

**Von Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH : John Sinclair - Ewige Jugend: Abenteuerspielbuch** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised John Sinclair - Ewige Jugend: Abenteuerspielbuch:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen6 von 6 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich.  
Kurzrezension - gelungener, umfangreicher Abenteuerband zum GrundspielVon TalavanZunchst zur Grundlage meiner Rezension: Ich verfge ber langjährige Rollenspielerfahrung, besitze das Grundspiel und habe das "Messeabenteuer" aus Spielersicht erlebt. Den AB-Band "Ewige-Jugend" bereite ich gerade als Spielleiter vor, habe allerdings noch keinen "Praxistest" hinter mir. Da es bisher aber noch keine Rezension gibt ist mein bisheriger

Eindruck hoffentlich hilfreich. Material: Gebunden, hochwertiger Druck, zahlreiche Abbildungen, Kopiervorlagen für Spielhilfen. Ergänzend steht auf der Webseite des Herstellers weiteres Material zum Download zur Verfügung. Schnelles Detail: ein eingebundenes Stoffband als Lesezeichen. Ich mag sowas. Inhalt: Für mich eine positive Überraschung: Es handelt sich eigentlich eher um eine ganze Reihe von Abenteuern im Sinne einer Quest. Grob geschätzt lassen sich damit je nach Spielstil sicherlich 10+ Abende füllen. Die Abenteuer sind gut ausgearbeitet und logisch aufgebaut. Gerade unerfahrene (oder faule/vielbeschäftigte) Spielleiter finden gute bis sehr gute Anleitungen um ihre Rolle auszufüllen. Beispielsweise auch konkrete Tipps zur Darstellung der NPC's. Zur Story selber nur eine Anmerkung um den Spielspass nicht zu verderben: Es beginnt mit Bezugnahme auf die JS Folge "Horror-Schloss im Spessart" und kann nahtlos an das AB aus dem Grundregelbuch angeknüpft werden. Vor- und gleichzeitig Nachteil ist der Aufbau der verschiedenen Abenteuer. Der Storyverlauf ist sehr linear. Es sind jeweils einzelne Szenen beschrieben, die hintereinander ausgespielt werden. Gelegentlich kann die Reihenfolge durch die Entscheidungen der Spieler in gewissen Grenzen bestimmt bzw. verändert werden, aber insgesamt ist die Einflussnahme auf den Handlungsverlauf gering. Erfahrene Rollenspieler könnten sich daran strengen. Für Anfänger ist dieser Ablauf dagegen von Vorteil. Aus meiner Sicht erlaubt es die gute Ausarbeitung aber, dass ein erfahrener Spielleiter das AB mit eigenen Ideen "frisiert" oder auf spontane und gute Einfälle der Spieler reagiert. Was der Story an Komplexität fehlt machen die vielen zu freiem Rollenspiel einladenden Szenen wett. (Anmerkung: Ich habe gerade einige DSA-Abenteuer geleitet, die zwar eine unheimliche Freiheit beim Storyverlauf bieten, aber absolut mangelhaft ausgearbeitet sind. Das reduziert den Spielspass ungemein und verursacht viel Arbeit und unerfreuliche Überraschungen für den SL. Der hier vorliegende Band ermöglicht dagegen auf einer gut ausgearbeiteten Grundlage eigene, freiere Storyverläufe zu generieren, was mir persönlich viel lieber ist). Fazit: nah dran an 5 Sternen, aber dafür fehlt mir der gewisse "Kick" bei der Story. Trotzdem absolut empfehlenswert.

Kurzbeschreibung Er wacht im Spukschloss im Spessart erneut das Grauen? Die Geisterjäger müssen nach Deutschland reisen, um das Vermächtnis des Schwarzen Tods zu stoppen. Es scheint, als habe das Sinclair-Team nur halbe Arbeit geleistet und als müssten die Geisterjäger die Kastanien aus dem Feuer holen. Doch was hat die angesehene Lady Farincroft damit zu tun? Und wie vernichtet man die Hand einer unzerstörbaren Mumie? Finden Sie es mit dieser Erweiterung für das John-Sinclair-Abenteuerspiel heraus. Sie enthält drei spielfertige Abenteuer, die den im Grundbuch begonnenen Herold-Zyklus mit unglaublicher Spannung vorantreiben und die Geisterjäger mehr als einmal vor scheinbar unüberwindbare Probleme stellen. Das Buch enthält einen Quellenteil mit zusätzlichem Material: Ausrüstung, besonderen Eigenschaften und Monstern sowie erweiterten Regeln und Erläuterungen, die in jedem Abenteuer zum Einsatz kommen können.