

(Ebook pdf) John Sinclair - Verfluchtes Atlantis: Abenteuerspielbuch

John Sinclair - Verfluchtes Atlantis: Abenteuerspielbuch

Von Jason Dark, Helmut Rellergerd
DOC | *audiobook | ebooks | Download PDF | ePub



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation - Verkaufsrang: #705109 in BcherVerffentlicht am: 2011-06-01Abmessungen: 9.53 x .91b x 6.85l, Einband: Gebundene Ausgabe277 Seiten | File size: 21.Mb

Von Jason Dark, Helmut Rellergerd : John Sinclair - Verfluchtes Atlantis: Abenteuerspielbuch before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised John Sinclair - Verfluchtes Atlantis: Abenteuerspielbuch:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Wrdiger Abschluss der KampagneVon Andre SchauppDieser Kampagnenband fhrt in drei Abenteuern zurck in die Zeit nach Atlantis, um schlielich die Geschehnisse in der Gegenwart richten zu knnen. Es gibt neue Charaktereigenschaften (wobei diese allerdings nur Verbesserungen vorhandener Fhigkeiten sind), Gegenstnde und Regeln (z.B. Patzer). Unserer Spielgruppe haben vor allem die hufigen Gruppenaktionen mit Neben- und Hauptherausforderungen gefallen: Ein Charakter muss mglichst viele Erfolge oder diese mglichst schnell schaffen, whrend der Rest ihn in

Nebenherausforderungen (die prinzipiell auf andere Werte als die Hauptherausforderung gehen können) entweder unterstützt oder im schlimmsten Fall sogar behindert. Im Hintergrund tickt diesmal ständig die Zeit mit (sprich zusätzliche Aktionen, wie sich heilen lassen oder in wieviel Runden eine Gruppenherausforderung geschafft wurde), was Einfluss auf den Ausgang oder die Chancen darauf hat. So kann man schon abwägen, ob man auf Atlantis noch mehr Verbündete gegen den Schwarzen Tod suchen will oder auf Geschwindigkeit setzt. Die Kämpfe sind recht taktisch geraten, die Gegner zeichnen sich zusätzlich oft durch besondere Eigenschaften aus. Sie unterscheiden sich also nicht nur im Namen und den Werten sondern stellen echte Herausforderungen dar. Die Geschichte an sich macht einfach Spaß: Man erfährt etwas über den Ursprung der Herolde und muss sich manchem altbekannten Schurken erneut stellen. Die Handlungsoptionen in den Szenen sind ebenfalls breit gefächert. Es dürfte sich auch kein Charakter/Spieler nutzlos vorkommen, da der Gruppe so ziemlich das gesamte Spektrum an Talenten abverlangt wird. Fazit: Nach dem etwas schwächeren Vorgängerband kommt hier jeder Geisterjäger wieder voll auf seine Kosten!

Kurzbeschreibung Die Hochzeit von Will Mallmann und Karin Bauer hätte einer der wenigen unbeschwertten Abende im Leben der Geisterjäger werden können. Doch dann werden sie auf eine Mission geschickt, in der die Regeln von Raum und Zeit außer Kraft gesetzt wurden. Im antiken Atlantis müssen sie sich bislang ungekannten Gefahren stellen, die auch nach ihrer Rückkehr kein Ende nehmen. Der letzte, entscheidende Schlag gegen die Herolde und damit gegen den schwarzen Tod steht bevor. Aber werden die Geisterjäger ihn auch ausführen können? Diese Erweiterung für das John-Sinclair-Abenteuerspiel beschließt den Herold-Zyklus mit einem furiosen Finale. Im Quellenteil warten neue Ausrüstung, besondere Eigenschaften und erweiterte Regeln auf die Geisterjäger.