

# Barsaive in Chaos

“THE WAR IS OVER “

Name: *Barsaive in Chaos* System: Earthdawn Vertrieb: LR-Games

Preis/Leistung: Durchschnitt Sprache: Englisch

Kompatibel: Nur ED

Format: Softcover (127 Seiten)

Nach Prelude to War und Barsaive at War folgte dieses Jahr nun endlich das langersehnte dritte Kampagnenband Barsaive in Chaos. Zwar endete die Geschichte um den Krieg gegen die Theraner in Barsaive at War, doch es gab noch viele offene Fragen und neue Gefahren für Barsaive.

## *Illustration:*

Hier wurde ich doch gleich positiv überrascht von Barsaive in Chaos. Das Cover sieht absolut klasse aus. Es ist das erste Bild von LRG, welches wirklich die düstere Atmosphäre von Earthdawn widerspiegelt. Auf dem Cover sieht man eine Kila über dem Todesmeer schweben, welche in einer Dämonwolke (und diese Wolke verdient wirklich den Namen) gefangen ist.

Leider währt dieser positive Eindruck nicht lange. Denn sobald man BiC durchblättert, hat man wieder ein gewohntes Bild vor Augen. Man wird mit einem Mix aus unterschiedlichen Zeichnungen und Stilen konfrontiert, von dem eins schlechter aussieht, als das andere. Natürlich dürfen auch die obligatorischen Mangabilder nicht fehlen, die schon die anderen Produkte von LRG verunstalten.

## *Fazit:*

War sicherlich nicht überraschend, aber wenigstens ist das Cover von BiC genial, was über einiges hinwegtrösten kann.

## *Inhalt:*

Doch kommen wir nun zum wichtigsten Teil. Was ändert sich in “meinem“ Barsaive? Mit welchen Gefahren werden die Helden konfrontiert, was für fantastische Geschichten haben sich LRG ausgedacht?

Die Geschehnisse in BiC wurden wieder in alter Manier in sechs Mini-Kampagnen unterteilt (The Horror Stalker Crusade, To Strain against the Shackles, The March of the Undead, The Death of a Denairastas und There must be Chaos).

Diese ganzen Ereignisse passieren in den 12 Monaten nach dem Fall von Vivane.

Nach der Beschreibung der einzelnen Geschichten findet man am Ende des Buches noch eine sehr umfangreiche Sammlung von neuen Dämonkonstrukten, Untoten und Geistern. Zwei kleinere Dämonen finden auch noch Erwähnung.

Ganz zum Schluss wird dann auf die Disziplinen des Dämonjägers und Läuterers und auf den Lichtträger näher eingegangen. Sie wurden auf die 2nd Edition umgestellt und im Zuge dessen gibt es neue Talente und Fähigkeiten, sowie kleinere Änderungen bei den alten Talenten.

Doch kommen wir nun zu den einzelnen Ereignissen:

### The Horror Stalker Crusade

Grathus ein Zwergendämonjäger des 8. Kreises sammelt um die 500 Adepten um sich und beginnt mit dem Kreuzzug in Richtung Scytha. Sein Ziel ist es Scytha von dem Makel der Dämon zu befreien und es in altem Glanz wiedererscheinen zu lassen.

Scytha ist der Ort, wo die Dämonen als erstes einfielen und deshalb sieht er Scytha als Wurzel allen Übels an. Dort herrscht die höchste Dämondichte (komisch ich dachte eigentlich immer, dass sei Parlainth) und sei das Herz der Dämonen in Barsiave.

Die Charaktere müssen nun paar Abenteuer in und um Scytha herum bestehen. Dabei geht es um ein Bodyguard Job und die Entlarvung von einem Theranischen Spion.

### *Fazit:*

Von den Dämonjägern hab ich mir mehr versprochen. Im Vorwege hörte ich, dass die Dämonjäger plötzlich alle verschwunden seien. Das hielt ich für eine schöne Idee und freute mich schon auf die Ereignisse, die sich dahinter verbergen.

Doch leider war nichts mysteriöses dran an den Dämonjägern. Jeder weiß, dass sie nach Scytha aufgebrochen sind.

Außerdem frage ich mich, warum Scytha? Dieser Ort tauchte kaum auf in früheren Büchern und jetzt auf einmal soll er das Herz der Dämonen sein? In einer Zeit, wo Dämonwolken übers Land fegen und eine Stadt der Untoten Barsaive bedroht, tummeln sich die meisten der Dämonjäger und viele Läuterer und Lichtträger in Scytha? Was die Abenteurer angeht, so sind sie unterer Durchschnitt, da man nur von einem Kampf zum nächsten hetzt.

### To Strain against the Shackles

Diese Kampagne führt die Charaktere nach Cara Fahd, wo sie mit den Problemen und Ängsten der Einheimischen nach den Ereignissen von Barsaive at War konfrontiert werden.

Krathis Gron hat unter den Orks sowie auch unter den Nicht-Orks viele Feinde und die wollen ihren Tod. Die Charaktere müssen das verhindern. Doch nicht nur Krathis Gron, auch Zarass Eiskalt hat Probleme. Sie ist von Dis Questoren verschleppt worden und nur die Charaktere können sie retten.

#### *Fazit:*

Die Abenteurer sind insgesamt recht gut gelungen. Besonders der Versuch die Charaktere als Assassinen für Krathis Gron anzuwerben, könnte in einigen Gruppen sicherlich zu interessanten Diskussionen führen.

### The March of the Undead

Ohne Vorwarnung steigen plötzlich Tausende von Untoten aus ihren Gräbern in Parlainth und marschieren geschützt durch eine Dämonwolke in Richtung Vivane, um sich dort mit den ansässigen Untoten zu verbünden. Vivane wird nun wirklich eine Stadt der Untoten und Zweiegeboren ist die Königin.

Die Charaktere können die ganze Sache nun hautnah miterleben und die Armee der Untoten auf ihren Weg nach Vivane ausspionieren. Außerdem wird sie ein Abenteuer auch nach Vivane führen, wo sie sich in alter Parlainth Manier den Weg freikloppen müssen. Bei der letzten Geschichte geht es um die Untoten Botschafter, die Zweiegeboren in alle großen Städte schickt, um Kontakte zu knüpfen. Torgak ist der einzige, der diesen Botschafter anerkennt. Doch dadurch handelt er sich ne Menge Ärger ein, den die Charaktere wieder regeln dürfen.

#### *Fazit:*

Nette Idee, obwohl ich es schade finde, dass Parlainth jetzt wohl kaum noch Untote hat. Aber auch die Idee mit der Dämonwolke, die den Marsch der Untoten begleitet fand ich gut. Nur die Abenteuer, die um diesen Marsch herumspielen sind leider nur Durchschnitt. Mal wieder viel Gemetzel.

### The Death of a Denairastas

Natürlich dürfen die auch nicht fehlen. Das die Denairastas und Jerris wieder vorkommen war klar. Ich hatte nur die Befürchtung, dass Jerris gleich wieder befreit wird. Aber dem ist nicht so. Es scheint, als ob sich die Einwohner von Jerris auf eine längere Belagerung seitens Iopos einstellen müssen.

Wenn man Uhl Denairastas etwas zu gute halten will, dann, dass er wirklich versucht Jerris von der Asche zu befreien. Damit hat er Gellad Denairastas beauftragt, der früher bei den Feurschuppen der Kontaktmann war.

Der hat Chardis Morgenfall und die anderen einheimischen Elementaristen aus Jerris um sich geschart und untersucht die Asche.

Dabei ist er aber nicht gerade zimperlich und seine Helfer haben in einem Kaer in der Öde mit einem Experiment begonnen. Dabei wollten sie untersuchen, wie sich Namensgeber verhalten, wenn die Asche in ihre Blutbahnen gerät...

Als Versuchstiere mussten natürlich Chardis Leute herhalten. Und als die nicht wieder zurückkommen, kommen die Charaktere ins Spiel, die das Verschwinden untersuchen sollen.

Nachdem sie das ganze Ausmaß dieser schändlichen Tat aufgedeckt haben und Chardis davon berichten, ist der so außer sich vor Wut, dass er nur noch ein Gedanken hat. Rache an Gellad Denairastas. Wenn die Charaktere ihm dabei helfen, kann das Wagnis auch gelingen und es wäre mal wieder ein Denairastas weniger (langsam müsste diese Familie ganz schön sauer auf die Charaktere sein)

### *Fazit:*

Die Geschichten sind zwar wieder recht kampflastig, aber trotzdem haben sie mir gut gefallen und bieten auch eine gewisse Abwechslung.

### A Storm of Horrors

Da haben glaub ich die meisten sehnsüchtig drauf gewartet. Wie geht es mit den Dämonwolken weiter. Diese Mini-Kampagne befasst sich mit einer (der auf dem Cover) bzw. mit der Zerstörung dieser Dämonwolke.

Die Charaktere machen eine beängstigende Entdeckung. Über dem Todesmeer fliegt eine Dämonwolke und zwar mit Kurs auf Travar. Es kommen nun mehrere Faktoren zusammen, die eine Vernichtung der Dämonwolke und der Kila, die sie steuert, zur Folge haben kann.

Letztendlich müssen die Charaktere in die Kila eindringen und sich dort auf der Brücke dem Untoten Kapitän der Kila stellen.

### *Fazit:*

Ich weiß nicht so recht, was ich von dieser Geschichte halten soll. So recht begeistern tut sie mich nicht. Die Zerstörung der Dämonwolke ist doch ziemlich konstruiert.

Das sich die Kilas in den Wolken befinden (na lebt dann Vestrivan vielleicht auch noch?) halte ich eigentlich für eine ganz gute Idee. Doch sonst ist nichts in den Wolken. Sie kann eigentlich nur mit Blitzen schießen. Keine Dämonen und die Kila besteht aus Untoten. Was die Kila angeht, so hat sie mich doch sehr stark an ein Schiff der Borg erinnert. Die Untoten verrichten ihre Arbeit und wenn ein Eindringling augenscheinlich keine Gefahr darstellt, dann machen sie auch nichts.

Insgesamt hätte ich mir ein interessanteres "Innenleben" der Dämonwolke gewünscht, als nur eine Kila voller Untoter.

### There must be Chaos

Diese Geschichten führen die Charaktere wieder zurück nach Throal, welches sich am Rand eines Bürgerkrieges befindet. König Neden hat sich sehr verändert im letzten Jahr. Anscheinend nehmen ihn die Ereignisse der letzten Zeit doch mehr mit. Er lebt sehr zurückgezogen und viele Bürger Throals sind verunsichert. Was keiner weiß, König Neden hat ein Dämonmal. Und dieses Mal trägt er schon seit Prelude to War. Was auch einige seiner merkwürdigen Aktionen erklärt.

Isam Derr versucht nun mit Hilfe der Charaktere diesen Dämon aufzuspüren und unschädlich zu machen. Doch die Zeit drängt. Ein Bürgerkrieg scheint kurz bevor zu stehen. Die geächteten Häuser wollen sich die Lage zu nutze machen und den König stürzen. Doch die Fäden ziehen andere. Raggok und Vestrial Questoren haben ihre Finger mit im Spiel.

Wenn die Charaktere den Dämon besiegen und den Verrat aufdecken, müssen viele Zwerge Throal verlassen. Unter der Führung von Lady Selenda fliehen die Ausgestoßenen nach Scytha und Lady Selenda wird die selbsternannte Königin von Scytha.

*Fazit:*

Ist für mich mit Abstand die beste Kampagne in BiC. Wer jetzt hinter allem steckt ist nicht sofort ersichtlich und an Spannung und Dramatik gibt es nichts in dem Buch, was den Geschichten bei There must be Chaos gleichkommt.

*Gesamtfazit:*

Meine Erwartungen hat Barsaive in Chaos nicht ganz erfüllt. Die meisten Geschichten sind leider nach dem gleichen Strickmuster aufgebaut und sehr kampflastig ausgefallen. Es wäre sicherlich nicht verkehrt gewesen, wenn es mehr Geschichten wie "Wir schleusen uns als Sklaven getarnt in die Triumph ein" gegeben hätte. Auch dem Kreuzzug der Dämonjäger und den Dämonwolken fehlt es an innovativen und fantasievollen Ideen. Mehr Hintergrundinformationen zu dem Schicksal von Vestrivan und der Earthdawn und ihrer Besetzung hätte ich mir auch gewünscht. Was die vielen neuen Dämonkonstrukte angeht, so hat man jetzt sicherlich eine schöne Auswahl und kann den Charakteren auch mal andere Untote vorsetzen, als immer nur Kadavermenschen. Doch ob die Welt von Earthdawn wirklich Vampire und Poltergeister gebraucht hat, wage ich zu bezweifeln. Zum Abschluss sei noch gesagt, dass die Änderungen an dem Dämonjäger, Läuterer und Lichtträger gut gelungen sind.