

Path of Deception

“Return To Parlainth“

Name: *Path of Deception* System: Earthdawn Vertrieb: Living Room Games

Preis/Leistung: Gut Sprache: Englisch Kompatibel: Nur ED

Format: Softcover (114 Seiten)

Inhalt:

Path of Deception ist ein Earthdawn Abenteuer für sechs bis acht Charaktere des dritten bis fünften Kreises. Doch wie oben schon erwähnt spielt sich das Abenteuer größtenteils in den Ruinen Parlainths ab und deshalb ist es ratsam eine nicht zu kampfschwache Gruppe zu haben.

Neben neuen Kreaturen und Dämonen, die man in einem Abenteuer, welches in Parlainth spielt, erwarten konnte, wird auch die neue Disziplin des *Bodyguard* vorgestellt.

Zeitlich ist das Abenteuer nach dem Angriff Throals auf das Theranische Behemoth angesiedelt (siehe *Prelude To War*).

Handlung:

Das Throalische Handelshaus *Circle Path Company* hat während der Schlacht um *Prajjor´s Field* (siehe *Prelude To War*) seine ganzen Führer und langjährigen Mitglieder verloren.

Die rechtmäßige Erbin ist Yuriel eine junge Schwertmeisterin, die bis dato mit den Geschäften des Handelshauses nichts am Hut hatte. Ein Mitglied des Hauses (Belstraum) sieht die *Circle Path Company* schon untergehen und glaubt nicht, dass Yuriel das Zeug dazu hat das Handelshaus zu führen. Er plant ihre Ermordung.

Dazu beauftragt er eine Gruppe Adepten die *Far Striders*, denen Yuriel sich anschließen soll und die Yuriel dann in die Ruinen Parlainths locken und umbringen sollen...

Der Plan klappte aber nicht so, wie Belstraum sich das gedacht hatte, denn nicht nur Yuriel, auch die *Far Striders* kamen nicht wieder aus den Ruinen zurück.

Remiel der Bruder von Yuriel beauftragt nun die Charaktere nach seiner Schwester in den Ruinen zu suchen und sie wieder zurückzubringen.

Doch das Unterfangen gestaltet sich als schwierig. Zwar können die Charaktere herausfinden, dass Yuriel mit den *Far Striders* auf den Weg in die Windungen war zu dem Tempel einer Geheimgesellschaft (Vestrial), doch weder die Vestrial Questoren noch Belstraum wollen, dass die Charaktere Yuriel finden und legen ihnen deshalb alle möglichen Steine in den Weg.

Die Charaktere müssen nun aus einer gefundenen Karte und das dazugehörige Rätsel schlau werden, um den Vestrial Tempel in den Windungen zu finden und Yuriel zu befreien.

Danach stehen sie nur noch Belstraum mit seinen angeheuerten Killern gegenüber, der verhindern will, dass sie Haven erreichen...

Fazit:

Auf mich hat das Abenteuer einen eher durchschnittlichen Eindruck hinterlassen.

Die Grundidee ist ganz nett und auch die Rätsel über die elf Passionen sind gut gelungen und zeigen, welcher Charakter gut aufgepasst hat damals in der Schule ;-))

Doch trotzdem weiß das Abenteuer nicht recht zu überzeugen. Der Ort des Geschehens ist meiner Meinung nach falsch gewählt. Das Thema Dämonen ist nur sehr am Rande behandelt wurden und das ist für Parlainth wohl eher untypisch. Ich tue mich auch immer schwer damit, wenn ich höre, dass Namensgeber in Parlainth *leben*. Da stell ich mir immer die Frage, wie lange sie das wohl *überleben*. Zumal ich auch nicht verstehen kann, warum sich Sklavenjäger ausgerechnet die Ruinen Parlainths aussuchen sollten, um dort auf Sklavenjagd zu gehen? Vergessen wir jetzt mal die Dämonen (schon schlimm genug), aber die potenziellen *Sklaven* in den Ruinen dürften wohl recht hochkreisige Adepten sein.

Wie oben erwähnt findet man noch die neue Disziplin des *Bodyguard* beschrieben und es gibt auch ein NPC, der eine (eher bescheidene) Rolle in dem Abenteuer spielt.

Meiner Meinung nach ist diese Disziplin aber unsinnig. Sie ist für die Spieler eher ungeeignet und ich hätte eine Spezialisierung der

Kriegerdisziplin in diese Richtung besser gefunden, als eine ganz neue Disziplin.

Aber wer sich daran nicht stört oder den Ort einfach ändert, der bekommt ein ganz gutes Abenteuer für zwischendurch, das außerdem noch durch seinen recht günstigen Preis zu gefallen weiß.