

Dunkle Zeiten Charaktere gestrandet in der aventurischen Gegenwart

Post by "DnD-Fluechtling" of Jun 18th 2018, 11:22 am

Mir fallen da spontan folgende Möglichkeiten ein:

1. <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/YearOutsideHourInside>
2. <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/HumanPopsicle>
3. <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TimeTravel>
4. <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/EscapedFromHell>
4. <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/RescuedFromTheUnderworld>
5. <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BackFromTheDead>
- 5a. <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/KingInTheMountain>
- 5a. <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ResurrectedForAJob>
- 5a. <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Reincarnation>
- 5b. <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/CameBackWrong>
6. <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheSlowPath>

Die ersten beiden Möglichkeiten hast du ja auch schon genannt, die würde ich auch als die praktikabelsten bezeichnen, da du für diese weder persönlichen Zugriff auf besonders mächtige Magie noch einen göttlichen Eingriff benötigst.

Temporalmagie ist ebenfalls eine Option, die hier vorgeschlagen wurde, wobei man dafür eine dreifache Begründung braucht: Einmal, wie man überhaupt in Kontakt mit Temporalmagie kommt, zum anderen, warum man ausgerechnet *in die Zukunft* reist (das ist ja die Richtung, in die es normalerweise nicht geht) und schließlich, warum man in der Zeit *bleibt*. Wobei letzteres fast schon am einfachsten zu begründen wäre: Ein Held, der in der Zukunft gewesen ist, wäre praktisch gleichbedeutend mit einem Blick in die Zukunft, und das ist ja im Setting eigentlich nicht vorgesehen.

Meine persönlichen Ideen sind hochgradig spezifisch und - in DSA zumindest - "one in a million"-Szenarien, die nur extrem außerordentlichen Individuen offen stehen würden:

Szenario #4 ist die Pardona-Methode; und eine, bei der ich nicht wirklich sicher bin, ob sie überhaupt möglich ist: Zum einen, weil ich nicht weiß, wie es mit dem Altern in den Niederhöllen läuft (wobei ich hier einfach mal unterstelle, dass das unwichtig ist), vor allem aber, weil man nicht zum Spaß dort ist, sondern die eigene Seele zu einem Dämonen verarbeitet wird. Hierfür müsste man eine wirklich gute Begründung finden, wie jemand in die Hölle gekommen ist, warum er dort tausendfünfhundert Jahre überstanden hat, und schließlich: Warum er danach überhaupt noch einmal zurück in die Welt der Lebenden will, anstatt nach den Qualen der Hölle endlich zu sterben. Die Frage, wie genau er wieder den Niederhöllen entkommt, ist da fast schon nachrangig. Die einzige Möglichkeit, die halbwegs Sinn ergibt, ist, dass der Charakter in der Zeit zwar nicht zum Dämonen, aber dämonisch kontaminiert wurde und mit ganz anderen Plänen in die Welt der Sterblichen zurückkehrt - wie bspw. Achaz aus Hexennacht und Bastrabuns Bann. Einen Verfluchten zu spielen wäre allerdings eher keine Option.

Dann kommen schließlich die Szenarien, wo der Held tatsächlich gestorben und wo auch immer gelandet ist.

Szenario #5a ist das Gegenstück zu #4: Ein göttlicher Auftrag. Entweder der Held wird von seinem Schutzgott aus dessen Paradies freigegeben, oder er wurde in einen König Arthur/Leomar-mäßigen ewigen Schlaf versetzt, aus dem er erst dann wieder erwacht, wenn die Welt in braucht. Oder er reinkarniert, wobei hier natürlich fraglich ist, inwiefern man es noch mit demselben Charakter zu tun hat, und nicht eigentlich mit einem, neuen.

Dies Szenarien sind durchaus denkbar, würde aber letztlich auch nur wahren Heiligen vorbehalten bleiben (okay, bei der Reinkarnation bin ich nicht sicher, aber die ist ja meines Wissens abgesehen von Borbarad auch nicht wirklich in DSA vorgesehen, oder?)

#5b ist praktisch ein Mittelding zwischen #4 und #5a: Der Charakter wird aus Borons (oder wessen auch immer) Hallen von anderen Sterblichen zurückgerufen; grundsätzlich mittels mächtiger Nekromantie (wobei ich mir vorstellen könnte, dass echsische oder Tairachrituale dafür auch denkbar wären - WENN so etwas denn möglich ist). Hier hätten wir es aber nicht einer Rückkehr als "Quasi-Untoter" zu tun, wobei auch fragwürdig ist, inwiefern das wirklich funktioniert.

#6 ist die banalste (und glaubwürdigste, da nicht vom Eingriff irgendwelcher höherer Mächte abhängige) Möglichkeit: Unsterbliche Charaktere (mächtige Magier, Elfen, eingeborene Hexen etc.) bleiben einfach die ganze Zeit über am Leben. Von der Spielbalance her allerdings eher kompliziert, da man in Rechtfertigungszwang gerät, *warum* der Unsterbliche zwischenzeitlich keine 15 Stufen aufgestiegen sein soll (tatsächlich irritiert mich das auch immer wieder bei Charakteren wie Xenos von den Flammen, Balphemor von Punin, Pardona etc. - im Grunde müssten die das DSA 3-Gegenstück von Stufe 30-40 sein) - von der Möglichkeit, in der Zwischenzeit irgendwann eines gewaltsamen Todes gestorben zu sein, mal ganz abgesehen.