

Dunkle Zeiten Charaktere gestrandet in der aventurischen Gegenwart

Post by "DnD-Fluechtling" of Jun 18th 2018, 9:13 pm

Meinst du das?

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/StableTimeLoop>

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/YouAlreadyChangedThePast>

Aber es geht hierbei ja ums "Stranden" in der Gegenwart, und nicht um Zeitreiseplots (die Zeitreise ist ja in dem Fall nur ein Vehikel dafür, und nicht mal ein zwingendes).

Um ehrlich zu sein, hatte ich mir selber schon Gedanken darüber gemacht; sogar vor der DZ-Box - so als Charakteridee einen tulamidischen Zauberer aus dem Diamantenen Sultanat, der dann Dank Temporalmagie oder was auch immer in der Gegenwart landet.

Und als ich mir DZ-Box besorgt hatte (viele Jahre später), kam die Idee halt wieder zurück - wobei mein Gedankengang dann eher in die Richtung ging, die Kampagne der DZ-Gruppe mit der aventurischen Gegenwart durch personelle Kontinuität zu verknüpfen (nicht mal zwangsläufig als SCs) - und da wurde die Frage "wie kriege ich eine Heldengruppe ganz oder zumindest teilweise über diese 1500 Jahre ins heutige Aventurien; und das nach Möglichkeit ohne bei allen dieselbe Methode zu verwenden?" Und ich vermute mal, dass Eraklion einen ähnlichen Gedankengang hatte.

Aber, ganz ernsthaft, wie auch schon in meinem obigen Post angedeutet: Anderswelt und Granit und Marmor erscheinen mir immer noch als die am wenigsten kontroversen oder sonstwie problematischen Optionen. Auch wenn ein Ex-Held, der in den Dunklen Zeiten einen Erzdämon als Gott verehrte und als dessen Handlanger zurückkehrt (und die verbleibenden Gefährten ihn dann stoppen wollen), auch ein interessanter Aufhänger wäre.