

# Dunkle Zeiten Charaktere gestrandet in der aventurischen Gegenwart

**Post by "Eraklion" of Mar 5th 2018, 1:01 pm**

Moin, ich hab gerade ein bisschen den Gedanken gesponnen, wie es passieren könnte, dass ein Charakter aus der Vergangenheit absichtlich oder unabsichtlich in der aventurischen Gegenwart landet ohne Jahrhunderte oder gar Jahrtausende an Lebenserfahrung aufzuweisen.

An Möglichkeiten fallen mir gerade nur eine Reise durch eine Feenwelt, der Zauber Granit und Mamor (und entsprechende elementare Abwandlungen davon)

und Patzer bei Zeitzauber (zum Beispiel bei Mudramulim).

Hab ihr da noch kreative Ideen? Ich würde gerne ein bisschen was sammeln. Auch Ideen, wie ganze Gruppen ein bestimmten Zeitraum „verpennt“ haben fände ich interessant.

---

**Post by "Halldor" of Mar 5th 2018, 1:42 pm**

In Dämmerstunden gibt es das Abenteuer "Das letzte Stündlein",

Display Spoiler

das Dein Petitum erfüllen könnte.

Leider hab ich nicht mehr auswendig, auf welcher Basis das funktioniert hat. Könnte ich heute Abend nachblättern.

---

**Post by "Killerpranke" of Mar 5th 2018, 1:48 pm**

- Der Limbus geht doch immer 😊 und ist auch Gruppentauglich
  - Ein göttlicher Auftrag (der dann aber echt groß sein muss um a) Satinav zu überzeugen oder auszubooten und b) Kha nicht auf den Plan zu rufen/zu überzeugen)
- 

### **Post by “GSandSDS” of Mar 5th 2018, 1:48 pm**

- Gefangen im Limbus und durch Zeitenströme gereist.
  - Zauberer lässt einen Zeiteffekt vom Zaun.
  - Begegnung mit einem von Heskats Schergen.
  - Gruppe begegnet einem skrupellosen Myranor-Magier, der Eskates-Magie beherrscht (quasi eine Kombination aus den letzten beiden Punkten).
  - Uraltes Jhrarhra-Artefakt gefunden, und das dreht dann durch.
- 

### **Post by “ottoantimon” of Mar 6th 2018, 2:09 pm**

Eingetopft in Magische Urnen. Das war zumindestens eine Idee in unserer Horasreich Gruppe als wir nach einem verpatzten Ritual in den Dunklen Zeiten landeten und zurück in die Gegenwart wollten. Der Anderthalbhänder im Rücken der Magierin war nicht Teil des Rituals :D. In den Urnen, die wir fanden waren Riesige Asseln von einem Bylmarakta Kult für die Zukunft konserviert.

Eine andere Idee wäre die Reise über Ze Tha, oder eine ähnlich temporal aufgesplitterte Globule.

Oder aber die Charaktere sterben und werden mit ihren Erinnerungen wieder geboren.

Man könnte natürlich auch den Weg von Assassins Creed gehen. Nachfahren der Charaktere werden von den Erinnerung, oder sogar Geistern der Charaktere besessen 😊

---

### **Post by “chilledkroete” of Mar 6th 2018, 5:36 pm**

Hmm eine Art Ritual von Tsa anhängen oder der echsischen Version. Quasi eine Wiedergeburt/Häutung dann. Dadurch das DDZ bissle andere Karmaregeln haben kann man da sehr viel machen. Der Zauber/Ritual löst sich eben dann auf weil gewisse Götter kein Karma mehr geben und die Reserven vom Ritual aufgebraucht sind.

---

### **Post by “thewiggle” of Jun 3rd 2018, 1:10 am**

Alles zu kompliziert und inoffiziell.

Deine Lösung ist der Chronoklassis von einem Zauberkundigen aus der Gegenwart, der euch permanent dort verankert.

---

### **Post by “chilledkroete” of Jun 3rd 2018, 9:13 am**

Eine Weisheit der Bäume oder ähnliche Elementare version oder einfach ein Permanenter Salander der dann eben von dem zukünftigen Auftraggeber gebannt wird?

---

### **Post by “Lir” of Jun 18th 2018, 8:54 am**

Display Spoiler

wird eine karmale Möglichkeit beschrieben. Eure genau habe ich gerade nicht im Kopf, ich kann aber nochmal nachsehen falls du es nicht hast.

---

### **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, egeborene 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.

---

### **Post by “Barbarossa Rotbart” of Jun 18th 2018, 7:20 pm**

Da fehlt doch noch die klassische Zeitschleife...

---

### **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.../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.

---

### **Post by “Barbarossa Rotbart” of Jun 18th 2018, 9:30 pm**

Ich meine Zeitschleifen, wo sich ein Zeitraum an einem Ort ständig wiederholt, bis irgendjemand etwas tut, was die Wiederholung beendet, aber außerhalb dieses Ortes verläuft die Zeit ganz normal: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GroundhogDayLoop>

---

### **Post by “Grumbrak” of Jun 19th 2018, 8:33 am**

#### [Quote from Barbarossa Rotbart](#)

Ich meine Zeitschleifen, wo sich ein Zeitraum an einem Ort ständig wiederholt, bis irgendjemand etwas tut, was die Wiederholung beendet, aber außerhalb dieses Ortes verläuft die Zeit ganz normal

Da würde sie die Globule aus Ewiger Hass anbieten... Sie müsste halt nur länger bestehen und könnte noch weitere Charaktere enthalten.

Schließlich kommen die Helden und befreien alle "Bewohner"... auch den einen "gefangenen"...

---

### **Post by “DnD-Fluechtling” of Jun 19th 2018, 10:09 am**

Das ist aber eher eine Variation des Themas "Charakter wurde irgendwo für 1500 Jahre geparkt".

---

**Post by "Barbarossa Rotbart" of Jun 19th 2018, 11:03 am**

[Quote from DnD-Fluechtling](#)

Das ist aber eher eine Variation des Themas "Charakter wurde irgendwo für 1500 Jahre geparkt".

Aber eine, bei der die Helden in der Regel nicht mitbekommen, dass anderthalb Jahrtausende vergehen, bis sie halt das Problem gelöst haben. Das wäre ein gutes Übergangsabenteuer...