Да кто этот твой Мастер Подземелий?

«Доброго времени суток. Из описания (и то что я уже прочитал), я понял что ничего не понял.» - читатель.

*****

Эта глава создана для читателей, которым не терпится узнать, кто же гг и тем, кто не может читать фф без понимания сил гг.

Вся информация в этой главе будет постепенно раскрыта в будущих главах.

Осторожно Спойлеры!

The Dungeon Matser/Мастер Подземелий - это дань уважения титулованному рассказчику Dungeons&Dragons.

Мастер Подземелий воплощает в себе абсолютные трансцендентное существо, как «персонаж», так и «рассказчик» реальности, контролируя ее, как автор контролирует художественное произведение, с той же всемогущей силой, авторитетом омниарха и всеведущей перспективой.

Мастера подземелий могут даровать себе любую жизнь, какую пожелают, изменять любой ее аспект или просто воплощать все, что пожелают. По мере того, как их бессмертная жизнь становится все более застойной, они могут выбрать путь реинкарнации либо в том же мире, либо в альтернативных мирах, либо в совершенно новых мирах, созданных для этого случая.

Способности

[За пределами невозможного] — Даже самые смехотворно невозможные подвиги и ситуации достижимы, если не легко.

[Deus Ex Machina] — Если Мастер загоняет себя в угол, это можно использовать для решения любой проблемы и красивого выхода из ситуации. (Это часто используется как решение проблемы, которую называют «загнать себя в угол», когда проблема настолько серьезна, что ничто в установленном сеттинге не предполагает, что у персонажей есть логический способ сбежать.) (Пример: если Конец Света, каким мы его знаем, вот-вот наступит и никто не сможет его остановить, он будет остановлен благодаря бесполезному в остальном изобретению, какого-нибудь ученого.)

[Карма Гудини] — независимо от масштабов проступков DM , они всегда избегут возмездия. Гг совершил ряд поступков, заслуживающих кармического возмездия, в первую очередь причинив вред невиновным. Но когда приходит время удара молота, этого не происходит. По крайней мере, не на них. Они не получают того, что заслуживают. Вместо этого они уходят безнаказанными. Их легко прощают, может быть даже хвалят и избирают президентом.

[Сюжетная Броня] — сюжетная броня, которую иногда называют «невосприимчивостью к сценарию» или «щитом персонажа» — это когда жизнь и здоровье главного героя защищены тем фактом, что он единственный человек, которого нельзя исключить из истории.

[Сюжетный прием] — это объект или персонаж в истории, предназначение которого состоит исключительно в том, чтобы управлять сюжетом , поддерживать его течение или разрешать ситуации внутри него. Это может быть что-то, что каждый хочет получить, устройство, которое нужно уничтожить или надоедливый подросток, которого нужно защитить любой ценой.

[Нарративная причинность] — вещи случаются, потому что сюжет говорит, что они должны. Все вымышленные реальности в той или иной степени имеют этот основополагающий принцип. Это причина, по которой [Сюжетный прием] и [Сюжетная Броня] работают. Вот почему «Хорошие парни» всегда побеждают в конце, даже несмотря на то, что многие люди могут попытаться и потерпеть неудачу, умерев ужасной смертью до того, как появятся важные для сюжета хорошие парни . Вот почему кажется, что мир стремится заполучить главного героя, вот почему разумное объяснение почти никогда не бывает верным.

[Новая сила в соответствии с требованиями сюжета] —некоторым авторам, похоже надоели одни и те же старые силы. Они добавляют новые к одним и тем же персонажам всякий раз, когда чувствуют, что новая сила откроет новую историю или новая опасность требует нового ответа, или просто для того, чтобы оживить ситуацию.

«Всякий раз, когда герой каким-то образом проигрывает злодею в силе и / или превосходит его, он неизменно высвобождает силы / новые приемы, о которых он никогда не подозревал… но его старый учитель сделал это!»

Это можно считать основными способностями DM как рассказчика Dungeons&Dragons, которые будут показаны в фанфике.

Кроме выше перечисленных возможностей, DM по сути всемогущ, ведь его основным аспектом является Триада Всемогущества (три в одном) в истинном ее проявление (Творец во плоти). Наш гг не такой, хотя имеет потенциал стать таким.

Также гг была дана способность [Boundless Inner World – Безграничный Внутренний Мир] (взята с wiki про DM), у которой самым простым проявлением – есть Внутренняя Метавселенная.

Но так как гг является личинкой DM, то все его способности ему не подвластны и работают исключительно в пассивном состояние (при этом гг сам пока не заметил их существование(на момент 7 главы)). [Boundless Inner World – Безграничный Внутренний Мир] исключение.

По итогу гг не создает подземелья и при этом не является частью культуры настоящих мужчин. Как-то так. Надеюсь я ответил на некоторые ваши вопросы, если нет, то смело задавайте их в комментариях.

P.S. как же я ненавижу жару (

http://tl.rulate.ru/book/73193/2135724