

# ДНД ПАРТИЯ «МИР ОПУСТОШЕНИЯ» НА ПОИСКАХ МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ

Компания из 3 новичков в DND (Dungeons and Dragons), хочет организовать партию пробного сюжета по жанрам сюжета «Идеального мира» Mr.Lolowka\*и с подробной проработкой наших идей. Отталкиваясь от общего кап цента мира. Не входя в основной сюжет и не изменяя .

Предупреждение:

Мы не будем спойлерить тот сюжет, т.к. является отдельным художественным произведением на движке песочнице.

А так-же хочу пригласить желающих сыграть с новичками к нам, по этой теме писать мне в личные сообщения

P:S Писать нужно в личные сообщения Discord\*a на Nain, т.к. Именно там я и буду чаще всего играть и сидеть.

Автор презентации: Наян (Nain)

Автор Сюжета: Валера ( Valera )

Автор лора и погружения: Spider Cat ( Спайдер или Кот)

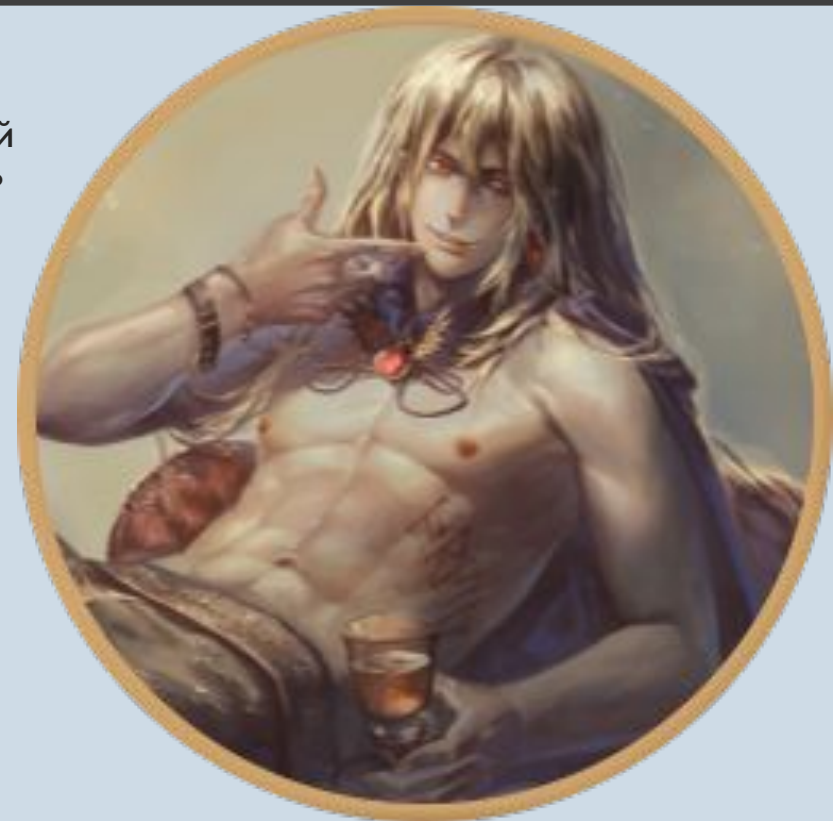
# 1) ПЕРВЫЙ ИГРОК: ГЭРИ РИНН

- Данный персонаж является Леонидом Монахом, имеющий проблему с Интеллектом и Телосложением. С давней историей из деревни за горами Орескоса
- Размер: Средний
- Возраст: 31
- Особенности и Навыки:
  - 1) Когти (Расовая особенность)
  - 2) Боевые Искусства ( Навыки класса)
  - 3) Защита без доспехов (Навыки класса)
- Черты Характера:
  - 1) Добродетельный
  - 2) Благородный
  - 3) Религиозный фанатик
  - 4) Хаотичный
  - 5) Обидчивый
  - 6) Самоуверенный
- Имеет привязанность к книгам. Идеализирует: 1) Бога Императора ;2) Ноктюгу ; 3) Свет и Тьму. Имеет слабости перед: 1) Ордой ; 2) Горячим душем ; 3) и Научными работами.



## 2)ВТОРОЙ ИГРОК БРУНО БЭК

- Изменяющийся лицом, формой и личностью. Сходны с другой расой Изменяющиеся, с отличием от похожих Изменяющихся тем, что данный народ является феей.
- Плут, имеющий познание в тёмной материи, как тень среди света. Выглядит как Парень с белой кожей и необычно красным оттенком глаз. Идеализирует игру с масками. Имеет привязанность к игре за «героев». В свои годы подружился с одним молодым леонидом (НПС) и показал ему мир, который пришёлся ему по вкусу. В качестве благодарности он странствовал с ним, в его путешествиях.
- Особенности и Навыки:
  - 1) Изменение внешности
  - 2) Увеличение характеристик
  - 3) Скрытая атака
  - 4) Компетентность
  - 5) Воровской жаргон
- По характеру:
  - 1) Прагматичный
  - 2) Хаотичный
  - 3) Нейтральный
  - 4) Манипулятор
  - 5) Завистливый
  - 6) Меланхолик (имеющий дополнительное плохое настроение в состоянии)



### 3) ТРЕТИЙ ИГРОК: ЭШ БАШУРОВА

- Рейнджер Эльфийка, свободная личность.
- Идеализирует Исследование неизведанного. Имеет привязку к Одиночеству, но очень хочет завести дружеские отношения, войти в кампанию в которой ей будет чувствовать себя не одинокой.
- Черты характера:
  - 1) Хаотичная
  - 2) Добрая
- Особенности и навыки:
  - 1) Тёмное зрение
  - 2) Обострённое чувство
  - 3) Предпочтительный противник
  - 4) Избранный враг
  - 5) Исследователь природы
  - 6) Хитрец
  - 7) Искусный исследователь



# ЛОР И ПОГРУЖЕНИЕ К ДАННОЙ ПАРТИИ. ЧАСТЬ I

- Умиравший мир, который на пути самоуничтожения пытается выжить с помощью извне, 7 организаций решили попытаться решить проблемы своего мира. Взяв из другого неизведанного объекта по максимуму. Действиями мирными, или жестокими.

- I. **Союз Короны**, организация власти и централизованное управление объединённых государств в глобальных масштабах.*
- II. **Паства**, организация, введения и проведения различных процессов религий и культов верующих народов.*
- III. **Легион**, организация военных и исполнительной власти, а также исполнителей карательной части.*
- IV. **Амур**, организация людей различных специализаций, которые пытаются сделать мир счастливее.*
- V. **Индуриалисты**, организация связана с производствами массового производства и узкого производства продуктов спроса.*
- VI. **Рассвет**, организация учёных магов, по изучению и применению неизведанного.*
- II. **Цикл**, организация, связанная с мирным населением, являющаяся голосом народа. По сути, мирный прав-союз населения объединённых государств.*

# ЛОР И ПОГРУЖЕНИЕ К ДАННОЙ ПАРТИИ. ЧАСТЬ 2

- Организация **Союз Короны** запись № 0
- Приказ короны о создании организации-**Союз Короны**.
- **Паства**-объединение всех рас и всех государств, которые живут в центре планеты,  
ибо наш мир умирает. Наши боги, не отвечают единогласным решением. Сто восемь глав государств размышляют о полноценном единстве народов на Синим карлике
- Организация **Союз Короны** запись № 1 : Приказ Разделения регионов в «Ядре». Создания **Организации Легион** и упорядочивания разногласий между расами. Перевод всех глав государств под защиту **Легиона** и выдача для них полномочий. **Легион** па защите порядка от нарушений, разделывания плоти, а также кражи имущества. Разрешение разногласий начинаю от расизма к другим расам и заканчивая восстаниями. **Легион** имеет разрешения на задержания, на месте, с последующим транспортированием виновников к **Союзу Короны**
- Организация **Союз Короны** запись № 3: Приказ о разработке решений проблем в сфере жизнедеятельности, а также для **Индустриалистов** - сделать подачи питания и наладить производства продуктов массового спроса, а так же строительство и дальнейшую установку новых зон для организованных жилых комплексов
- Организация **Союз Короны** запись № 5: Народ в одичание почти угасает попытки суицида увеличились в невероятной прогрессий был издан.
- Приказ о создания **Организации Амур** чтобы дать надежду народу более 100 тысяч представителей разных рас- актёры, музыкант, художники, лирики, драматурги, гладиаторы, маги, усмирители животных, начали выступать одна времена по разным регионам.
- Организация **Союз Короны** запись № 11: После всех решений проблем в Ядре мы решили создать **Организации Рассвет** мы собрали всех лучших учёных магов изобретателей инженеров для решения проблей.
- Организация **Союз Короны** запись № 17 : Суд над группой лиц, которые мошенничали с Гиос в плане грабили сливали даны об их место



# ЛОР И ПОГРУЖЕНИЕ К ДАННОЙ ПАРТИИ. ЧАСТЬ 3

- *Организация Рассвет запись № 14 «мир»* изобрела устройства под названием: **«Квантовые Рунные Врата» (КРВ)**, которые позволяли открывать «разлом» между двух точек в пространстве. После первых тестовых экспериментов, была отправлена первая испытательная группа, состоящая из 30 экипажа, из которых 10 были долгожителями, а остальные 20 неизвестно.
- В результате того испытания, *Коров*, поспешил с экспериментом имея большие риски. В итоге, врата закрылись после того, как в них зашла группа экспедиции *Корава*. После нескольких тестов, их так и не удалось найти, те «порталы» открывались в случайных местах с каждым в сё новых и новых местах в пространстве, которые были крайне неизвестны для нашей организации.
- *Вывод из записи № 14:* Судя по эксперименту, требуется средство локализации и координации перемещений по **КРВ**
- *Организация Рассвет запись № 16 «мир».* Спустя время организация, решила сделать метки **«Гиос»**, сделать их так, чтобы работали как канал связи, и передавала координаты в пространственной карте в базе данных. В основном имплантировали метки на тело или на духовную часть организма («Душа»)
- *Вывод:* «Гиос» нашла распространённое применение среди организаций, при этом приводя в ужас своим постоянным действием, в разработке уже находится проект под именем «Ограничитель.-Гиос» (Огр-Гиос).

# ЛОР И ПОГРУЖЕНИЕ К ДАННОЙ ПАРТИИ. ЧАСТЬ 4

- *Организация Рассвет* запись № 22 «мир». Тестовая экспедиция вернулась спустя 4 часа и одного года после теста с записи № 14. Из группы в количестве 30 остались трое истощённых долгожителя с максимальном 500 лет): 1) Эльф (Инженер) (Имя Фамилии: «ИФ») Джорния Мелисен 2) Глубинный гном (ИФ): Гимли Адамантитовым (Учёный маг) и Ведалкен (ИФ): Изшан Шарлелиндии (рунный маг),
- По докладу недавно прибывших, они пребывали на обратной стороне «разлома» в течении 104 лет. По поручению главы экспедиции Корава. Из тридцати участников экспедиции было два происшествия с потерей доли группы, по разным причинам: В первом происшествии 10 членов экспедиции, погибло в течении 10-30 лет от нехватки провизии. Во втором происшествии: 13 участников умерло от старости в течении 30-90 лет.
- Остальные 7 человек в экспедиции выживая в свои 90-100 лет пытались найти путь домой с орбиты объекта, на котором находились.
- С распоряжения главного в экспедиции Корава, Разведка в диапазоне лаборатории. Оказалось, что на гигантском «острове» за то время пока не было внимания со стороны группы образовалась эко система вместе с подобием атмосферы.
- К Сотому-Сто четвёртому году выживания на «объекте». В результате в общине началась активная дискуссия, в результате которой вышло два варианта исхода для данного объекта: 1) Она («планета») будет активно эксплуатироваться для спасения того мира, из которого они попали 2) Объект будет под тотальной неприкосновенностью ради баланса экосистемы. В результате группы разделилась на два лагеря: Первая группа состояла из 3 персон и стояла на Первой точке зрения, а Вторая группа, состоящая из 4 человек, стоит на Второй точке зрения. Это событие повлияло на исход всей экспедиции. Чуть позже оказалась что экосистема также образовала разумную жизнь, которая выходил на первичный порог контактирования. В течении нескольких недель вторая группа, решила убить оставшуюся троицу с мотивом на то: что они помешают их цели. Они привили множество племён этого вида, на штурм лаборатории.
- Первая с большим трудом создала прототип нестабильного **КРВ** и запустили процесс, повлёкший уничтожению планеты. После ухода выжившей троицы, мир был уничтожен прямо на глазах. По предположению троицы из выжившей группы: со всплеском энергии, после перемещения, оно создало взрывную реакцию, в результате которой уничтожило объект. Тогда наша троица исчезла с когда-то выглядящей как объект обломков и запустила процесс «прыжка» в примерном местонахождении нашей системы, перед тем как окончательно улететь. Они записали координаты данного места, для подтверждения их слов.
- погибшим учёным была воздана честь. Их имена войдут в список Совета, а так-же упомянуты в историю как величайшие деятели союза.
- После достижений, троицу поставили на разработку новых Пустотных Кинетических Рунных Врат (ПКРВ)/.



# СЮЖЕТ ПРОЛОГА К ДАННОЙ ПАРТИИ

- Наше светило называют синий карликом. Данная планета нестабильна для полноценной жизни на ней. Наши учёные вывели список глобальных проблем на нашей обители. Нежелательное нахождение на поверхности не под куполом с отсутствием спец. снаряжения: -----
- I. У нас частая проблема, с нехваткой солнечного света. Следовательно частое отсутствие энергии с ультрафиолетом -----
- II. Вся наша растительность на планете медленно разрастается. Страдает как и дикая, так и сельскохозяйственная флора -----
- III. Нехватка кислорода атмосфере-----
- IV. крайне мало животных. -----
- V. Крайне слабая атмосфера планеты, следовательно слабая защита от космических тел (Метеоров, и т.д.).-----
- VI. всё наше население находится в «специальных областях» (барьерах поставленные на поверхностях 1) Массивах, 2)Пещерах 3) Небесные острова т.д. ). Спец области находятся на двух уровнях:1) Поверхностном и 2)Подземном -----
- VII. Данный мир имеет свойство: 1) резкой смены температуры ; 2) Изменение погоды и 3) Появления опасных природных явлений. По причине того, что Солнце пропадает на большой промежуток. Это выражается в расчётах наших Башен магов за введением измерений температуры по Цельсию: -----
- A. если наша планета быстро начнёт нагреваться, то она нагреет до + 300 градусов по Цельсию за считанные секунды.-----
- B. если наша планета быстро начнёт охлаждаться, то она охладится до -400 градусов по Цельсию за считанные секунды.-----
- Общее количество населения: 3 миллиона особей
- Здравия вам Искатели Приключений, вы были отобраны на главную миссию нашим объединением. После перемещения через «врата пустоты». Вашей главной задачей будет обосноваться на новой мире с обоснование убежище, укрытое от местных обитателей. После данной задачи, вам нужно провести исследование планеты на предмет руин или на наличие цивилизации. В зависимости от данной задачи, будут корректироваться дальнейшие указания по степени выполнения:
- 1) В случае обнаружения Руин и Цивилизации: 1) Установить малое погружение (Скрытно проникнуть в общество) в их общество как личности или члены данного общества. 2) При возможности объединить данные формы жизни под эгидой нашего объединения 3) Создать полноценное государство готовое для сотрудничества или вступления в наши ряды.
- 2) В случае обнаружения Руин:
- 3) В случае обнаружения Цивилизации:

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

- Данная информация является бета тестом под начала данной редакции, на плечи Мастера партии, будет лежать развитие и продвижение группы по его усмотрению или фантазии или воображения.
- Так-же зачастую в специальном сервере главных лиц (новичков) партии будут поститься большинство материала по игре.
- Для вступления в данное сообщество для игры и/или помощи своими силами в партии, нужно написать Автору Презентации Наяну (Nain), являющимся бустером в Личные сообщения со своим предложением и заявкой на игру.
- Желательные должности которых не хватает в команде: 1) Отдел озвучки 2) Мастер окружения 3) Галилео ( ЭКС-ПЕРИ-МЕН-ТЫ) 4) Помощник Мастера партии 5) Диджей-Бард (Для сопровождения и подбора под партию) 6) Камеромен (Который будет снимать и монтировать партии для подачи на данный контент)
- Обязательные должности которые отсутствуют в Составе:1) Мастер Подземелий 2) Инструктор для новичков и новобранцев
- Будет проводиться демократические голосования выбора состава для партии, среди ВСЕХ людей в партии.
- Дальнейшие изменения и новшества можете предлагать на днд ресурсе.
- P:S Спасибо за ваше внимание, а также за то, что дочитали до этого момента. Текста много, мало картинок. Прости-те за мои возможные оплошности в оформлении, я имею железно-бетонного стажа разработчика подобных проектов. Буду благодарен за ваше участие и вклад в данным проект.