

????????

Время проведения уточняется и согласовывается предварительно на месяц вперед.

Подробнее смотрите [расписание](#).

Система: GUSAR

Она осваивается в течении 10-15 минут, перед игрой и дальше походу игры ориентируетесь. Механика игрового процесса не имеет ограничений под свободе заявок.

Игрокам при себе иметь 3d6

В некоторых редких случаях могут понадобиться дополнительные кубы (3d8, 3d10, 3d12, 3d20). Если это будет необходимо для Ваших приключений, Мастер сообщит заранее.

Эта игра затягивает глубже, чем киноэкран или страницы книги — ты не просто наблюдаешь, ты живёшь в ней.

Игра содержит много средневекового контента, который может быть многим "не по душе".

В игре присутствует множество моральных аспектов, которые далеки от ценностей современного мира.

Здесь есть жестокость, насилие, боль, есть моменты, от которых сжимается сердце. Но это не пропаганда и не восхваление — лишь отражение жизни в её самых драматичных проявлениях, щепоть горькой правды в котле вымысла.

На игру действуют возрастные ограничения: **18+**

Telegram канал для записи и обсуждений: [группа](#)

Мастер игры: [Roosso](#)

?? ????

Отзывы и мнения об игре, путешественников посетивших игровую вселенную (и возможно застрявших в ней, но это не точно...) вы можете прочитать — [здесь](#)

?? ??? ?????? ?????????? ?????????? ?????? ?????????? ?????

- Играть можно только за расы, которые имеют в описание отметку, что они доступны для игры. На данный момент это только [Люди](#). Так же доступны [оборотни](#), но это оговаривается отдельно. Сильно не рекомендую, потому что игра за этот класс повышает сложность. Прочие существа, расы, нежить и всякие магические

порождения недоступны.

- Расы без отметок недоступны игрокам для отыгрыша.
- В некоторых описаниях можно встретить отметки об игровых ограничениях. Это значит, что доступ игроков к этой игровой механике доступен на особых условиях. За уточнениями обращайтесь к мастеру.
- Прочтите эту статью — [Знания и образованность](#)
- Во многих статьях вы можете увидеть отметки оформленные голубым, зеленым, оранжевым или красным цветом. Это вне игровая информация от мастера. Так в отметке может указываться, что вся статья является вне игровой.
- Классы и мульти-классы (или просто набор стартовых навыков) почти любые, кроме магических. Вы начинаете персонажем 14-15 лет, в самом начале своей взрослой жизни. Средневековый сеттинг подразумевает, что продолжительность жизни человека в среднем 40 лет (это уже старик). Поэтому 1 класс на старте, с базовым бонус-классом.
- Нет социальных бросков. Хотите кого-то убедить — убеждайте словами. Но у ваших персонажей могут быть навыки дающие модификатор, и его бонус влияет на бросок реакций к вам. К слову о реакции: существа, которых вы можете встретить тоже могут быть как враждебно, так и дружелюбно настроены. Здесь вам придется быть изобретательными и больше описывать как вы делаете то или иное действие, забросать проблему кубиками — не получится.
- Роллбука по игре нет. Хоть под капотом и спрятана математическая модель механики мира и взаимодействий с ним, игрокам она раскрывается лишь частично. Делать заявки можно (и нужно), как если бы Вы были Вашим персонажем. В жизни у нас нет подсказок в виде столбиков ХП над головой. Вы можете произвести оценку противника и действовать как сочтете нужным. Но, как и в жизни, Вашему персонажу придется опираться на свой опыт и интуицию.

??? ????????? ?????????? ???????????

1. Необходимо выбрать расу. Поскольку сейчас это только люди, то выбор сделан автоматически.
2. Необходимо будет выбрать этно-группу к которой принадлежит Ваш персонаж.
3. Выбрать профессию. Она определит ваш основной и дополнительные навыки. Кузнец например умеет изготавливать инструменты, это его основной навык, но соответственно он будет разбираться в стали, железе, устройстве кузнечного горна, будет сильным и т.д. это все уже доп. навыки. Основным навыком будет давать БК+3, доп. навыки, БК+2 и БК+1. Несмотря на то, что Вашему персонажу на старте 14-15 лет, социально это как если бы Вам стукнуло 20 в нашем мире. Считайте что закончили уже школу и ПТУ (Если не читали, то прочтите [тут](#)). В средневековом мире из-за его трудностей, жизнь подходит к концу быстрее и к 40 годам, Вы, скорее всего, умрете от старости, если вас что-нибудь не убьет раньше.
4. После утверждения у мастера все трех пунктов Выше - составить короткую историю персонажа. Достаточно будет 10 предложений. В истории должны быть обоснованы: ваша профессия и немного фактов про вашу жизнь.

?? ???????



Фэнтези — жанр современного искусства, разновидность фантастики. Произведения жанра фэнтези основываются на мифологических и сказочных мотивах, переосмысленных или переработанных авторами. Это не просто сказка, это зеркало реальности, преломленное через призму мифов. Но часто это зеркало бывает кривым.

"Под капотом" Борей — это научно-фантастическая НРИ в декорациях альтернативного средневековья. Здесь магия и стимпанк-технологии — это не чудеса, нарушающие законы мироздания, а теоретически допустимые научные дисциплины, подчиняющиеся своим строгим правилам. В этом мире, в отличие от большинства книжных сюжетов, действует главный закон сохранения: ничто не берется из ниоткуда и ничто не исчезает в никуда.

Меня всегда отталкивал фэнтезийный хаос, где магия всесильна и лишена логики. Создавая Борей, я стремился к другому — к миру, который работает по понятным, пусть и суровым, законам. Здесь каждое чудо имеет цену, а каждое действие — последствие. Это делает мир живым, осязаемым и, надеюсь, именно тем местом, куда вам захочется возвращаться снова и снова, чтобы разгадать его тайны.

В Борее нет привычной сюжетной брони. Мир не подстраивается под персонажей только потому, что они игроки. Здесь нет гарантии, что за поворотом будет честный энкаунтер под ваш уровень, что враг окажется удобным, а ошибка — безопасной.

Хотите полной свободы — она здесь есть. Можно делать что угодно: искать нестандартные решения, ломать чужие планы, рисковать, ошибаться, влиять на мир и менять ход событий. Но вопрос в другом: уверены ли вы, что вам такая свобода действительно нужна?

Потому что полная свобода — это мир... Без скидок на то, что вы главные герои. Без гарантии победы. Без мастерской руки, которая в последний момент отведёт удар.

Борей живёт по своим законам. Персонажи игроков — часть этого мира, а не исключение из него. Их действия имеют последствия, решения могут менять ход событий, а ошибки иногда стоят слишком дорого.

Часто выясняется, что многим нужна не полная свобода, а ощущение свободы. С понятными жанровыми рамками, с сюжетной защитой, с допущениями и предохранителями, которые делают игру комфортной, яркой и весёлой.

И это нормально.

Просто важно честно понимать, за чем вы приходите в игру. За живым миром, который не обязан играть на вашей стороне? Или за приключением, где мир в той или иной степени всё-таки заботливо подстраивается под игроков?

Оба варианта имеют право на жизнь. Но Борей — это про мир, который живёт сам.

