

Roosso

??????? ?????:

- Дарк Фэнтези
- Sci-Fi (Научная фантастика/Soft)
- Steampunk
- Альтернативные миры (Альтернативная история)
- Пост апокалипсис
- Детективы
- Шпионская драма

???????:

- Авторская система G.U.S.A.R.

????????? ??? ??????:

<http://t.me/Roosso>

? ?????:

НРИ я веду с 1998 года. И интерес не угасает во мне до сих пор. Ещё в детстве фантастика захватила моё воображение, испортила мне зрение и стала поводом для плохих отметок в школе... книжки я любил больше учебников. Став постарше я придумывал истории и миры, которые росли вместе со мной. Со временем к фантастике добавилось тёмное фэнтези, и эти два жанра сплелись в моём воображении, задавая тон моим играм. Но и классическая литературы не игнорировалась... Чехов, Голдинг, Лондон, Твен пленяли меня драмой и проживанием. Последующее обучение в театральном институте лишь распалило меня, научив находить жизнь в каждом образе. Как раз тогда я познакомился с НРИ и понял — вот мой способ разделить свое воображение с окружающими.

Создание миров для меня — что-то важное. Сколько себя помню, даже в раннем возрасте, читая книги я выходил в воображении далеко за рамки описанного, и придумывал события за горизонтом авторской идеи. За годы в НРИ я построил несколько авторских вселенных, каждую со своей душой. Первой стала [Империя](#): она прошла через четыре перерождения, с каждым разом становясь богаче и глубже. [Борей](#) зародился в моей голове в 2004 году, но я дал ему жизнь лишь в 2017-м, предварительно отшлифовав каждую деталь, потому что для меня важны мелочи. Альянс родился в 2009-м, увидел свет в 2014-м, а в 2022-м обрёл новое дыхание. Все три мира — "песочницы", где у игроков полная свобода действий и

возможность реализовать любые идеи. Они не статичны и не скриптованы, они живут самостоятельно и не замирают в отсутствие игрока, жизнь в них течёт словно вода, и любое движение создаёт новые волны, рождающие затейливые узоры на поверхности и движения в глубинах.

Я веду игры по своей системе, которую назвал GUSAR. До её создания я перебрал множество других — от второй редакции AD&D, с которой начался мой путь, до гибкой GURPS. Но ни одна не воплощала того, что я искал. В 2006 году, вдохновлённый GURPS, я начал разрабатывать свою авторскую систему. Мне нужны были простота, отзывчивость и механики, которые игроки схватывают на лету. Система должна была стать частью мира, его живой основой, а не отвлекать от проживания историй.

Сегодня мои миры оживают благодаря моим игрокам и развиваются с ними в соавторстве. Вместе мы смеёмся до слёз, переживаем потери и творим моменты, которые кажутся настоящими, несмотря на их вымышленную природу. Эти эмоции подпитывают меня. Я не знаю, к чему приведут истории, которые я выпустил в мир, но верю, что их финал будет эпичным.

Но самое главное в моих мирах — люди. Именно захватывающая природа человеческой души, окружённая вихрем фантастических событий, которые создают игроки, делает мои вселенные по-настоящему живыми. Мои игры — это жизнь, пропущенная через призму драмы, с крупницей правды, растворённой в море воображения.

?????? ???????:

Орфография и пунктуация сохранена авторов отзывов.

“ Я никогда не видел таких больших и детализированных авторских миров как у Алекса. Мастер обладает чрезвычайно живым воображением, что позволяет ему выдавать игрокам контент от кровавой бойни и хоррора, до политических интриг и романтических приключений. Мастер водит всегда по своей системе, которая подразумевает, что уровень сложности внешних обстоятельств (от очень сопутствующих, до катастрофических) зависит от состязательного броска игроков с мастером. Это добавляет непредсказуемости в сюжет, но кому-то может показаться несправедливым. В целом игры Алекса отличаются достаточно тяжелыми условиями выживания персонажей. После первых сессий вы поймете подходит ли вам формат этого мастера. Лично я рекомендую, как минимум, проверить. Также скажу, что чем дольше играешь, чем глубже погружаешься в авторский мир и узнаешь его нюансы, тем сложнее потом остановиться. Так что вы рискуете попасть в приключение на многие годы)

- Даниил

Собственно, мое глубокое знакомство с НРИ началось у Саши. Миры всегда детализированы, описание событий умело управляет атмосферой и эмоциями. При этом приключения и события бывают совершенно разных планов - от гнетущей тоски, безысходности и привкуса тлена во рту, до ярких и весёлых вечеринок, душевных разговоров в ночи. Мастерские персонажи также колоритны и разноплановы - от детей сорванцов, вредных старикашек, алкоголиков, до сильных мира сего иди волевых и грозных персонажей, которые могут вселять ужас.

Особенностью системы также является соответствие событий и приключений уровню партии (если только сами игроки не лезут совсем на рожон). Случайные энкаунтеры не грозят безусловным ТПК, но сами события и глобальные квесты могут быть не выполнимыми без посторонней помощи. Но всегда можно эту помощь найти или обрасти ценными ресурсами - главное не зевать, ведь мастер не ограничивает в кампейнах, но и не ведёт игрока за ручку. Не заявляешься - мир живёт своей жизнью. В этом также определенная прелесть и живость.

- Алексей

“ Думаю, Саша как мастер подойдет не каждому игроку, но если уж вам подойдет, уже не сможете без него! Рекомендую как минимум попробовать сыграть у него.

Высочайший уровень проработки миров. Текущий в произвольных направлениях сюжет по желанию игроков - признак классной песочницы. Повороты и интриги с двойным и тройным дном.

Классные НПС! В целом, огромный жизненный опыт мастера накладывает свой отпечаток на игру. Я был в восторге, когда в сцене суда мастер филигранно отыграл и судью, и адвоката, и следователя. Респект!

Минусы спорные. Для кого-то, как для меня, это будет плюсом. Сам мир у мастера важнее персонажей игроков, которые являются лишь пылинками в этом огромном мире, процессы в котором идут независимо от игроков. Много повествования и описания от мастера - как-будто читаешь книгу.

- Георгий

“ Спустя несколько лет игр в Днд, попала к @Roosso. И сразу поняла - я остаюсь и надолго.

Живые персонажи, в которых веришь. Отыгрыш настолько реальный, что смотря на мастера сразу представляю - ребенка, старуху/старца, эльфа,

аристократа и т.д. Спустя несколько лет игр уже даже по интонации могу узнать "старых друзей".

Как уже много раз говорилось другими игроками - этим миром живешь и в этом и заслуга мастера. Повествование и раскрытие мира настолько интересное и проработанное, что сложно после водилки себя оторвать от персонажа и пережитых им эмоций.

Поиграв за разных персонажей, тоже хотела бы подсветить умение мастера показывать мир с разных сторон, ибо где одному персонажу будет весело, комфортно и приятно, другому может быть совершенно наоборот, что заставляет меня, как игрока, глубже прочувствовать персонажа. И в этом и есть кайф.

Мастер погружает в мир и в твоего персонажа, но при этом не ведет за ручку по сюжету. Помогает с созданием персонажа и его проработкой. Держит атмосферу. Готов пояснить по заявкам, механу и происходящему. Не держится за своих НПС, делая их непобедимыми.

В любом случае, хотела бы отметить, что стоит сходить на первые несколько игр, оценить работу мастера и прислушаться к миру, и своим ощущениям, а уже после делать свои выводы.

P.S. Отзыв конечно же куплен ☐☐

- Лиля

“ Мастер показал себя настоящим профессионалом своего дела! Игры, в которых я бывал - динамичные, увлекательные и атмосферные - ни минуты скуки или ощущения затянутости. Он прекрасно владеет искусством интриги и держит внимание игроков до самого финала приключения. Каждый встречный непись ощущался живым благодаря проработанным диалогам и деталям окружения. Локации яркие. Мастер предоставлял каждому игроку возможность проявить свою индивидуальность и способности персонажа. Атмосферность поддерживалась отличным знанием сеттинга, который написан лично. В общем, игры были великолепными, оставили массу приятных впечатлений и желание снова оказаться в мире, который создал этот талантливый ГМ. Из минусов могу отметить только то, что у меня нет времени погружаться в эти фантастические миры ☐☐☐☐☐☐☐☐

- Андрей

"Давай, кидай", "Киньте ктонить на энкаунтер", "Все на внимашку", "Заявки будут?"

И другие фразы, которые пробивают до глубины души, когда их произносит этот мастер. Я так зарплату не жду, как следующую партию, что бы узнать о том, что же будет дальше.

Прекрасный мастер, который познакомил с миром НРИ.

- Влад

“ Хочу выразить благодарность своему мастеру Roosso.

Спасибо за прекрасное проведенные вечера, а иногда и дни.

Я всегда с нетерпением жду следующей встречи с мастером и своей командой ☺. Сюжет держит меня крепко.

Прекрасно придуманный и продуманный мир . Все НПС имеют свою историю, голос, характер. Это делает наше погружение еще глубже ☺

А значит, затягивает все сильнее и сильнее.

Не было бы вопросов на которые у мастера бы не нашлось ответов или эти ответы приходилось бы ждать.

Конечно, я могу написать еще много хвалебных букв, но..... Боюсь у меня нет столько времени ☺☺ Потому что мне нужно спешить на игру ☺

- Аня Шатова

Revision #29

Created 2025-06-24 08:19:45 UTC by Roosso

Updated 2025-11-27 19:39:53 UTC by Roosso