

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

**Вот что об игре говорят ее участники...**

Это пояснительная статья для игроков. Она не является частью наполнения мира и его правил.

*Орфография и пунктуация сохранены авторские.*

“ Борей — это суровый фэнтезийный мир в эпоху позднего средневековья с элементами стимпанка, названный в честь одной из стран этого мира. Наличие магии и магических существ привело к заметному перекосу в развитии технологий.

Борей — огромный детализированный авторский мир. Он не статичен: развивается и живёт в каждом уголке, даже когда игроки отсутствуют. Если вы год провели на каком-нибудь острове, а затем вернулись в столицу, то, скорее всего, там уже многое изменилось.

Мир охватывает пять стран и два континента, множество локаций. И это только открытые земли.

Создавая персонажа в этом мире, будьте готовы, что первые шаги будут самыми трудными. В большинстве локаций мир откровенно враждебен к игрокам: он пытается сломить их или уничтожить. Здесь много жестокости — как физической, так и психологической.

С одной стороны, мир авторский и глубоко субъективный, а значит, какие-то привычные вещи тут могут работать совершенно иначе, как бы вы ни старались. С другой стороны, ни один квест не имеет единственного правильного решения. Даже если мир склоняет игроков к определённым действиям, у них всегда есть возможность настоять на своём и пойти против течения.

Борей позволяет исследовать разнообразные сферы игры: боевку, расследования, политику, мистику, хоррор, романтику и даже симуляцию жизни офисного бюрократа.

Лично для меня в этом мире разворачивались одни из лучших сюжетных линий в моей ролевой карьере: по-настоящему жуткий корабль-призрак, тяжёлая семейная драма и театр военных действий со всеми своими

неприглядными сторонами.

Несмотря на открытый мир и бесконечное разнообразие путей развития, воспользоваться этой свободой не так просто. Мир, как я уже говорил, враждебен, а герои в начале пути находятся на самом дне иерархии. Чтобы почувствовать вкус этой свободы, придётся преодолеть тернистый путь. Возможно в какой-то момент вы задумаетесь, "а стоило ли оно того?" но вне зависимости от ответа, вы, скорее всего, снова вернетесь на разбитую Борейскую дорогу, чтобы продолжить свои приключения, потому что чем дальше персонаж заходит в этот мир, тем сложнее игроку будет оттуда уйти.

*Даниил  
Стаж в игре с 2018*

“ Первая и пожалуй любимая вселенная, с которой я познакомился у мастера. Детальный, живой мир, реагирующий на события, действия. Но при этом он живёт и развивается и без игрока тоже. Мир наполнен магией, нечистью, различными расами и ты никогда не знаешь заранее, что тебя ждёт. Мир при этом достаточно злой - многое будет тебя пытаться съесть, ограбить, использовать. Но возможностей и доброго там тоже хватает - при определенном отыгрыше и везении можно не отхватить от падшего архангела, заручиться помощью верховного жреца, попасть на службу к некроманту, проводить тайные операции для высших служб, либо просто получить кучу денег. Сюжетной брони при этом нет - если вам не повезло упасть в карьер на голову (у мира бывают "куши") - создавай нового персонажа. Истории же этого мира интересно исследовать. Зачастую затем можно увидеть наследие других персонажей. Изучая и играя, мир постепенно раскрывается. При этом встречаться может совершенно разных планов или жанров события, а новая информация всегда органично вкладывается в картину мира.

*Алексей  
Стаж в игре с 2018*

“ Фантастический мир, в котором мне будучи разными персонажами удалось увидеть с нескольких сторон. Будучи лингвистом мне удалось быть в команде витязя Боремира. Пусть жизнь персонажа была не долгой, но даже тут получилось собрать полное приключений лукошко. Вы когда-нибудь будучи призраком улепётывали от

человека по воздуху? И при полном ощущении опасности от него. А ну да, перед тем как стать призраком, удалось почитать Некрономикон, хотя я и не догадывалась об этом)

Или в облики другого персонажа оказалась на границе тёмных сил и защитников от потустороннего.

Каждый раз попадая в этот мир ты испытываешь противоречивые эмоции, то ты безумно рад оказаться там, то ты страдаешь от своих же действий и мыслей. Но, честно признаться, я стремлюсь каждый раз вернуться снова чтобы испытать эти эмоции и прожить их ещё раз. В целом мир открыт к любому действию, но как говорится будьте готовы к последствиям)

*Александра*  
*Стаж в игре с 2018*

“ Борей это мир, где при наличии кучи рас, ты будешь играть за человека. Мир открытый, с эффектом бабочки: от твоего, на первый взгляд, небольшого или неважного решения может после случится то, чего не ожидаешь. При этом иногда довольно сложные миссии на первый взгляд, по итогу решаются чуть ли не самым простым решением и влияют на ход истории.

Борей - это живой мир, с проработанными NPC, к которым прикипаешь или ненавидишь всем сердцем; историями, которые происходят не только вокруг тебя; загадками, что порой не дают покоя. Очень много путей для развития персонажа, но при этом и возрастает сложность - нет четких рамок.

Этот авторский мир покорило мое сердце с первой сессии и до сих пор хочется возвращаться в него снова и снова, несмотря на то, что помимо приятных эмоций, этот мир вызывает так же слезы, ужас, отвращение, бессилие. Полное погружение в персонажа и ощущение себя в его шкуре.

И тут лишь встает вопрос: что выберешь ты? Построишь империю? Добьешься расположения одного из богов? Станешь лучшим тайным агентом? Узнаешь реальную историю этого мира и ее подноготную? О тебе будут слагать легенды? Или просто сумеешь прожить достойную жизнь до естественной смерти? Дело за тобой.

А я точно вернусь снова в Борей.

*Lilith*  
*Стаж в игре с 2020*

В первую очередь хотелось бы поблагодарить @Roosso за прекрасную мастерскую работу. Насыщенные описания, события и предоставленные разнообразные варианты развития персонажа делали игру в Борей для меня чем-то особенным и незабываемым.

Борей – это игра о том, что каждый твой выбор имеет цену. В этом мире нет хороших или плохих героев, все лишь пытаются прожить на один день дольше, и каждый выбирает свой способ осуществления этой цели.

Очень рада, что мне предоставилась возможность поиграть в кампейн, и благодарна мастеру и игрокам за полученный опыт и эмоции ♥ при первой же возможности вернусь в этот непростой и суровый мир Средневековья. А пока мой персонаж продолжает свой путь по Борейским местностям в компании спутника медведя ☐☐

*Настя  
2025 год*

“ Борей....Как много во мне отзывается, когда я слышу это название страны. Я знаком с этой страной и этим миром всего-то несколько месяцев, не более 3-4 и уже с восторгом и ожиданием жду следующей сессии. Именно отношение мастера к игрокам и своему миру делает игру настолько погружающей и интригующей! Игроки отдельно наполняют этот мир дополнительным хаосом и неожиданными поворотами сюжета, но мир к ним суров и не делает поблажек, умереть от простуды - легко! ты просто забыл во время попытаться вылечиться и вот уже бьёшься в горячке и великий рандом не позволяет тебе прийти в чувства, чтобы попытаться спасти себя. Но мастер не ставит перед собой целью издеваться над игроками и даёт шанс исправить ситуацию )) Он одинаково справедлив не только с разными игроками, но и со своими NPC, старается добавить антуража и деталей каждой сцене, не забывая пояснить тот скелет физики и логики, который должен быть доступен персонажу на данном этапе познания мира! Это вызывает отдельный восторг, некоторые сцены могут проходить как игро-фильм и тогда ты можешь расслабиться и насладиться происходящим. Какие то сцены настолько насыщены действиями игроков и необходимостью быстро принимать решения, что напоминают сцены из фильмов Тарантино таких как "Карты, Деньги, Два Ствола" или "Художественный фильм Спиздили".

Если быть кратким, именно игроки выбирают насколько насыщенной или драматичной будет игра вокруг них, мастер найдёт испытания как моральные так и материальные для любого персонажа и любой партии, мир при этом не будет изменён и будет следовать в своей канве сюжета,

очень подробные описания физики процессов для игроков, что способствует четкому пониманию мира и его логики. Рельсы не просвечивают (а они вообще есть?), большая наполненность контентом и разными слоями восприятия одного и того же события.

Рекомендую рискнуть погрузиться в этот мир и решить самому, хочешь ли ты его покинуть...

*Роман  
2025 год*

“ Спасибо мастеру за погружение в настольные ролевки, он стал моим первым...

Вообще Борей очень занимателен, так изящно сплести хихоньки-хахоньки с моральными выборами и отборными звиздюлями - надо уметь.

Особенно подкупает живой мир, не важно - умер персонаж или нет, мир от этого не остановится и продолжит жить, он не крутится вокруг персонажей - это персонажи крутятся вокруг мира и подстраиваются под его правила и законы

Офигенная атмосфера, офигенные игроки, офигенный мастер

*Влад  
2025 год*

“ Мне было очень интересно поучаствовать в игре ещё со слов Дани. Другая система, другой мир и своя подача.

Скажу честно, Борей мне пока очень нравится, ощущения и впечатления от первой игры лучше, чем от первой компании ДнД, пусть я толком и не участвовала в процессе, а больше наблюдала.

Не смотря на хихоньки-хахоньки в процессе, погружаешься довольно быстро. Смех и веселье, не относящиеся к происходящему в мире Борей не мешают и даже больше помогают расслабиться и начать получать удовольствие от процесса.

Особый интерес - наблюдать за происходящим боями. В частности за тем, сколько действий может произойти за один короткий промежуток времени.

Отдельное огромное спасибо самому мастеру. В моментах где вы с Ромой перестреливались, я наблюдала с таким интересом, что сама удивилась. Я не являюсь сильным фанатом именно боевой части, будь то настольные игры или компьютерные, но тут, моё почтение, это великолепно.

*Лера  
2025 год  
Отзыв после первой игры*

“ Мне не хватило листов, ибо на телефоне, лично я, в заметках путаюсь  
Мне всё ещё непривычны системы, где нет поля, на котором можно поставить фигурки  
Система, по моему мнению, не подойдёт прям для новичков. С других на неё перестроится тоже сложно. Когда привыкаешь к одному типу заявок, киношных, учишь себя их делать красивыми, но в этом мире они не работают.

В жанрах я бы указала, что это жёсткий выживая, прям жёсткий. Но это хорошо.

Система и мир на любителей фир энд хангер или как их там, для фанатов реализма.

Но игра была хорошей. Мастер нас не бросал, помогал осваиваться и не скидывал на нас работу "придумайте себе предысторию в мире, который вы впервые видите". Это было здорово. Нас не вели за ручку, но и не выставляли идиотами. НПС не были наглухо жестокими, у мастера не стояла цель нас оскорбить во все щели, от этого окружение казалось живым. Приятно, что выделял каждого НПС своей интонаций, характером. Не вынуждал нас уточнять и без того очевидные заявки, такие как "мы иногда моемся, всё ок"

Игра прошло приятно. К системе придётся привыкать, сломать в себе старые привычки, но это не делает её плохой

*Ира  
2025 год  
Отзыв после первой игры*

?????? ? ?????? "?????????? ????????"

Отчаяние - именно это слово описывает сегодняшнюю игру. Несмотря на персонажа с гордо поднятой головой вверх и надеждой на самый позитивный исход, колоссальный жертвенный костёр сделал то, для чего он был предназначен.

Безысходность - ещё одно слово, которое сюда подойдёт. Месяца выживания, сложные моральные выборы, многочисленные смерти товарищей. Всё это лишь оттягивало время для наших мучений и страданий. Игры в кошки-мышки со Смертью, где исход очевиден. Игры с Разумом за право владеть собственным сознанием и не стать животным окончательно. Возможно был бы и другой расклад, но Фатум распорядился иначе.

Не ищите нас.

Мы все мертвы.....

*Андрей  
Экспедиция "Лебедя и Ворона"*

“ Тяжкое время на судне и борьба за выживание, конфликты внутри маленькой общины и отрезанный путь назад. Нет больше ничего, кроме дороги вперёд с надеждой.

До безобразия глупая потеря руки из-за благих побуждений предупредить товарища, что может быть лучше для лучника? Так ведь?

Лучше может быть только оказаться на окраине леса привязанным к дереву с дырой в руке и дырой в груди во время сильного ливня, когда не слышно ничего, кроме собственных мыслей, та и те не всегда.

А дальше джунгли и попытки выжить, с каждым днём нас становится всё меньше и меньше, радует одно, я не обратился и не навредил и без того израненным товарищам.

"Надеюсь смогут сбежать из этого проклятого места"

*Влад  
Экспедиция "Лебедя и Ворона"*

“ Живешь ты такой, практически никого не трогаешь, выполняешь заказики всякие разные, разной степени паршивости. А потом такой бац и по нелепому стечению обстоятельств (или не очень нелепому) попадаешь в какую то срань прости гспди. Рядом ещё два идиота каких то.

Никто ничего не помнит, никто ничего знает и всё что остаётся это исследовать мир, а тут, как в сказке

Прямо пойдешь - пустой лес найдешь (и немножко болтов в голову)  
На право пойдешь - приключений на жопу найдешь (и с милой фауной познакомишься)

Назад поплывешь - утонешь, а на что ты вообще рассчитывал?  
На лево пойдешь - ещё больших приключений на жопу найдёшь.

А самое главное, зачем выбирать? У нас акция невиданной щедрости!  
После смерти - возродись!  
Так что мы не выбираем, мы берём всего да побольше, а разгребать последствия будем потом.

Поймал болт в голову? Пффф, ничего страшного, попробуй снова!  
Был сожран? Пффф, ничего страшного, попробуй снова!  
Снова болт? Нуууу, ты и сам знаешь, иди и пробуй снова

Только не забывай про напарников, они такие же! Нужно исправить раны на теле, а хила нет? Всё просто, пусть тебе свернут голову и иди пробуй снова!

Правда щедрость мира не безгранична, ведь у тебя нет ничего, кроме желания опиздюлиться и возможности воскреснуть. Приходиться общаться (жаль конечно) ещё и с сокомандниками (вдвойне жаль)

Считаю, что ваншот вышел просто шедевральным, я не хочу спойлерить сюжет компейна (думаю мастер опишет его более красочно и драматично, особенно вторую половину)

Из минусов - союзники не дали вырезать деревню и пришлось пару раз их грохнуть, потому что бесили (ну а чего, всё равно воскреснут)

*Влад  
"Частилище"*

“Одна из самых лучших игр. Сначала не понимаешь, что происходит, потом варишься в адском котле, а в конце.. осознание, понимание, принятие.

Это история о том, как самые разные отпетые преступники в последний раз пытаются осознать последствия своих решений и ужиться с такими же как и они.

Страж леса, что убивал в голову раз за разом, сумасшедшая деревня, гидеонец-султан, деревня бешеных, лабиринт, кровавый пир знати и Мост. Последний выбор.

Я словно смотрела фильм 12 часовой от топового режиссера, в котором было полное погружение. И вот, я ставлю 10 из 10 смотря на титры.

Спасибо моим сопартийцам - Андрей и Влад, не первый раз играем, но сегодня было особенно - каждый вжился в роль и отыграл своего персонажа. Диалоги - что-то с чем-то были порой. Было очень комфортно)

*Ren Forest*  
"Частилище"

“ Говард Пайк - некогда жестокий и харизматичный главарь банды разбойников, прославившийся насилием над всем живым как в прямом, так и в переносном смысле, а ныне его имя можно увидеть лишь на пожелтевших страницах старых газет. А привело всё к этому лишь мимолётный выбор. Выбор, который казался наилучшим при жизни, но после смерти со временем пришло понимание, что всё могло быть иначе. Вопрос - после какой именно, ведь их было 13..... Новый мир со старыми проблемами.....

О самой игре - это лучшее, во что я играл. Первые 3 часа игры были самыми сложными, потому что в целом не было понимания, что происходит вокруг, но после блуждания и кучи смертей, шестерёнки в голове начали со скрипом двигаться и пришло осознание. @Roosso сегодня я больше всего хотел бы поблагодарить за музыкальное сопровождение - оно прям идеально вписывалось и менялось в зависимости от наших действий и месторасположений. Влад и @Ren\_Forest вы прекрасные ублюдки, особенно Влад☐☐. Как прекрасно было сворачивать ваши шеи раз за разом. Финал - экстаз. Музыка, голос, интонация, отыгрыш мастера и сама сцена - за гранью восприятия. На сколько я всю игру был спокоен, последний час заставил попросится выбежать нервно закурить сигарету.

P.S. спасибо за cameo нашего любимого егеря

P.P.S. сперва киска, потом с едой миска☐☐

*Андрей*  
"Частилище"