

Игроки о Боре

Вот что об игре говорят ее участники...

“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 павшего 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*

“ Борея 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.

Борея - 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 Борея.

“ 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
Отзыв после первой игры

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