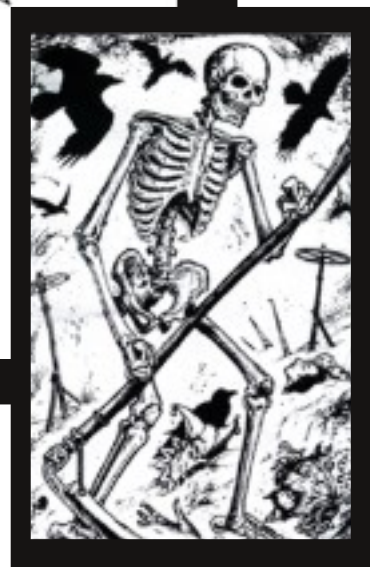
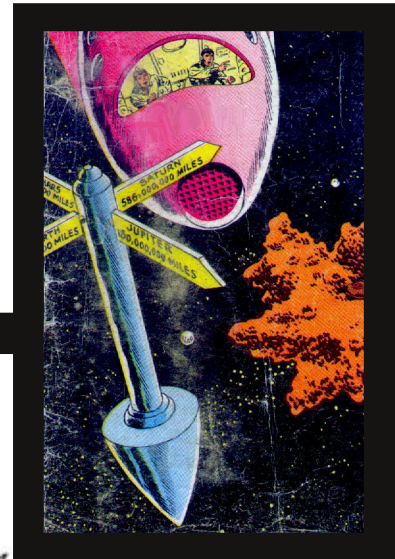
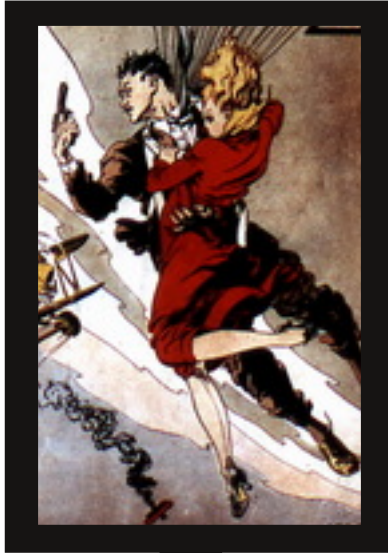


Aurora Borealis



Aurora Borealis* – это настольная ролевая игра, посвященная решениям социальных конфликтов. Чтобы пройти игру от начала и до конца с использованием персонажей и сюжета, предложенных в данных правилах, вам потребуется 1,5-2 часа реального времени. Для игры требуется 3-4 человека, колода старших арканов Таро, либо какое-либо устройство, с помощью которого игроки смогут случайным образом выбирать число от 1 до 22. Также каждому игроку потребуется заготовить по 7-8 покерных фишек, или монет, а также вырезать из распечатанного текста правил шесть-восемь карточек.

Сюжет игры довольно прост. Вторник, 25 января 1938 года. Несколько высокопоставленных членов тайного братства, включающего в себя виднейших государственных деятелей и сильнейших оккультистов Чехословакии, собрались в родовом замке князя Красного – досточтимого мастера братства - чтобы разрешить накопившиеся противоречия, выработать единую позицию по вопросам внешней политики, грядущей судьбе членов братства, и, прежде всего, угрозе вторжения германских войск. Прекрасно известно, что нацисты не жалуют вольных каменщиков.

У каждого пришедшего на встречу, как и у князя, есть личные интересы, которые могут серьезно повлиять на результат встречи. Основная цель каждого гостя - занять место наследника Досточтимого мастера братства. Однако, каждый гость видит эту цель «под своим углом». Кто-то может использовать положение магистра, чтобы склонить членов ордена, служащих в правительстве на сторону Оси, кто-то - чтобы получить доступ к коллекции манускриптов князя и достижения высочайшей степени посвящения.

Возможно, что один из гостей и вовсе решит уничтожить орден, ведь ночная встреча адептов будет проходить под огненно-красным северным сиянием, предсказанным самой Богородицей знамением грядущих апокалиптических катаклизмов...

Система Aurora Borealis призвана поддержать кристально чистую ролевую игру собравшихся за столом, а именно позволить игрокам делать выборы, опираясь на представления персонажей о воображаемом мире, и максимально способствовать наиболее полному разрешению социальных конфликтов персонажей, которые неизбежно произойдут.

Для этого, каждому игроку необходимо представить себе своего персонажа, его характер, слабые и сильные стороны. После чего, игрок выбирает восемь карт с описаниями особенностей персонажа. Особенности могут включать в себя элементы истории персонажа ("Воин Компании Иисуса", "На секретной службе Его Величества"), физические или психологические черты ("Смертельное ранение", "Женщина-боксер"), особые предметы, имеющиеся у персонажа ("Пистолет Вальтер 1938 года", "Купюра-пароль")

В начале игры большая часть особенностей «чужих» персонажей неизвестна игрокам, собравшимся за столом, однако со временем, в ходе игры им придется все больше и больше открывать сильные и слабые стороны своего персонажа, и использовать вскрывшиеся слабости других.

В ходе игры каждый из персонажей рассказывает Князю и прочим свою историю, и разъясняет, почему наследником главы ордена должен стать именно он. Игра завершается, в момент названия наследника, либо в момент смерти Князя, если он так и не огласил имя следующего досточтимого мастера. Еще один маловероятный финал - смерть всех собравшихся кроме Князя.

В ходе обоснования перспективности кандидатуры своего или чужого персонажа председателю, игроку придется следить за тремя игромеханическими параметрами, определяющими его успех или неуспех: картами особенностей, уровнем нервного напряжения и временными фазами игры.

*Северное сияние (лат.)

позволяют игроку проводить те или иные социальные действия, а также модифицировать последствия собственных и чужих действий. Карты особенностей делятся на младшие - которые могут быть практически у любого персонажа, и старшие - которые содержат ключевую информацию о персонаже и определяют набор младших особенностей.

моделируется покерными фишками или монетами, чем их больше на столе перед игроком - тем спокойнее и увереннее в себе персонаж. Большинство персонажей, пришедших на совет, имеют уровень спокойствия 5-6, что соответствует легкому волнению перед важной встречей. Игрок взбешенного персонажа будет иметь от одной до двух фишек. Уровни спокойствия также служат ставками в наиболее напряженные моменты игры. В ходе игры уровень спокойствия может опуститься до 0 – в этом случае персонаж не может действовать в игре, так как из-за нервного срыва ему не удастся четко сформулировать или выполнить свои идеи, а также безоговорочно выполняет приказы Досточтимого мастера.

соответствует объявлению заявки одним из игроков и реакцией на его заявку всех остальных. Традиционно, заявки объявляют по очереди, начиная с председателя, по часовой стрелке. Председатель может изменить порядок вноса заявок, в соответствии с регламентом. Заявки игроков подразделяются на регулярные и специальные.

считается попытка острым вопросом вывести из равновесия одного из персонажей, или защититься от подобного "нападения". Ставкой в таком конфликте является один уровень спокойствия, каждого участника столкновения. сопровождаются демонстрацией карты особенности персонажа, позволяющей игроку сделать некое нетривиальное действие, сопровождаемое свободной «социальной атакой» или «защитой». Все персонажи могут занять ту, или иную сторону в конфликте.

В случае, если величина ставок, состоящих из поставленных на кон уровней спокойствия и эффектов вскрытых карт больше, величины ставок защиты, то атакующая сторона побеждает в конфликте. Победившая сторона остается при своих уровнях спокойствия, побежденная сторона – теряет уровни спокойствия, поставленные на кон. В случае ничьи, ни одна из сторон не теряет своих уровней спокойствия и игра продолжается.

рассмотрим конфликт, возникший в первую фазу игры между братом Рихардом и Досточтимым Мастером. Брат Рихард задает острый вопрос: «- Отчего собрание происходит в неположенное время, с нарушением ритуалов и какова легитимность принятых на данном собрание решений?». Игрок брата Рихарда подкрепляет регулярную заявку социальной атаки одним уровнем спокойствия. Князь Красный, в свою очередь, пока не готов сообщить о настоящих причинах, вызвавших столь срочное собрание, и уклончиво отвечает, что в свое время братья получают ответы на все, интересующие их вопросы. Игрок досточтимого мастера, не желая раньше времени пользоваться особыми возможностями своего персонажа, ставит на кон один уровень спокойствия и отражает атаку брата Рихарда также регулярным образом. Игрок фрау Светловой видит в случившемся конфликте хороший шанс сбить спесь с заносчивого брата Рихарда и спешит поддержать Досточтимого мастера в данном конфликте. Игрок фрау Светловой вскрывает карту младшей особенности своего персонажа «Вечный ученик», поскольку до того уже успел поучаствовать в конфликте. Вскрытая карта позволяет поддержать в конфликте Досточтимого мастера, или персонажа с наивысшим уровнем уровня спокойствия, и тем самым, повышает ставку защиты князя до двух. Фрау Светлова сурово отчитывает брата Рихарда за непочтительность к авторитетам, при этом никто из иных игроков не желают вмешиваться в конфликт, и брат Рихард проигрывает, теряя уровень спокойствия, в то время как все персонажи убедились в том, что лояльность фрау Светловой принадлежит сильному лидеру.

Каждая сопровождается изменениями в окружающем "видимом" и "тонком" мирах. Деформация видимого мира однозначно описывается в тексте карт фаз. Вид тонкого мира слишком сильно зависит от состояния наблюдателя и мириадом иных факторов, и потому его изменения, на первый взгляд, хаотичны - каждую новую фазу игры один из игроков тянет из колоды одну из 22 карт старших арканов таро. Фаза игры проходит под знаком выбранного аркана.

является фаза выбора наследника досточтимого мастера. Начало последней фазы объявляется председателем после того, как он услышал мнения всех собравшихся, и оказался готов сделать выбор. Во время последней фазы игроки могут использовать все оставшиеся уровни спокойствия для изменения мнения князя в свою пользу, поставив их на кон в ходе «социальной атаки». Альтернативой данного действия служат поддержка мнения князя, либо поддержка того или иного персонажа путем предоставления своих уровней спокойствия в его распоряжение.

В данной ролевой игре насилие является не самым оптимальным методом достижения своей цели, ведь всем персонажам нужно что-то получить от других персонажей, а от человека тяжело раненого, или убитого добиться информации, или помощи несколько труднее, чем от здорового. И все же...

Для осуществления насильственных действий персонаж должен быть либо взбешен (уровень спокойствия 1-2) и напасть на братьев с кулаками, либо обладать особенностями, отражающими его повышенную склонность к пролитию человеческой крови. Игрок объявляет о желании приступить к насильственным действиям, вместо социального вызова. Насилие сопровождается потерей всеми остальными персонажами одного уровня спокойствия. Остальные игроки реагируют на насилие заявками о действиях своих персонажей. Естественно, самый простой способ остановить разбушевавшегося вольного каменщика – это устными атаками свести его уровень спокойствия до нуля.

-

В случае, когда все персонажи созданы, а текст карт фаз и особенностей написан, Аугога Vorealis не подразумевает наличия «ведущего» или «арбитра» среди игроков. В противоположном случае одному, или нескольким игрокам придется потрудиться, создавая тексты и балансируя игромеханические описания особенностей карт. Им также предстоит взять на себя роль арбитров при применении свежизготовленных карт и коррекции последствий активации излишне сильных или слабых эффектов.

Карты особенностей бывают двух типов: младшие и старшие. Старшие карты особенностей определяют в значительной мере, кем является тот или иной персонаж. Всего персонаж может иметь две старшие карты особенностей. Они открывают доступ к картам младших особенностей, и представляют собой критически важную информацию для игроков и персонажей.

:

: Восстановите уровень спокойствия в фазы "Дьявол", "Сила", "Любовники".

Потеряйте уровень спокойствия в фазы "Иерофант", "Правосудие", "Мир".

: "Раб Морфея", "Завершенный ритуал", "Ящик 850".

: Ваш персонаж является последователем религии Телема, в той или иной степени разделяет элементы доктрины данной религии, предложенной ее основателем Алистером Кроули, а также следует магическим практикам Великого Зверя.

:

: Восстановите уровень спокойствия в фазы "Папесса", "Башня", "Мир". Потеряйте уровень спокойствия в фазы "Император", "Иерофант", "Отшельник".

: "Видение града", "Связи внутри связей", "Потерянный".

: Ваш персонаж обучен оккультным практикам школы оккультистов-антропософов в Аденауме, Германия. Синтез восточных и западных методов познания позволяет Вам четко представить себе идеальный мир человека.

:
: Восстановите уровень спокойствия в фазы "Дурак", "Повешенный", "Луна".
Потеряйте уровень спокойствия в фазы "Солнце", "Колесо фортуны", "Справедливость".
: "Сияющий", "Из-за предела", "Дитя Луны".

: Ваш персонаж одержим, как он полагает, сверхъестественными силами. Долгие годы сапознания научили его предугадывать желания гения-покровителя и, иногда, блокировать его деструктивные устремления.

:
: Восстановите уровень спокойствия в фазы "Иерофант", "Колесо фортуны", "Солнце".

: "Ключи", "Архивариус", "Общее благо".

: Ваш персонаж посвящен в мистерии братства Египетского обряда графа Калиостро. Вы вершите свои зодческие работы именем Великого Архитектора Вселенной.

:
: Восстановите уровень спокойствия в фазы "Императрица", "Звезда", "Умеренность". Потеряйте уровень спокойствия в фазы "Дьявол", "Смерть", "Луна"
: "Открытые врата", "Психея", "Пророк".

: Ваш персонаж обладает способностью медиума. При определенных условиях, данная способность позволяет ему, как он полагает, общаться со сверхъестественными существами и даже на время впускать их в свое тело.

:
: Восстановите уровень спокойствия в фазы "Суд", "Иерофант", "Колесница". Потеряйте уровень спокойствия в фазы "Дьявол", "Дурак", "Звезда".
: "Образованный католик", "Лукавый исповедник", "Латинское красноречие".

: Подобно змею среди райских куш, скользит иезуит среди братьев-вольных каменщиков.

:
: Персонаж не подвержен влиянию карт фаз.
: "99 градус", "Миллионер", "Непоколебимое достоинство"

: По праву рождения Вам известны почти все тайны братьев. В том числе и тех, чьи руки по локти покрыты «голубой» кровью.

: **99**

: Вы посвященный высшего градуса. Посему, структура, цели и тайны братств для вас вполне очевидны

: Получите свободную защиту от атак с позиций авторитета братьев. В последней фазе игры ваш уровень спокойствия считается на 1 меньше.

:
: Годы свершений зодческих работ в архивах различных братств дали вам поистине энциклопедические знания в области истории Вольных каменщиков

: Вскройте карту и получите свободную ставку для атаки или обороны в вызовах, требующих специальных знаний. При поддержке чьего-либо мнения Ваша ставка считается на 1 уровень ниже, чем следует.

- : -
- : Иногда Вы просто знаете что-то, чего Вам знать не следует
- : Вскройте карту и посмотрите старший аркан таро, под знаком которого пройдет следующая фаза игры.
- :
- : Вы владеете навыком поиска тайного в явном.
- : Позволяет совершить свободную атаку в случае вызова, связанного с шифрами, тайнописью, паролями
- : Купюра-пароль
- : Фунт стерлингов с памятным для некоторых номером
- : Обладатели особенности «Ящик 850» могут применить свою особенность.
- :
- : Годы, проведенные в Италии, насытили Ваш язык цветистыми и меткими выражениями, подходящими к любой беседе
- : Вскройте карту. Проведите свободную атаку по любому игроку.
- :
- : Несколько добрых католиков рассказали Вам на исповеди сведения, о разглашении которых кое-кто может пожалеть
- : Вскройте карту и получите свободную атаку или защиту против персонажа с особенностями «Завершенный ритуал», «Сияющий», «Новый человек» и им подобным.
- :
- : Вы считаетесь состоятельным человеком по меркам 1938 года
- : Вскройте карту и получите свободную ставку для защиты в вызовах, демонстрируя готовность обеспечить братство финансами
- :
- : Вас не так-то легко вывести из себя
- : Вскройте карту и верните один уровень спокойствия, потерянный в результате проигранного конфликта
- : **850**
- : Когда-то давно, люди из заведения с адресом почтовый ящик 850 сделали Вас обязанными себе.
- : Вскройте карту. Проведите свободную поддержку персонажа с особенностью «Купюра-пароль».

Карты фаз содержат описание изменений, происходящих в Праге в ходе «ночи северного сияния», а также игромеханических эффектов, которые эти изменения налагают на персонажей игроков.

1.

: Как и полагается, вечер наступил в Праге в 17 часов пополудни. Снега выпало немного, за день он немного подтаял, и с закатом сугробы начали покрываться блестящей в свете фонарей «сахарной» коркой. В замке князя Красного, как всегда, чуть прохладно и очень сухо – режим поддерживают для сохранения богатой коллекции древних книг и картин мастеров 16-17-го века.

Странно, что князь не встречает гостей лично, а, как и сообщил в телефонном разговоре, ожидает в библиотеке. Из радиоприёмника в тяжелом резном деревянном корпусе тихо льётся трансляция выступления какого-то американского оркестра. Как всегда, книги в библиотеке находятся на своих местах – полках в тринадцать рядов, закрывающих стены почти до потолка, покрытого фресками с аллегориями постижения знаний, терпения и сохранения тайны. Мощные электрические лампы работают в полсилы, создающие в библиотеке театрально-таинственный полумрак. Князь Красный сидит во главе длинного стола на двенадцать персон. Он не поднимается, чтобы приветствовать вас, а лишь указывает рукой на стулья, расставленные вокруг стола: «- Садитесь, братья. У нас мало времени».

: Персонажи прибыли по призыву главы братства. Князь неплохо подготовился к их приезду, ему удалось немного вывести гостей из себя, чем он весьма доволен. Каждый игрок передает один уровень спокойствия своего персонажа игроку князя Красного.

2.

1938

: Шумы радиопомех, некоторое время назад проникшие в идеальный звук швейцарского радиоприёмника, усиливаются настолько, что за ними уже почти не слышно трансляции. Лампы начинают мерцать, сначала изредка, а после – все чаще и чаще. Хотя электричество и не справляется с освещением библиотеки, собравшиеся видят друг друга довольно отчетливо. Розовые сполохи, подобные отблескам далекого пожара заливают облака, видимые в высоких узких окнах замка.

: Персонажи с уровнем спокойствия 5 и выше теряют один пункт спокойствия. То, что для некоторых собравшихся является важнейшей встречей в жизни, начинается с проблем с электричеством. Какая нелепость!

3.

: Розовое сияние усиливается. Электрическое освещение гаснет во всем квартале. Радиотрансляция прерывается какофонией свиста, щелчков и завывания. При достаточно развитом воображении в наслоении шумов можно услышать странную и чуждую человеческому слуху мелодию. Один из братьев низкого градуса посвящения, работающий в энергетической компании города пытается дозвониться до Князя по телефону и сообщить о временном отключении электричества в городе в связи с возникновением разности потенциалов на проводах, не подключенных к генераторам и батареям. Его звонок прерывается теми же звуками, что несколькими минутами ранее заглушили радиотрансляцию. Братья остаются в бледно-красном полумраке, мешающем разглядеть выражение лица собеседника.

: Персонажи с уровнем спокойствия 3 или ниже получают 1 уровень спокойствия. Темнота и шум на улице позволяют скрыть излишнее волнение, отражающееся в мимике и голосе.

4.

: Северное сияние достигает пика своей мощи. Весь город залит красно-розовым огнем, на улицах слышны сирены пожарных машин, свистки полицейских и нарастающий гул толпы. Светло-красный свет освещает библиотеку не хуже электрических ламп, однако придает настолько чуждый и непривычный вид братьям и окружающим их предметам, что кое-кому может показаться, что и законы перспективы начинают понемногу искажаться.

: Братья с картами старших особенностей «Одержимый», «Воин компании Иисуса», «Антропософ» получают дополнительный уровень уверенности. Братья с особенностями «На секретной службе его Величества», «Телемит», «Делегат Третьего Интернационала» - теряют. Мало кто способен с каменным спокойствием воспринять воплощение пророчества Богородицы, происходящее на Ваших глазах.

5.

.
: Похоже, что вся Прага вышла на улицы. Горожане кричат, и кажется, веселятся. Машины полиции, снабженные репродукторами, с трудом побиваются сквозь людские толпы, призывая граждан соблюдать правила дорожного движения. Праздник под алым сиянием будет продолжаться до утра.

: Братья собираются с силами для последнего и решающего раунда переговоров. Если для простецов сияние это всего лишь каприз природы, то для посвященных мрачный символизм ситуации стал предельно очевиден. Каждый брат добавляет себе один уровень спокойствия.

.
: Египетский вольный каменщик; Досточтимый мастер.
Князь смертельно ранен в схватке с убийцей и надеется за несколько часов до смерти назначить наследника.

.
: Антропософ, Делегат Третьего Интернационала.
Девушка, предоставлявшая свою кровь для причастия петербургским декадентам в 1910-е, превратилась в компетентного мага-практика, известную светскую львицу и активиста суфражистского движения на континенте. Мария не верит в возможность чешского ордена обеспечить безопасность братьев и ищет способа для перехода на сторону одного из крупных игроков - Германских, Английских или Итальянских оккультистов.

.
: На секретной службе Его Величества, Телемит.
Писатель, знаток языков, признанный специалист в истории братства, Мистер Рейнер должен срочно получить пароли и имена членов ордена. Вполне возможно, что пуля, от которой страдает князь, выпущена из британского револьвера.

.
: Одержимый, Баварский Иллюминат.
Барон фон Бек прибыл из Германии, владея ключами и символами, которые позволили ему занять место по правую руку от князя Красного. К сожалению, почти потерял способность воспринимать действительность рационально, что, однако, не мешает ему следуя некоторой неочевидной логике, оказывать серьёзное влияние на Орден. На встрече Рихарду предстоит определиться, знаменем чего является Северное Сияние, выбрать на чьей он стороне - Небес или Ада, и действовать, в соответствии с выбором.

.
: Воин Компании Иисуса, Королевская кровь.
Принц итальянского королевского дома инкогнито, Паоло прибыл в Прагу, чтобы разьяснить местным вольным каменщикам всю серьезность положения в Европе. И предложить им сделать выбор – следуют ли они за Богом и странами Оси, либо оказываются в противоположном лагере. Естественно, удобнее всего этот выбор предлагать с позиции Досточтимого мастера.