

«АТМА»

Души живут вечно... Вечно?

Человек состоит из тела, его внешней оболочки, и души, внутреннего «я». После рождения душа может видоизменяться, разрушаться, теряться... Каждый человек в этом мире так устроен.

Но есть и такие существа, которые зовутся «атмами». Души, которые используют тела в качестве ресурса, машины, сосуда, а сами могут жить если не вечно, то сотни и тысячи лет.

«Вы имеете внешнюю оболочку, но намного значимее ваша душа. Она с вами будет всегда, а вот тело может погибнуть почти в любой момент. Не совершайте де-лии в толпе, вы должны скрывать свою сущность, сливайтесь с простыми людьми. И скрывайте тела, из которых вы вышли, лишние трупы нам ни к чему. Не подвергайте себя и сати опасности...»

ОБ ИГРЕ. ПОЛУЧАЕМЫЙ ОПЫТ

«Атма» — настольная ролевая игра, где Вы погружаетесь в мрачно-таинственное происходящее, современный мир, покрытый заговором и атмами, о которых простые люди не знают.

Готическая атмосфера, эстетично описанный мрак и ужас, поданный на серебряной тарелочке олицетворения прекрасного.

Вы будете совершать стратегически продуманные действия и иногда даже прилагать физическую силу. **Вы** являетесь теми самыми душами, которые могут воздействовать на окружающих трансцендентно, искажая суть людей, заменяя часть важной черты человека на ту, которую захотите видеть в нем **Вы**. И именно **Вы** видите весь хаос и ужас или же... являетесь тем, кто устроил Ад на Земле.

Спасайте сати, тщательно скрывайте свою суть от людей, не давайте Анкири убить все сущее этого мира.

СЕТТИНГ

СМЕРТЕЛЬНАЯ ЯВЬ...

Во время правления Петра Первого (а после — Екатерины Первой), в Россию начали приезжать творцы. И так образовалась деревня «странных людей», русские не понимали той французской моды. Не понимали речь тех людей. Они вели себя очень странно. Народ испугался каких-то сатанинских признаков в иностранцах и, ввиду своей суеверности, напал на деревню и сжег ее. Но потом такое поведение начали замечать в соседней деревне. Люди боялись все больше, потому что это сатанинское поведение распространялось подобно болезни.

- Суеверные люди создали небольшой культ «Праведности». Члены этого культа по-тихому истребляли людей со странным поведением. Простой народ, который не хотел связываться ни с одержимыми, ни с Праведными, тихо наблюдал за всем со стороны, а если видел или слышал что-то, то старался молчать об этом, чтобы никто их не задел.
- Младший ребенок одного из Праведных был жестоко убит членами культа, поскольку они не отличили детское игривое настроение от поведения одержимых. Поскольку культ держал в тайне свои предположения, кто одержим, за три года было убито около двухсот детей.
- После возгорания зерна у деревни, занимавшейся посевами, на соседнюю деревню было совершено два набега подряд. Люди видели демонов и всяких тварей, считая, что это видения из-за одержимых. Как будто они хотят их заколдовать (А на самом деле просто сгорело то зерно, которое создает галлюциногенный газ, из-за чего у всех случился массовый припадок). Людей, чьи души могли переселяться в другие тела, стало меньше, потому что души не могли найти новое тела. Следовательно, они умирали.
- Из-за массового истребления таких людей, они начали мигрировать в другие страны, где их поведение казалось не таким странным. Они пытались вернуться домой. Кто-то остался жить в тех деревнях, скрывая себя и сливаясь с обществом.

через 50–70 лет.

1. Про культ "Праведности"

- Теперь все люди боятся членов культа «Праведности», поскольку из-за них численность народа стала меньше.
- В деревнях, в которых наводили порядки люди из культа, стало меньше женщин, поскольку начали считать, что они могут переносить эту «болезнь». Из-за чего стало больше насилия и меньше еды (мужчин забирали на разные военные действия, все хозяйство падало на женщин, стариков и детей. А их было очень мало).
- «Одержимость» как болезнь стала затухать, следовательно, и смертей стало меньше.

2. Массовое убийство детей

- Культ раскололся на две части. Праведные, чьи дети были насильно убиты, решили уйти из культа из-за глубокой ненависти к убийцам.
- Детей не отпускали гулять куда-то, где не было их родственников. Все боялись неожиданного убийства ребенка.
- Создание группы «Спокойствия», которая следила за Праведными и не давала убивать невинные души.

3. Стало меньше людей, которые могут переселяться

- Они начали образовывать свои коммуны, небольшие группы, где могли не скрывать себя, доверять друг другу.
- Мир начал забывать про атм, тех самых существ.
- Атмы стали вести себя более скрытно, они не проявляют свои способности.

4. Атмы начали искать свой настоящий дом

- Благодаря миграции их вид распространился в другие точки Земли.
- Они могли приобрести дополнительные умения, потому что в странах разная культура. И они переняли что-то новое себе.
- Атмы, которые остались жить в тех деревнях, начали занимать главенствующие позиции и укоренялись в своих телах или в телах знакомых, чтобы их не смогли убить. А если бы и убили, то по обществу пошла бы волна недовольства.

Как итог, атмы осели на дно, начав скрывать свою суть, чтобы их «раса» могла жить дальше. И в современном мире о них уже никто не знает, легенды про «одержимых» воспринимаются как сказки.

СОВРЕМЕННЫЙ МИР

Культа «Праведности» и группы «Спокойствия» давно уже нет. Но информация и архивы, связанные с этим, можно найти на странных сайтах на темной стороне паутины интернета. Некоторые люди, которые интересуются подобными записями, могут находить «странные» черты в людях. И нередко такие люди становятся сталкерами, убийцами и просто поехавшими.

Ранее атмы были раскиданы по всем миру, они впитывали в себя культуру и ценности того разных мест на протяжении долгого времени. Из-за чего у них были разные взгляды на какие-то вещи, ситуации, свои методы решения проблем. И вследствие этого между общинами возникают недопонимания и конфликты. Но у всех есть общий закон — защищать атм и не привлекать внимание к ним.

Атмы живут среди людей в больших городах и совсем маленьких деревнях. Про их сущность никто ничего не знает, потому что атмы тщательно скрывают свои способности и действуют аккуратно. А если кто-то и находит какие-то записи про существ, схожих с атмами, то считает это сказкой или легендой.

В деревнях и поселках выше смертность атм, потому что можно не найти свободное тело, следовательно, некоторые души умирают.

АТМА

Души, живущие в телах людей и имеющие возможность перемещаться из тела в тело. «Атма» — древнее обозначение этих существ. Души, блуждающие по телам и миру, и те, кто без физической оболочки является ничем.

Они смертны подобно всему живому. Только они умирают, когда не могут найти новое тело. Смерть атмы наступает по истечении 10 минут нахождения без совершенно недееспособной оболочки.

Переместиться в чей-то труп можно, но жить атма там не сможет, потому что она не может подсоединиться к телу. Сердце не бьется, кровь не циркулирует. Атме нечем управлять. А вот находиться в теле человека, вышедшего из комы, можно. Тело травмировано, но что-то все еще возможно делать.

САТИ

Так атмы зовут своих сородичей и товарищей.

Дотроньтесь до человека и посмотрите на его ауру, чтобы понять, кто перед Вами. У атм она цветная, чаще всего ее цвет — отражение идеологии и устоев, у простых людей она серая.

ДЕ-ЛИИ

Так атмы называют переход в новое тело. Это происходит полностью только тогда, когда душа находится еще в человеке и она готова отдать свое место в этом теле, уйдя на покой самой.

Чаще всего переход возможен в:

- будущих самоубийц
- людей с суицидальными мыслями и наклонностями
- тех, кто в алкогольном или наркотическом опьянении
- сломленных и подавленных людей в депрессии

Переместиться можно и в трупы людей, только атма не может там пребывать долго, она все еще не в связи с телом, следовательно, постепенно умирает. Малое, что можно узнать из трупа — как человек умер и что являлось его ценностью в жизни.

НОВОЕ ТЕЛО

После того, как душа покидает тело, она оставляет в физической оболочке часть информации, память о прошлой жизни:

- первый момент счастья
- первый момент горечи
- самый близкий человек
- самая страшная тайна

Эту информацию получает атма при переселении.

КОХРА

Если душа не согласна освободить тело и еще держится за него, атма может завладеть им, но на недолгое время. Тело будет сопротивляться и действовать странно по меркам окружающих, а разум другой души будет попеременно возвращаться, пока не выкинет атму обратно из тела. Атма имеет до 3 минут нахождения в другом теле, когда там еще есть чья-то душа.

Атма Мари делает кохру с неизвестным мужчиной, сидящим за барной стойкой. Его душа не была согласна на отдачу тела, поэтому Мари применила это действие. Во время пребывания в теле мужчины, он дергался, бил ладонью себя ладонью по лицу,

а его эмоции искажались спустя какое-то время, как будто в нем сидели разные люди или же... демоны. А спустя 3 минуты мужчина снова приходил в себя и не помнил, что он делал это время. Мари же вернулась в тело, из которого выходила на время кохры.

АНКИРИ

Атмы могут жить очень долго. Но у вечного существования есть минусы. С каждой новой жизнью атма набирается опыта, который может пригодиться. Человеческое тело, мозг, не могут выдерживать такие нагрузки чего-то потустороннего. И когда атма вспоминает что-то из прошлой жизни, тело начинает конфликтовать с душой и это сказывается на психике атмы.

Анкири — преображенная атма, сошедшая с ума. Она имеет больше способностей, ее трансцендентность вырастает в два раза. И у этих существ уже нет никаких правил, это крайняя ступень смерти души. И поэтому атмы должны следить не только за людьми, но и друг за другом. Потому что Анкири может стать причиной массового ужаса. Живя в теле, она может устраивать погромы, убивать людей, выходить с оружием против любого существа.

Чтобы убить Анкири, необходимо заключить его в доминиканский янтарь. Ранее прозрачный камень наполняется душой и из-за этого принимает свой голубо-синий цвет. Дух Анкири умирает и запечатывается в камне до момента, пока душа не очистится, а камень снова не станет прозрачным.

Виды Анкири

- **Вут (навыки жестокости и трансцендентности)**
 - Вселяется в людей на короткое время и устраивает хаос путем управления человеком (5 секунд ему достаточно, чтобы сделать небольшое действие и убить кого-то)
 - Вызывает кому и болезни у людей
 - Имеет навык заблуждения
- **Нарбакши (навыки телесности и невербальности)**
 - Встречаются редко, но являются большой опасностью
 - Отвратительно выглядящие злые духи, настолько ужасны и противны на вид, что от страха и отвращения у них самих сводит конечности
 - Проявляются в ночь, имеют свою физическую оболочку
 - Питаются людьми и предпочитают свежее мясо, но когда «улов» плохой, могут съесть останки плоти

- **Самуры (навыки эмпатичности и трансцендентности)**

- Группа маленьких демонов, которые резвятся, не являются изначально враждебными, но могут пакостить просто так, потому что они дети
- Очень маленькие и милые, похожи на гоблинов
- Создают бытовые пакости, любят подшучивать над людьми, легенда про Домовых пошла именно от этих существ
- В основном не видны, но могут иногда проявляться и показывать себя даже людям, тем самым вызывая испуг

- **Бада-адми (навыки эмпатичности и жестокости)**

- Это души, которые вселяются в слабых людей и полностью подминают под себя душу человека.
- У них есть голова, у каждой по два лица, одно олицетворяет печаль, другое — гнев. Лицо гнева часто бывает раздражено даже по отношению к печали.
- Если выбить эту душу из тела, тогда можно увидеть ее раздвоенное лицо. Иначе этого демона никак не опознать.
- Находясь в теле, этот демон совершает деструктивные действия и имеют девиантное поведение в толпе, например, массовое убийство людей.

- **Саджа (навыки невербальности и телесности)**

- Насильственно убитая атма, которая наполнена мстительностью и жестокостью к людям
- Очень высокая с неестественной длиной конечностей
- Ходит по ночам под окнами людей и заглядывает в них, ища дом без оберегов. Иногда стучит в окна, но люди думают, что это звук от веток
- Если находит дом без оберегов, проникает в него и сворачивает шею своей жертве

- **Сурат (навыки рациональности, телесности и жестокости)**

- Человекоподобные духи, имеющие разум. Способны обманывать даже самых взрослых атм, наслаждаются разрушением общества
- Могут менять свое обличие и становиться копией любого человека, а ввиду своей разумности очень хорошо мимикрируют
- Восстанавливают свои части тела и могут становиться невидимыми даже для атм
- Очень сильно боятся бобов, они способны обессилить их

ОБЩЕСТВА

У каждой атмы есть свои видение и восприятие жизни. Следовательно, есть основная идеология. Атма может стать членом того общества, чьи правила и понимание сущности и существования вообще схожи с ее.

Но есть и те атмы, которые живут вне обществ. Да, у них нет общих правил, они не имеют друзей и врагов. Но если будет какая-либо стычка с членами обществ, то и союзников у них рядом никогда не будет.

Аспид

Верят, что они, атмы, являются высшей ступенью эволюции. Этим оправдывают свою жестокость по отношению к людям. Убрать человека на пути с дороги не стоит ничего. Ведут переговоры без удовольствия, им проще приказать убить.

Жестоки к людям, но не для утешения, этим они нажили себе богатство и успех, промышляя «темным» заработком по типу клубов, казино, притонов. Продают наркотики, алкоголь, располагают к низменным потребностям человека. Сами же редко «пробуют», что продают.

«Мы выше этих людишек. Они наш ресурс, наши животные, наш способ улучшить жизнь сто... нет! Тысячекратно!»

Ужасные отношения с обществом Е.О.Н., атмы Аспида считают, что они должны заместить этих стариков, которые вот-вот сойдут с ума и станут огромной проблемой для всех атм. Жадные до власти, они стараются просачиваться в места Е.О.Н., чтобы узнать что-то интересное. Но, по стечению судьбы, Аспиды слишком юны по сравнению с атмами Е.О.Н.а, чтобы брать в свои руки хоть какую-то стоящую ответственность, потому что Аспиды точно загубят мир, вогнав всех живых в тиски.

Крупные места общества, где атмы могут больше расслабиться и побыть собой:

- Стрип-клуб «Мана» в городе Мирный, Россия
- Подпольное казино «Кислород» в Сан-Чисо, США
- Элитный клуб «Хара» в Обейо, Япония

Тормент

Общество, которое воспринимается другими если не с негативной реакцией, то точно с неприязнью. Они верят, что очищают свою душу, отпускают грехи через боль. Истязают себя и тех, кто сам подписался на это.

Лицемеры, играющие на чувствах других. Их душа требует порока и греха, но, совершая это, они всегда считают, что могут очиститься путем испытывания или причинения кому-либо боли. Конфликтные атмы, которые могут не найти общего языка даже в своем обществе.

Часто они работают в местах, где можно видеть сумасшествие. Например, психушки и кинки-пати. Нередко можно встретить Торментов в поселках с сатанинскими наклонностями, где есть своя вера и склонность к мазохизму.

Кровь их никогда не пугала, а можно сказать, привлекала. Но они не желают никому смерти.

«Мы садисты и мазохисты, но уж точно не убийцы...»

Торментам все равно на другие общества. Единственное, что их привлекает в других атмах, склонность к садизму по отношению к кому-либо.

Крупные места общества, где атмы могут больше расслабиться и побыть собой:

- Квартал Емивано в Омаси, Япония
- Район Памимнула в Манаи, Индия
- Дом «Танхи» в Гонконге, Китай

Дориан

Искусство живет вечно. А ужасное и омерзительное у них вызывают приятные ощущения, приковывая внимание красотой. Даже платье из мусорных пакетов, наполненных отходами, будет выглядеть завораживающе в их исполнении на подиуме. Эпатаж — их стихия. Модные показы, музыкальные выступления, уличные выставки... Это места, где существуют Дорианцы.

Превосходные ораторы и манипуляторы, по их команде человек и правда может шагнуть навстречу смерти. Немного странные своим самовыражением атмы искусства.

Часто в этом обществе можно встретить очень общительных и эмоциональных атм, для которых любое переживание может быть сильным стрессом. Они открыты миру и людям, но очень часто имеют закрытые мероприятия «для своих», где другие атмы тоже могут расслабиться.

«Я не гонюсь за деньгами. Лишь открываю глаза миру. Я живу РАДИ эпатажа, я существую БЛАГОДАРЯ искусству».

У них хорошие отношения с Черишами, потому что это единственные атмы «кому не все равно», все свои эмоции они могут вылить на Черишей. А взамен помочь им всем, чем могут.

Ужасные отношения с Е.О.Н., поскольку те дают слишком много запретов, которые считаются Дорианцами глупыми. Например, почему в ярком наряде не стоит ходить по улице и почему в 12 ночи нельзя громко включать музыку. Но все же они слушают их, чтобы не навредить членам общества.

Крупные места общества, где атмы могут больше расслабиться и побыть собой:

- Показы дома моды «Кельен» в Париже, Франция
- Улица Куаре Петто в Телинии, Италия
- Концертная площадка «Вердад» в Гальсии, Испания

Чериш

Настоящие добродетели с синдромом спасателя, который иногда направлен не на тех, кому и правда нужна помощь.

Заботливые и душащие любовью все живое, они могут привлечь внимание своим теплом любого. Превосходные манипуляторы, которые используют свои возможности и силы не в угоду себе, а во благо окружающих. Часто работают в сепсисах, больницах, детских садах и школах. Их сфера деятельности направлена на других, вне зависимости, люди то или атмы. Часто устраивают благотворительные выставки вместе с Дорианцами.

Жертвенные Чериши являются самыми регенеративными по сравнению с другими, потому что они живут оказанием помощи и, вследствие этого, сами понимают, как им стоит улучшить свое состояние трансцендентно.

«Мне ничего не стоит отнять жизнь у тяжело больного, чтобы дать возможность атме продолжить свое существование...»

Необычные сотворители блага, которые стараются держать хорошие отношения со всеми обществами. Кроме Торментов, их стремление к боли ужасает Черишей.

Крупные места общества, где атмы могут больше расслабиться и побыть собой:

- Больница «Бевора» в Умельборге, Швеция
- Клиника пластической хирургии «Чусин» в Йовон, Южная Корея
- Школа «Форс» в Кармети, Канада

Шейд

Единение духа и природы. Их тело — машина для убийств. Из-за высокой телесности, они стараются не менять свои тела очень часто.

Первоклассные убийцы, участвующие и организующие подпольные бои без правил. Часто являются охранниками тех, кто им заплатил. А помогают только тем, с кем у них хорошие отношения.

У Шейдов главенствует дело чести. Если им кто-то спас жизнь, они будут стремиться отдать долг. Платят добром за добро любому, даже если им помог кто-то с не самой хорошей репутацией.

«Мое тело — машина для убийств. Моя душа — наполнение сильного духа и чести»

У них не самое приятное впечатление о Торментах, поскольку те убивают тело — настоящий ресурс, который может сделать атму сильнее. Это как собственноручно заключить себя в камень. Слишком глупо.

Крупные места общества, где атмы могут больше расслабиться и побыть собой:

- Клуб подпольных боев «Волюнтад» в Мантуне, Мексика
- Здания группировок под якудзами «Сетсузоку», Япония
- Район Желдак в Анчутках, Россия

Е.О.Н. (единство. очень. нужно.)

Самые старые атмы. Их взгляды на правление и регулирование власти отличается от других обществ. Е.О.Н. находятся в правительствах и других управляющих позициях.

Не марают руки обыденными вопросами и больше манипулируют другими обществами, чтобы решать вопросы. Они не знают, чем является сейчас мир, потому что сидят как будто под куполом своих должностей.

«Мы устанавливаем правила для всех: для людей и для атм. Скрываем сати от любопытных взглядов и стараемся заминать дела, связанные с ними»

Они пренебрежительно относятся к Аспидам, считают их еще детьми, поэтому и не трогают их пагубно влияющую на людей деятельность. Конфликт — двигатель прогресса, следовательно, большее укоренение членов Е.О.Н.а у власти.

На решение вопросов, связанных с людьми и атмами, несущими вред для толпы, они «покупают» Шейдов. Чтобы эти дела решались не собственноручно.

Крупные места общества, где атмы могут больше расслабиться и побыть собой:

- Яхт-клуб «Икта» в Нью-Мелс, США
- Район Хамаси в Конкасю, Япония
- Дом «Бен-чи» в Маньин, Китай

СИСТЕМА

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Дорогой игрок, сейчас мы вместе с вами создадим персонажа для игры. Постепенно я буду объяснять вам и то, какие правила вы должны учитывать во время игры.

Ваш персонаж — атма. И, поскольку вы можете менять тела, вы создаете не внешнюю оболочку, а душу.

ОБРАЗ

Имя

У каждой атмы есть имя. Даже если она прожила 10, 100 и более жизней, у нее явно есть предпочтение, как ее стоит звать. Можно сказать, ее настоящее имя — устоявшееся прозвище, которое видоизменяется с учетом места и времени, где атма живет.

У меня атма Мери. В России она была бы Марией в современном мире, а в более древнем — Марьей. Но среди атм ей нравится больше, когда ее зовут Мери.

Возраст

Время жизни атмы — важный аспект. От этого зависит, сколько жизней примерно она пережила. Сколько всего она может вспомнить. Напишите и возраст Вашей атмы.

Мери молодая атма, она появилась, когда уже существовали общества. Поэтому ей где-то 150 лет. Она видела много ужаса и проживала войны. Естественно, можно понимать, что она сменила достаточно тел до нашего 2024 года.

Описание души

Опишите вашу атму, например, черты ее характера, что она любит и ненавидит, что ее восхищает и что пугает.

Мери очень разговорчивая, она любит цветы, но только не на могилах. Ее восхищают творческие люди, но сама она вряд ли бы смогла пойти по подиуму в неудобной одежде. Ее пугают насилие и причинение вреда окружающим, что она видела в течение всей жизни. Хочет спокойствия.

Общество

От этого зависят наличие у нее друзей и предполагаемых врагов, места, где атме будет комфортно находиться. Вы можете не выбирать общество для вашей атмы, если хотите сделать ее одиночкой.

Для первых игр не советую брать общество Е.О.Н., поскольку за них будет сложнее играть без знания мира и понимания, как живут атмы.

Детали обществ

• АСПИД

- **Мотивация:** больше денег — больше власти.
- **Черты:** эгоистичность, язвительность, сосредоточенность, распушенность, немногословность, задумчивость, сорят деньгами, тактичность, расчетливость, умеют прогнуть под себя, не решают конфликтов, стараются не создавать конфликтов с собой лично.
- **Отношения (+):** Шейд, Тормент
- **Отношения (-):** Е.О.Н.
- **Навыки:** +2 к жестокости, +1 к невербальности / рациональности

• ТОРМЕНТ

- **Мотивация:** пытка — покаяние, меньше грешников — больше блага.
- **Черты:** эмоциональность, распушенность, садисты и мазохисты, любители жесты и крови, боятся своей жестокости, желание стать лучше (но не отказываются от своих устоев и отпустить это), конфликтные, чудаки, поддающиеся воздействию со стороны, ранимые.
- **Отношения (+):** Дориан, Аспид
- **Отношения (-):** Чериш
- **Навыки:** +2 к телесности, +1 к трансцендентности / жестокости

• ДОРИАН

- **Мотивация:** дело не в деньгах, все ради искусства.
- **Черты:** общительности, эмоциональность, импульсивность, чувствительность, умение вести за собой большую толпу, может завести толпу, распушенность, игривость, тактильность, любят эпатаж и могут учудить его практически на ровном месте (за что им хорошо влетает от окружающих, благо их дела не влияют плохо на людей).
- **Отношения (+):** Чериш, Тормент
- **Отношения (-):** Е.О.Н.
- **Навыки:** +2 к невербальности, +1 к эмпатии / трансцендентности

- **ЧЕРИШ**

- **Мотивация:** помогать ближним, забота о слабых.
- **Черты:** эмоциональные, милые, чувствительные, рациональные, внимательные, чуткие, доверчивые и мягкие, серьезные, стеснительные, чувствующие людей, заботящиеся, ненавидящие жестокое проявление к кому-либо / чему-либо.
- **Отношения (+):** Дориан
- **Отношения (-):** Тормент
- **Навыки:** +2 к эмпатичности, +1 к невербальности / рациональности

- **ШЕЙД**

- **Мотивация:** защита атм.
- **Черты:** серьезные убийцы, спортивные, фитоняшки, чувственные, действуют по чувству долга, хладнокровно убивают, хорошо защищают, «добром отвечают на добро», не конфликтные, задумчивые, говорят по делу, за деньги будут защищать любого.
- **Отношения (+):** Е.О.Н, Аспид
- **Отношения (-):** —
- **Навыки:** +2 к телесности, +1 к невербальности / жестокости

- **Е.О.Н.**

- **Мотивация:** могущество и власть решают все проблемы.
- **Черты:** эгоистичность, сосредоточенность, тактичность, расчетливость, умеют прогнуть под себя, не решают конфликтов, нанимают людей для решения проблем, скрытные, черствые, жестокие.
- **Отношения (+):** Шейд
- **Отношения (-):** Аспид
- **Навыки:** +2 к трансцендентности, +1 к жестокости / рациональности

Мери из Чериш, работает в медицинской сфере универсальной медсестрой, раньше работала в хосписе.

РАЗДЕЛ ДУШИ

БЛОКИ НАВЫКОВ

Черты атмы, в которых уже находятся возможные навыки, которые вытекают из черт. Всего блоков 6: эмпатичность, невербальность, жестокость, рациональность, трансцендентность, телесность. А в них уже находятся возможные действия, которые можно улучшать по ходу игры.

НАВЫКИ

Заполните ячейки навыков следующим образом:

- 4 навыка по 3 ячейки
- 6 навыков по 2 ячейки
- 8 навыков по 1 ячейке
- остальные пустые

Если у вашей атмы есть общество, добавьте к имеющимся ячейкам те, которые указаны в деталях обществ.

Поскольку Мери из Чериш, я закрашиваю 2 ячейки в эмпатичности и 1 невербальности или 1 рациональности.

Эмпатичность

Умение распознавать эмоции и чувства другого человека, понимать его внутреннее состояние.

- **Созависимость.** Это стремление быть в обществе других людей, потребность человека в создании тёплых, доверительных, эмоционально значимых отношений с другими людьми.
- **Сентиментальность.** При сентиментальности все внешние впечатления действуют преимущественно на чувство, а не на разум и мысли. Положительные эмоции человека усиливаются, он может сопереживать даже по поводу, не вызывающему сильной эмоциональной реакции у окружающих. Иногда выражается в слезливости и приторной чувствительности. Помогает растрогать других, потому что вы говорите от чистого сердца.
- **Первичность.** Индивид склонен верить той информации о человеке, предмете или явлении, которая была получена раньше. Таким образом, при противоречивости каких-либо фактов люди чаще отдают предпочтение старому сведению, а не новому.
- **Благосклонность.** Вызывание чувства благосклонности или даже привязанности. Если вы окажете услугу, дадите ценный совет или просто проявите добродушие, это будет формировать благосклонность человека к вам.
- **Притворство.** Умение подражать прошлой душе, которая была в этом теле. Актерское мастерство или же мимикрия, вы приспосабливаетесь к новому телу и лучше «играете» роль нового человека.

Невербальность

Система знаков, которые заменяют, дополняют, усиливают речь. Это жестикуляция, мимика, тональность голоса, соблюдение личного пространства. Коммуникационные инструменты дают дополнительную информацию, намеки, подсказки и позволяют понять собеседника, причины и мотивы его поступков.

- **Язык тела.** Вы хорошо считываете настоящие мотивы человека, когда видите его общение через прикосновения (похлопывания, рукопожатия, поцелуи, удары и т.д.). Также идет считывание внешних факторов: анализ мимики, позы, жестов, походки.
- **Расчет.** Анализ окружения и объектов. Дистанция, временные характеристики, ориентация, территориальность, расположение личных вещей. Вы считаете и поймете, если в комнате что-то стоит не так, как это было раньше.
- **Обоняние.** Анализ запахов. По аромату косметики и парфюмерии можно определить материальное положение, настроение, вкус. Даже запахи тела погружают в определенные состояния.
- **Звучность.** Восприятие информации на слух и считывание эмоций человека на основе проявления его поведения. Звуки сопровождают речь, но ею не являются (интонация, темп, высота, мелодика, громкость, тембр, длительность пауз и слогов). А кашель, вздохи, плач и смех — говорят об эмоциях, помогают выразить страх, обиду, негодование, восторг.

Жестокость

Свойство личности проявлять оскорбительные действия, бесчеловечное отношение к другим живым существам, причинять им боль или лишать жизни с чувством собственного удовлетворения.

- **Манипуляция.** Скрытое управление другим человеком, использование его в качестве неодушевленного ресурса без свободы слова и голоса, без права на признание его чувств и эмоций.
Жертва ничего не подозревает до какого-то времени.
- **Хищничество.** Человек подминает под себя личность другого, вследствие чего оппонент чувствует себя жертвой. Вы «нападаете» на человека, это активное проявление агрессии, запугивание.

- **Заражение.** Передача своего эмоционального состояния или своих установок другим людям. Вы буквально можете высосать энергию их человека. Самый яркий пример – смех. Есть даже выражение «заразительный смех». Но это работает и с другими состояниями.
- **Критика.** Психологическое влияние оказывается путём высказывание негативных суждений в адрес того, на кого вы хотите повлиять. Также это может быть осмеивание, осуждение или ругань.
- **Подражание.** Вызывание у другого человека желания быть похожим на вас. Человек становится вашей «ручной собачкой», которая будет делать все, что вы скажете. Но не рассчитывайте, что у человека не будет своего достоинства, он может вас раскусить и обидеться, как минимум.

*Вы должны иметь влияние над человеком, чтобы вызвать сам импульс к подражанию. Человек, у которого много власти, вряд ли захочет подражать бедному мальчишке.

Рациональность

Термин, в самом широком смысле означающий разумность, осмысленность, противоположность иррациональности.

- **Убеждение.** Это воздействие посредством аргументирования точки зрения, которую мы хотим привить человеку. При этом он осознаёт, что вы воздействуете на него. С помощью убеждений вы можете изменить намерения, решения, суждения человека и т.п.
- **Просьба.** Передача информации путем формулирования своих желаний с подкреплением фактов, зачем это нужно вам. Выше шанс, что человек согласится помочь. Он больше расположен к вам.
- **Спокойствие.** Вы можете успокоить человека, который находится под влиянием паники. Человек вас послушает и будет постепенно успокаиваться.
- **Объективность.** Вы видите ситуацию такой, какая она есть. Наложённые статьи противника не действуют на вас.

Трансцендентность

Философское понятие, означающее то, что принципиально недоступно опытному познанию, выходит за пределы чувственного опыта. В широком смысле трансцендентное понимается как «потустороннее» — то, что находится «по ту сторону» человеческого бытия.

Считается, что познанием трансцендентного занимаются религия и метафизика.

- **Эфир.** Состояние, когда вы можете находиться какое-то время без тела дольше обычного. Вы можете смотреть на все происходящее со стороны, но это длится не так долго, вам придется найти новое тело.
- **Переход.** Вы быстрее считываете информацию из нового тела при перемещении, чем другие души, следовательно, получаете чуть больше информации от остатков памяти прошлой души, которая была в этом теле.
- **Расщепление.** Если вам не нравится часть вашего рассудка, вы расщепляете сознание и уводите нежелаемое в боковую ветвь. Это осознанное бегство от боли. Вы смотрите на себя как будто бы со стороны, претерпевая боль, считая, что это происходит не с вами, а с кем-то другим.
- **Выселение.** Вы выбиваете дух из тела человека на несколько минут. Теперь дух может видеть вас таким, какой вы есть.

Телесность

Психофизиологические, психосоматические и биоэнергетические проявления человеческого тела, которые характеризуются двигательной активностью, способностью понимать и интерпретировать тело, влиять на него, развивать и чувствовать сигналы.

- **Обмякание.** Даже если разум другого человека способен живенько работать, его тело не способно выполнять поручения души из-за обессиленности.
- **Самовнушение.** Вы можете убедить самого себя в чем-то. Внушить себе, что ваше тело может преодолеть что-то, хотя оно уже может устать.
- **Стрессоустойчивость.** Совокупность качеств, позволяющих организму спокойно переносить действие стрессоров без вредных всплесков эмоций, влияющих на деятельность и на окружающих, а также способных вызывать психические расстройства.

* Высокая стрессоустойчивость характеризуется низким уровнем эмоциональности.

- **Здоровый дух.** Вы легко влияете на собственное тело, физические упражнения даются вам легче других. Не касается экстремальных ситуаций.

МОДИФИКАТОР БЛОКА

У каждого блока есть модификатор, которому присваивается число от 0 до 3:

- Один блок: 3
- Два блока: 2
- Три блока: 1
- Остальные: 0

Расставьте модификаторы блоков с учетом ваших предпочтений. Модификатор будет прибавляться к результатам некоторых бросков.

ПРИОРИТЕТНОСТЬ

Расставьте нумерацию от 1 до 6 рядом с блоками навыков в зависимости от их приоритетности.

В самом приоритетном блоке должно находиться большее количество заполненных ячеек у навыков.

У Мери точно на первом месте эмпатичность, потом рациональность, трансцендентность, невербальность, телесность и жестокость. Я выбрала ей такой порядок. То есть самый приоритетный блок — эмпатичность, самый не приоритетный — жестокость.

Приоритетность блоков будет изменяться по ходу игры в зависимости от силы и преимущества одного блока над другими.

По ходу игры у Мери может измениться количество заполненных ячеек у навыков. И сумма заполненных ячеек навыков у телесности стала выше невербальности. Поэтому они поменялись местами в списке приоритетности.

УСТОИ

Единственное, что может вам что-то сказать, это то, что внутри вас. То, что регулирует вас самих, ваши убеждения. Для атмы все власти и правила скоротечны. Когда вам тысяча лет, вы сами должны понимать, что для вас является правилом.

Выберите себе 3 устоя и запишите их в свой чарлист.

У Мери 3 устоя: эксплуатация (из жестокости), навязчивость (из эмпатичности), проявление любви (из эмпатичности)

Список устоев

- **Жестокость**

- **Безразличие.** Даже когда кому-то очень плохо, вы не будете помогать человеку, если вам это не выгодно.
- **Не злопамятен.** Вы никогда не держите зла на того, кто когда-то вам что-либо сделал плохое.
- **Язвительность.** Вы не можете общаться без сарказма, потому что устали от глупостей окружающих и таким образом издеваетесь над другими.
- **Эксплуатация.** Вы убеждаете человека сделать что-то за вас.

- **Эмпатичность**

- **Два лица.** Вы добры и милы, но этим способом выпытываете нужную вам информацию из других, потому что люди склонны доверять милым людям.
- **Проявление любви.** Проявление сострадания и милосердия ко всем, даже если это самое ужасное существо на планете.
- **Навязчивость.** Вы не можете без общества знакомого вам человека или атмы, поэтому всегда ходите рядом с кем-то и за кем-то. Иначе вам одиноко.
- **Нарциссизм.** У вас есть чувство собственного достоинства и вы ставите себя выше других.

- **Невербальность**

- **Личное пространство.** Вы поддерживаете дистанцию между собой и другими людьми и атмами в оживленных общественных местах.
- **Обрыскать все.** Как только вы заходите в новое помещение, вы изучаете его детально взглядом.
- **Созидательность.** Вы любите рассматривать прекрасное, ваш внутренний творец гибнет без рефлексии.
- **Фанатизм в ...** . Вы зациклены на чем-то, у вас крайняя упертость в своих взглядах.

**Напишите то, на чем вы будете зациклены. Например, зацикленность на маньяках, играх, женщинах.*

- **Телесность**

- **Подставляю щеку.** Когда вы видите назревающий конфликт, у вас чешутся руки и вам очень хочется пойти на разборки. Что вы и делаете, нападая первыми.
- **Танк.** Вы всегда принимаете все удары врагов на себя, когда можете это сделать, защищая союзников.
- **Я спокоен.** Дисциплинированность и контроль, вы не паникуете. Действуете не хаотично.
- **Демонстрация мускулов.** Вы показываете свои физические навыки даже тогда, когда это не нужно (часто это выглядит глупо).

- **Рациональность**

- **Бестактность.** Вы видите ситуацию субъективно и говорите все в лоб, не скрывая ничего от окружающих.
- **Уклонение от ответственности.** Вы всегда перекладываете на других ответственность вместо того, чтобы признать свою вину.
- **Постоянное вмешательство.** Вы не можете не вмешаться в личную жизнь другого.
- **Ядовитый негатив.** Вы всегда видите только наихудший исход и негативность во всем. Также вы стараетесь убедить других в этом, постоянно озвучивая свои мысли.

Соблюдение устоев

Напротив каждого устоя находятся 6 ячеек, разделенные полосой. Если в сложившейся ситуации или при решении конфликта вы соблюдаете свой устой, то заполняется 1 ячейка, расположенная справа.

Когда заполнятся все ТРИ ячейки, расположенные справа, закрашивается 1 квадрат светлой ауры.

Нарушение устоев

Когда вы не соблюдаете устой, заполняется 1 ячейка в левой части напротив устоя. Когда заполнятся ТРИ ячейки, расположенные слева, закрашивается 1 квадрат темной ауры и вы меняете свой устой.

АУРА

Это оболочка вашей души. На протяжении всей жизни душа видоизменяется. Она может становиться более светлой или темной.

У простых людей аура серого цвета, у атм же она имеет любой яркий цвет. А чтобы узнать, кто перед вами, просто прикоснитесь к телу того существа.

Распределение квадратов по шкале ауры

В начале игры у вас чистая аура, она ни светлая, ни темная. Все квадраты пустые.

Как только вы соблюдаете (или не соблюдаете) полностью устой, заполняется один квадратик. Но как только вы совершаете что-то, что должно закрасить противоположный квадратик, вы стираете этот и переносите его на противоположную сторону.

Мери соблюдала свой устой проявления любви и заполнила квадратик светлой ауры. Но после этого она нарушила три раза устой навязчивости. Поэтому заполненный квадрат светлой ауры стирается и закрашивается один квадрат темной ауры. И Мери берет себе новый устой вместо того, который был нарушен.

Конечно, квадраты ауры могут заполняться и подряд, все зависит от соблюдения (или несоблюдения) ваших устоев.

Мери нарушила два устоя три раза, поэтому она заполняет два квадрата темной ауры и пишет себе новые два устоя.

Светлая аура

Когда вы следуете своим устоям во время конфликтов, создаете историческое событие или воздействуете на атму или Анкири и это положительное действие или имеющее положительный эффект, заполняется 1 квадратик светлой ауры.

Чтобы узнать, какой эффект произведен на ситуацию или существо, совершите бросок **черного и белого кубиков d8**, о них в заголовке «Ход игры».

Улучшение навыков

В момент, когда заполняются все ТРИ квадрата светлой ауры, вы улучшаете навыки атмы. Закрасьте 2 ячейки в любых навыках.

Мери закрасила навыки: 1 ячейку благосклонности (из эмпатичности) и 1 ячейку эфира (из трансцендентности).

Темная аура

Когда вы не следуете своим устоям во время конфликтов, создаете историческое событие или воздействуете на атму или Анкири и это отрицательное действие или имеющее отрицательный эффект, заполняется 1 квадратик темной ауры ауры.

Перераспределение навыков

В момент, когда заполняется один квадратик темной ауры, вы перераспределяете 2 навыка из приоритетных блоков навыков в менее приоритетных.

То есть из блоков навыков, которые занимают места 1, 2, 3 в блоки 4, 5, 6. После чего вы пересматриваете их новую приоритетность, если она изменилась, и делаете перерасчет модификаторов блоков, в которых произошло изменение.

СМЕРТЬ АТМЫ

Когда заполняются все ТРИ квадрата темной ауры и должен заполниться уже четвертый квадратик темной ауры, атма становится Анкири и ее душа умирает и перевоплощается. И тогда вы, игрок, не управляете своей атмой.

РАЗДЕЛ ТЕЛА

РЕСУРСНОСТЬ

У каждого тела есть своя возможная сила. Человек, который вышел из комы, явно слаб, поэтому она может сделать не так много, как тот, кто занимается спортом на регулярной основе. И, поскольку душа атмы живет в теле, она может выполнить столько физических действий, сколько может позволить ее тело.

Всего в ресурсности 4 ячейки.

Существует три типа тела и их ресурсности:

- **Слабое.** Доступна 1 ячейка из 4. То есть вы можете совершить в ход лишь одно физическое действие. Чаще всего это хилые люди, которые не могут долго бегать, они не могут сдать физические нормативы. Чаще всего это старики, люди под веществами и те, у кого очень мало сил, например, люди, вышедшие из комы.
- **Обычное.** Доступны 2 ячейки из 4. Можете совершить 2 физических действия в ход. Самые обычные люди, которые могут не так часто заниматься спортом, сюда же входят и дети, у кого много энергии, но мало выносливости и сил.
- **Сильное.** Доступны 3 ячейки из 4. Можете совершить 3 физических действия в ход. Люди, занимающиеся спортом. У них много сил, хорошая выносливость. Для них не проблема поднять диван или пробежать 20 км (могут даже больше, если это не нужно делать на скорость).

Вред телу

Когда ваша атма находится под воздействием чего-либо, что будет мешать ей выполнять физические действия.

Вы ставите столько точек над ячейками, насколько сильное ослабление оказывается на тело.

Виды ранений:

- **Легкое. 1 точка** над первой закрашенной ячейкой. Слабость на короткое время, до следующего вашего хода. Вы выпили достаточно алкоголя, чтобы вас немного шатало. Или вас ударили так, что вы упали и нужно прийти в себя.
- **Среднее. 2 точки** над первыми закрашенными ячейками. Вам нужно время, чтобы прийти в себя, слабость пройдет через один ваш следующий ход. Вас могли несильно порезать, ударить об вашу голову бутылку или вас скинули со второго этажа.
- **Тяжелое. 2 точки** над первыми закрашенными ячейками. Вам необходимо или сменить тело, или помочь своему телу. Ранение близко к фатальному. Ослабление на все время пребывания в теле, пока ему не будет оказана медицинская помощь ИЛИ вы не смените тело. В вас выстрелили, в вас воткнули нож и началось кровоизлияние, вам отрезали руку или ваше тело как-либо пытаются.

СМЕРТЬ ТЕЛА

Если ваше тело умерло, у вас есть 10 игровых минут (нынешнее и следующее ваши ходы) на поиск нового. Иначе умрет уже и ваша душа, вы сами.

Если вы совершите де-лии в чей-либо труп, вы не спасены. Это тело мертво, оно не дышит и не функционирует, душе не с чем связываться. Вы только узнаете, как тело умерло и какие были ценности прошлой души.

Вы можете вселиться в любое тело, согласное на вселение. В заглавии «Де-лии» я подробно описала, в какие тела можно вселяться. Возможность поиска тела имеет определенный радиус, а именно **5 км**. Поскольку вы были долгое время в этом теле, вы все еще частично привязаны к нему, поэтому очень далеко от него вы просто не сможете уйти.

ПСИХИКА

У каждого тела есть емкость возможной обрабатываемой информации. То, что пережила душа за несколько лет, мозг обычного человека не сможет вместить в себя.

Поскольку атмы живут в телах людей, они не могут не оказать отрицательное влияние на мозг тела, в котором пребывают.

Когда атма хочет вспомнить что-то из своей прошлой жизни, психика тела страдает. Каждый раз, когда вы вспоминаете что-то из прошлого, вы закрашиваете **один квадратик из трех возможных**. Когда закрасятся все три — ваше тело начнет умирать. Вы должны или покинуть тело, поскольку оно тяжело ослаблено и не может быть восстановлено, или восстановить психику.

Киньте черный и белый d8, чтобы вспомнить:

Если черный > белого, вы не вспомнили.

Если белый > черного, вспомнили.

Восстановление психики

Ваш мозг сотрет эту информацию, как он всегда это делал на протяжении всей жизни. Любая ненужная информация стирается. Так и вы сами можете избавиться от нее, полностью очистив ячейки.

Сотрите заполненные ячейки психики этого тела и закрасьте один квадрат темной ауры. Вы впитали в свою душу этот негатив, поэтому и закатали темный квадрат ауры.

ВОСПОМИНАНИЯ

Каждая душа после своей смерти или при переходе в другое тело оставляет частички памяти в теле. Нет, атма не забывает и не теряет информацию, лишь только получает ее. Но и другие атмы, которые вселились в тело, в котором ранее были вы, получают информацию о вас.

Подробнее о том, что вы получаете во время полноценного перехода в новое тело, я описала в заголовке «Новое тело» ранее.

ВНЕШНОСТЬ

Те отличительные черты, которые видят люди и ваши сати. Ваша внешность имеет немаловажную роль, потому что определенные места имеют свою специфику.

Помните, вы не должны привлекать к себе лишнее внимание. И миловидная девушка в пышной юбочке в толпе людей в наколках и с пирсингом по всему телу вряд ли не будет приковывать к себе взгляды окружающих.

Запишите свои отличительные черты внешности вашего тела. Если вы захотите что-то изменить в своем внешнем виде этого тела, вы должны будете поправить эти

записи. Если вы совершили де-лии в другое тело, вы тоже должны переписать свою внешность в соответствии с новым телом.

ХОД ИГРЫ

Как и в других настольных ролевых играх большинство взаимодействий происходят по такому порядку:

1. Мастер игры описывает ситуацию, в которой вы, игроки, находитесь;
2. Игроки по очереди делают заявку — описывают действия своего персонажа или то, что говорит персонаж;
3. Мастер описывает последствия действий игрока / игроков, если ситуация будет того требовать.

У каждого игрока есть возможность сделать что-то в свой ход. Когда персонаж взаимодействует в «спокойное время», когда нет никаких конфликтов или напряженных ситуаций, в которых время игроков важно, он может делать все, что угодно. Например, сидя в клубе он может выпить коктейль и поговорить с другим игроком.

Но когда начинается ситуация, в которой вы точно находитесь в напряженной ситуации, вы действуете иначе.

В таком случае в свой ход каждому игроку доступны ИЛИ 3 действия души, ИЛИ столько действий тела, сколько оно позволяет совершить.

РАЗДЕЛ ДУШИ

Использование навыков

Когда вы хотите использовать свой навык во время игры в свой ход:

1. Скажите об этом мастеру;
2. Мастер скажет число, значение которого вы должны будете получить или выкинуть на кубиках число, которое выше сказанного;
3. **Вы кидаете черный и белый кубики d8;**
4. Складываете значения этих кубиков;
5. Прибавляете к значениям столько, сколько закрашенных ячеек у вас находится в вашем навыке;
6. Если итоговое число равно или выше заданного мастером, вы используете навык;
7. **НО если значение выкинутого вами ранее черного кубика выше числа белого, ваше действие будет иметь негативный эффект.**

Если значение белого кубика было выше черного, то ваше действие будет иметь **положительный эффект**.

У каждого действия есть порог сложности, его устанавливает мастер игры на свое усмотрение, но есть пример того, какие пороги могут быть:

- **Невысокий.** Порог 5. Заявка игрока несложная, ее можно с легкостью выполнить. Использование навыка сюда прекрасно подходит.
- **Средний.** Порог 7. Заявка игрока сложнее обычного, он хочет использовать несколько навыков или подряд, или в совокупности. Или действие подразумевает под собой нечто более сложное.
- **Высокий.** Порог 10. Заявка очень сложная, почти на грани невозможного. Например, скомбинировать подряд несколько раз навыков и выселение из своего тела.

Мери хочет использовать навык хищничества (в блоке жестокости). Она залезла в машину, в которой сидел подозрительный парень. И, зная, кто он, начала ему угрожать, подминая его морально под себя:

— Ты сейчас же заводишь эту рухлядь и везешь меня к своим друзьям, иначе я сообщу N о том, что ты нарушаешь их порядок. Ты прекрасно знаешь, что следует за непослушанием, щенок.

Она кидает кубики. На черном кубике выпало 5, на белом — 3.

$5+3 = 8$. Она прибавляет к 8 количество закрасенных ячеек хищничества, у нее их 3. $8+3 = 11$. Она проходит порог, заданный мастером игры (Порог был 7). НО, поскольку число черного кубика было выше значения белого, действие происходит с негативным эффектом.

Парень, находясь в шоковом состоянии, быстро заводит машину, но из-за того, что недавно он выпил, он ведет ее неаккуратно и Мери мотыляет из стороны в сторону, ей приходится придерживаться за дверную ручку машины.

Кохра. Бросок кубиков

Чтобы спокойно вселиться в тело, которое не согласно на это, вам необходимо преодолеть порог — 8.

Вы кидаете все те же черный и белый кубики d8. Складываете их значения.

- Если итоговое значение выше 9, вы выполняете действие спокойно. У вас есть 3 возможных действия, которые можно совершить в том теле и душа того тела не будет вам мешать.

- Если итоговое значение равно 8, вы выполняете действие спокойно. Вам доступно 2 возможных действия в том теле, душа постарается вам помешать, ваше тело будет вести себя странно. Например, бить себя по лицу, пока вы говорите.
- Если итоговое значение меньше 8, вы выполняете действие, но вам доступно лишь 1 возможное действие в том теле и вы все так же странно себя ведете, то выпадая из того тела, то снова входя в него.

И, как и раньше, если число черного кубика выше по значению белого, то это имеет негативный эффект. А если число белого кубика выше черного — положительный.

Де-лии. Бросок кубиков

Чтобы совершить полноценный переход в другое тело, душа того тела должна быть согласна на это. Ранее я рассказывала об этом в разделе «Де-лии», какие именно люди чаще всего согласны на ваш переход (а сами они уходят из этого мира).

Де-лии делится на несколько частей:

1. Вы входите в сознание человека;
2. Убеждаете его, просите или другими методами выселяете его из тела;
3. Входите в это тело полностью.

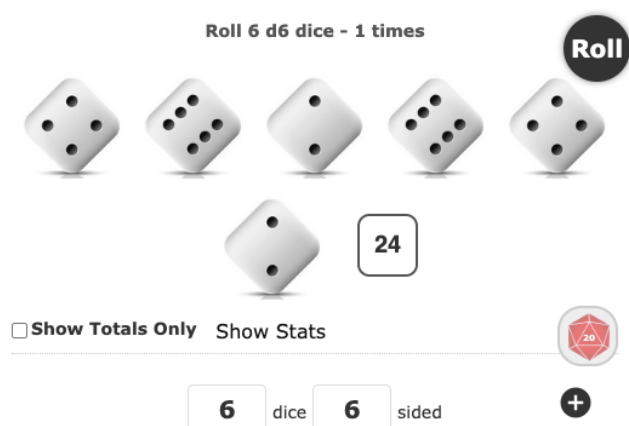
Итак, перед вами изначально стоит задача: войти в сознание человека. Вы, игрок, делаете заявку, что вы хотите войти в сознание определенного человека. Чтобы попасть в само тело, вам необходимо пройти порог — число 7.

Для того, чтобы войти в сознание другого человека, вам необходимо пройти барьер его тела. А у этого есть куча разных способов.

Вы кидаете 6 кубиков d6. Каждый из этих кубиков соответствует цвету блока навыков (эмпатичность — розовый, жестокость — красный, телесность — синий, невербальность — желтый, рациональность — зеленый, трансцендентность — фиолетовый). Посмотрите на выпавшие значения ваших кубиков и проанализируйте, какие навыки вам могут сейчас помочь при вселении в тело. Потому что сразу после де-лии, вы должны будете использовать именно тот блок навыков, чтобы выселить другую душу.

Выберите тот блок, который в сумме выпавшего числа вместе с модификатором этого же блока будет равен или выше 7.

Мери кинула 6d6, вот что у нее выпало: эмпатичность (4), невербальность (6), жестокость (2), рациональность (6), трансцендентность (4), телесность (2).



У нее выпали две шестерки, на невербальности и рациональности. Но у Мери больше шансов убедить душу уйти из тела с помощью эмпатичности, потому что именно эмпатичность — самый сильный блок навыков этой атмы. Поэтому Мери, хоть и прошла бы порог с любой из шестерок, выбирает четверку эмпатичности, потому что ей она выгоднее.

По ходу игры Мери улучшала эмпатичность и модификатор ее блока составляет 3. Складываем выпавшее число кубика эмпатичности с модификатором блока: $4+3 = 7$. Идеально подходит. Мери пробирается к душе человека.

После того, как вы добрались до души, убедите ее уйти из тела одним из навыков, который присущ выбранному вами блоку. Возьмите кубик d6 того цвета, который соответствует выбранному вами блоку, и снова киньте его.

Вам необходимо пройти порог — 5. К выпавшему на кубике числу прибавьте количество закрашенных ячеек того навыка в этом блоке, который вы хотите использовать. Если итоговое число равно или больше 5, то вы выселили душу из тела и совершаете де-лии.

Если итоговое число меньше, выберите другой блок навыков из выкинутых вами кубиков (когда вы кидали 6d6), который в сумме с модификатором того блока выше 7. И совершите то же самое, что и в первый раз.

Если и снова у вас не получится вселиться в тело, душа откажется покидать его и выкинет вас из него.

Мери ранее выбрала эмпатичность. Она кинула кубик d6 и у нее выпало число 3.



Она решила убеждать душу через сентиментальность, у этого навыка у нее стоят 4 закрашенные ячейки. $3+4 = 7$. Она убеждает душу выйти из тела, проникнувшись проблемами души и убедив ее в том, что та свободна.

РАЗДЕЛ ТЕЛА

Здесь все намного проще, вы можете выполнить столько действий, сколько позволяет сделать ваше тело.

Простые действия

- Подойти, пробежать
- Проползти
- Залезть
- Спрятаться
- Сдвинуть предмет
- Спрятать предмет и т.д.

Действия с телесностью

Некоторые действия возможно пройти с использованием блока навыков телесности. Например, использовать навык здорового духа во время прыжка с подтягиванием на высоте 5-ти этажей.

Вы кидаете черный и белый кубики d8, правила те же, что я указывала в разделе «Использование навыков».

УСИЛИЕ

Если вы хотите совершить действие, но его можно реализовать только на следующем своем ходу, то вы можете совершить его сейчас, кинув кубик d6.

Если у вас выпало число 5 или 6, вы совершаете действие сейчас, НО следующая ваша простая проверка (использование навыка), будет совершаться с броском

черного и белого **кубиков d6**, а не d8, как ранее. Подобное распространяется только на следующий ваш использованный ход (пропустить его невозможно).

БОЙ

Происходит по ходам, раундам, когда появляется открытый конфликт или предконфликтная ситуация. И именно в это время ваш ход может состоять из 3 действий самой души или физических действий, но уже в таком количестве, которое позволяет ваше тело.

Получение и нанесение урона

Поскольку у атм есть разграничение на тело и душу, урон может проходить по внешней оболочке и душе. Все зависит от того, что делает ваш враг.

Если это урон, воздействующий на тело, будут накладываться ранения.

Виды ранений:

- **Легкое. 1 точка** над первой закрашенной ячейкой. Слабость на короткое время, до следующего вашего хода. Вы выпили достаточно алкоголя, чтобы вас немного шатало. Или вас ударили так, что вы упали и нужно прийти в себя.
- **Среднее. 2 точки** над первыми закрашенными ячейками. Вам нужно время, чтобы прийти в себя, слабость пройдет через один ваш следующий ход. Вас могли несильно порезать, ударить об вашу голову бутылку или вас скинули со второго этажа.
- **Тяжелое. 2 точки** над первыми закрашенными ячейками. Вам необходимо или сменить тело, или помочь своему телу. Ранение близко к фатальному. Ослабление на все время пребывания в теле, пока ему не будет оказана медицинская помощь ИЛИ вы не смените тело. В вас выстрелили, в вас воткнули нож и началось кровоизлияние, вам отрезали руку или ваше тело как-либо пытаются.

Любой урон, который нанесен нам или наносим мы, происходит в соответствии с использованием навыков (подробнее в заголовке «Использование навыков») и в соответствии с этим накладывается ослабление.

Урон, наносимый врагом-атмой, равен по возможности урону, который наносите вы. А если вашим врагом является Анкири, весь урон врага увеличен в два раза, темные духи намного сильнее простых атм.

Урон, который вы наносите с помощью навыков души, воздействует на навыки врага. Физическое воздействие влияет на тело врага.

Урон по блокам навыков

Если вы вступили в бой с Анкири, будьте осторожны, потому что при сильном ударе (Анкири должен выбросить большие значения 2 черных и 2 белых кубиков d8, а именно в сумме значение кубиков должно составлять число 28 или более) ваш враг заглушает самый нижний блок навыков в списке вашей приоритетности. И с каждым таким ударом он будет постепенно заглушать все больше блоков.

Все навыки вернутся после боя, поскольку концентрация духа будет полностью сбита.

Анкири Вут совершил кохру в тело Мери на 5 секунд, за это время он успел нанести урон по ее навыкам души. Поскольку жестокость в списке приоритетности занимала последнее место, Вут спокойно заглушил этот блок до конца боя. Мери не может больше пользоваться навыками блока жестокости в этом бою.

Запечатывание в камень

Любую душу можно запечатать в камень. Но это проделывается только с атмами, которые могут быть опасными для окружающих и Анкири, которых нужно уничтожать, чтобы те не посеяли хаос в мире.

На само запечатывание влияет блок навыков трансцендентности, но до него надо еще дойти. Давайте пройдем по пунктам параллельно с объяснениями, что нужно делать.

Чтобы запечатать чью-либо душу, она должна находиться в эфирном состоянии, то есть быть не в теле. Следовательно, вам необходимо выбить душу из тела любым способом:

- используйте навык выселения (блок трансцендентности)
- начать пытать душу физически, чтобы та начала сама вылезать и прыгать по телам
- убедить ее выйти из тела, войдя в него, как при де-лии и т.д.

Все в ваших руках, вам нужно выбить эту душу.

Определите основной метод действия вашего противника, вдруг что-то изменилось в его поведении атаки. Вдруг он, как Вут, прыгает по телам и старается не сидеть долго в теле, но и не летает в эфирном состоянии. А спустя время он уже осел в одном теле или вовсе находится без него. Значит, он обессилен настолько, что его можно начать интенсивно запечатывать в камень.

Запечатывать придется не одному человеку, а нескольким, если не всем. Это тяжелый «ритуал».

Игроки должны выяснить перед ритуалом, кто что будет делать:

- Один игрок должен находиться в эфирном состоянии, только свободная душа может совершить что-то с другой душой без тела. Именно он будет заточать душу противника в камень.
- Один игрок помогает тому, кто в эфирном состоянии, держать себя в этом состоянии, перегоняя через себя эфир.
- Остальные должны следить за телами и не давать противнику вернуться в тело любым способом.

Действия для первого игрока:

- Выйдя из тела, вы должны кинуть черный и белый кубики d8, прибавить закрашенные ячейки навыка эфира к сумме значений этих кубиков.
- Если вы преодолели порог, число 10, вы можете выполнить 4 действия души.
- Если вы не преодолели порог, вы можете совершить в ход только 2 действия души. Действуйте рационально и советуйтесь с другими игроками.
- Вы можете наносить атаки трансцендентности по душе врага, но ваше последнее действие должно наносить урон другого характера.
- Подследний удар: киньте черный и белый кубики d8. Сложите значения, прибавьте к этому числу модификатор блока трансцендентности. Ваш порог — число 9:
 - Если значение черного кубика было выше белого и вы получили число 9 или более, вы запечатываете душу врага в камень, но у вас закрашивается один квадрат темной ауры.
 - Если значение черного кубика выше белого и вы получили число, которое меньше 9, вы не запечатываете душу в камень и закрашиваете один квадрат темной ауры.
 - Если значение белого кубика выше черного и вы получили число 9 или более, вы запечатываете душу врага в камень и закрашиваете один квадрат светлой ауры.
 - Если значение белого кубика выше черного и вы получили число, которое меньше 9, вы не запечатываете душу врага в камень.
 - Если значения обоих кубиков равны и вы получили число 9 или более, вы запечатываете душу врага в камень.
 - Если значения обоих кубиков равны и вы получили число, которое меньше 9, вы не запечатываете душу врага в камень.

Действия для второго игрока:

- Выйдя из тела, вы должны кинуть черный и белый кубики d8, прибавить закрашенные ячейки навыка эфира к сумме значений этих кубиков.
- Если вы преодолели порог, число 8, вы можете выполнить 4 действия души.
- Если вы не преодолели порог, вы можете совершить в ход только 2 действия души. Действуйте рационально и советуйтесь с другими игроками.
- Прикоснитесь к душе первого игрока.
- Снова киньте черный и белый кубики d8, к сумме их значений прибавьте модификатор блока трансцендентности. Ваш порог — 9:
 - Если значение черного кубика выше белого и ваше число равно или выше 9, у вас есть 3 действия до того, как вы УМРЕТЕ, находясь вне тела.
 - Если значение черного кубика выше белого и ваше число меньше 9, у вас есть 2 действия до того, как вы УМРЕТЕ, находясь вне тела.
 - Если значение белого кубика выше черного и ваше число равно или выше 9, у вас есть 4 действия до того, как вы УМРЕТЕ, находясь вне тела.
 - Если значение белого кубика выше черного и ваше число меньше 9, у вас есть 2 действия до того, как вы УМРЕТЕ, находясь вне тела.

Второй игрок поддерживает эфирное состояние первого. Если второй игрок в свой ход использовал навык эфира для передачи его первому игроку, первый игрок может выполнять свои действия без страха возможности умереть. Если второй игрок не передал эфир первому, первому игроку необходимо использовать навык эфира самостоятельно или уйти в свое тело, чтобы не умереть.

Второй игрок должен поддерживать себя, используя навык эфира.

Действия остальных игроков:

- Вы кидаете 6 кубиков d6. Каждый из этих кубиков соответствует цвету блока навыков. Посмотрите на выпавшие значения ваших кубиков и проанализируйте, какие навыки вам могут сейчас помочь. Потому что потом вы должны будете использовать именно тот блок навыков для дальнейших действий.
- Выберите блок, который в сумме выпавшего числа вместе с модификатором этого же блока будет равен или выше 8.
- После прохождения первого порога возьмите кубик d6 того цвета, который соответствует выбранному вами блоку, и снова киньте его.

- Вам необходимо пройти порог — 6. К выпавшему на кубике числу прибавьте количество закрашенных ячеек того навыка в этом блоке, который вы хотите использовать. Если итоговое число равно или больше 6, то вы совершили действие идеально, если оно меньше 6, вы совершили действие с отрицательным эффектом.

После запечатывания души врага в камень, игроки, которые находятся вне тела, должны вернуться в тела, чтобы не умереть. Ранее прозрачный камень теперь имеет голубо-синий цвет. Душа врага не выйдет оттуда, даже если вы разобьете камень. Она остается в кусочках этого камня до момента, пока не умрет. Душа врага в камне растворяется и исчезает, когда камень снова становится бело-прозрачным.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ МОГУТ ВОЗНИКНУТЬ

1. Как атма понимает, что она — атма?

Это выясняется в подростковом возрасте, когда человек проходит пубертатный период и вполне осознанно может принимать решения. Открывается доступ к способностям, просто кто-то их развивает, а кто-то — нет, это происходит до 18 лет. Душа сама старается отделиться от тела, это происходит, когда человек спит. Все, что говорят, что мы ощущаем падение во сне или летаем во сне, на самом деле — отделение души от тела. В древности считали, что сон — маленькая смерть, потому что во время смерти душа отделяется от тела и во время сна мы не управляем телом и душа отделяется. Атма может понять это, когда случайно может выйти из своего тела. Еще и поэтому атм так мало, потому что не все души могут успеть вернуться обратно в тело. И атма понимает — что она не просто человек, у нее есть способности.

2. Как атма понимает, что перед ней стоит атма?

При желании атма может при прикосновении посмотреть на ауру человека. Если она серая — перед атмой простой человек. Если она разных цветов — перед атмой атма.

3. Как атма узнает про общества? И вступает в один из них?

Когда кто-то, кто причастен к одному из обществ, видит новую атму (их аура еще не совсем яркая, она блеклых цветов, а сама аура как будто вибрирует), эта атма должна рассказать о происходящем. Все атмы заинтересованы в том,

чтобы их раса уцелела и жила дальше. Но они не ищут молодых атм, потому что они еще не сформированы как атмы и не готовы к переходу в происходящее. А если этот человек не развил в себе способности, он остается простым человеком, чья душа прикреплена к одному телу, срастается с ним.

После того, как новая атма узнает о каждой идеологии общества, она вступает в одно из них и должна следовать правилам общества. Или остается одиночкой.

4. А что будет, если атма сойдет с ума? Что делать?

Атмы-долгожители чаще всего сходят с ума, потому что их тело не может выдержать натиска стольких прожитых жизней. Когда они часто вспоминают прошлое, их душа просто не выдерживает. Поэтому их души запечатывают в доминиканском камне, который не выпускает душу.

5. Мы можем вселяться в трупы?

Да. Но мы не двигаем тело, мы просто в него входим и смотрим, что последнее происходило с этим телом и как оно умерло. Мы видим важные воспоминания человека, которые были ценны ему при жизни. Например, какой-то сейф. А все воспоминания унесла душа, частички самых важных моментов впитались в тело. Информация дается нечетко, размыто, рвано.