



Удивительные  
битвы между  
странными  
людьми.

Очень-очень  
слабо  
совместимо с  
MÖRK BORG.

# **ОБИТЕЛЬ КАТАСТРОФ МОРБО**

**НАПИСАНИЕ ТЕКСТА, РЕДАКТИРОВАНИЕ, ДИЗАЙН, ПЛЕЙТЕСТИНГ, ВЕРСТКА И ИЗДАТЕЛЬСТВО** – Ричард Келли

**ПЛЕЙТЕСТИНГ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ДИЗАЙН** – Лиам Келли, Пи Джей Келли, Шейн Мартин ДеНота-Хоффман, Джованни де Ланой, Джунипер Мерш, Финниан Меркури О’Ши Батвил Кол, Йонас Виттманн, Парень по имени Криша, Дамонд К. Канти, Адам Краус, Зак Кард, Майк Варрасо.

**ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОФОРМЛЕНИЕ** – Работы Стреги Волф Ван ден Берг (<https://www.stregawolf.art/ccla-library>), предоставлены по лицензии CCLA 1.0.

**ВДОХНОВЕНИЕ** – Известный своей жестокостью манга Хирохико Араки 1980-х годов о странных людях со сверхъестественными способностями: *Baoh*. Также плей-репорту *Learned Mortality* от Sequence Break. *Cheer Up AP* от SurpriseRoundRPG. Система *JoJoTTRPG* от Afromenace. Опус Ричарда Клэймана на RPG Maker *The 7th Stand User*. Уся-ТРПГ *Paths Of The Peerless* от Кевина Пиалы. *Like A Dragon* от Ryu Ga Gotoku Studio. Также *Bungo Stray Dogs*, *Persona*, *Over Arms*, *Fairy Gone* и различные другие игры в стиле «стендов».

**ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ (CW)** – Обычная мрачность *Mork Borg*, плюс боди-хоррор, экономический хоррор, климатический хоррор, вред животным, расизм, организованная преступность, как минимум один клоун и люди, попадающие в Ситуации.

**РЕКОМЕНДУЕМЫЕ МЕХАНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ** – Те, с которыми вашей группе наиболее комфортно. Если у Вас нет или Вы обычно не используете механики безопасности, по умолчанию для этой игры используется *X-Card* Джона Ставропулоса (<http://tinyurl.com/x-card-rpg>).

**ПРАВА** – Текст *Morbo’s Catastrophic Sanctuary*, за исключением частей, уже покрытых Лицензией третьей стороны MÖRK BORG, защищен лицензией CC BY NC 4.0 Ричарда Келли. Данный русский перевод выполнен с явного письменного разрешения автора и распространяется на условиях, установленных Ричардом Келли.

Страница оригинала: <https://kumada1.itch.io/morbos-catastrophic-sanctuary>

Страница переводчика: <https://vk.com/kapybararpg>

**ЛИЦЕНЗИЯ ТРЕТЬЕЙ СТОРОНЫ MÖRK BORG** – *Morbo’s Catastrophic Sanctuary* является независимым продуктом Ричарда Келли и не связан с Oskult Örtmästare Games или Stockholm Kartell. Он опубликован под Лицензией третьей стороны MÖRK BORG. MÖRK BORG является авторским правом Oskult Örtmästare Games и Stockholm Kartell. Для получения дополнительной информации о Лицензии третьей стороны MÖRK BORG см. <https://morkborg.com/license/>

# ОГЛАВЛЕНИЕ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ВОЗРОЖДЕННЫЙ КАИР.....	5
ВЕЛИКИЙ ПЛАВИЛЬНЫЙ КОТЕЛ.....	7
ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОГРЕСС.....	7
НОВЫЕ СОСЕДИ.....	8
ВОПРОС О БЕХАЙНДЕРАХ.....	8
ВАША ИСТОРИЯ НАЧИНАЕТСЯ.....	9
СОЗДАНИЕ ПРОТАГОНИСТА.....	11
СПОСОБНОСТИ.....	13
ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ.....	17
ОБМЕН ОЗ И ХАРАКТЕРИСТИК.....	19
ГРУЗОПОДЪЕМНОСТЬ.....	19
СКОРОСТЬ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ.....	20
ЗНАМЕНА.....	21
КОРРЕКТИРОВКИ.....	22
ВМЕШАТЕЛЬСТВО.....	23
ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА.....	23
БЕХАЙНДЕРЫ.....	25
ПРОИСХОЖДЕНИЕ.....	35
ЭКОНОМИЧЕСКОЕ ПОЛОЖЕНИЕ.....	55
СНАРЯЖЕНИЕ.....	57
ОРУЖИЕ.....	59
БРОНЯ.....	67
ЩИТЫ.....	68
ИНСТРУМЕНТЫ.....	69
ТРАНСПОРТ.....	73
КИБЕРНЕТИКА.....	75
СТОЛКНОВЕНИЯ.....	79
РАУНДЫ, ХОДЫ И ДЕЙСТВИЯ.....	80
ИНИЦИАТИВА И ПЕРВЫЙ ХОД.....	81
ЧТЕНИЯ.....	82
ОБЪЯСНЕНИЯ.....	83

БЛИЖНИЙ БОЙ .....	83
ДАЛЬНИЙ БОЙ .....	83
ЗАХВАТЫ .....	84
ЗАЩИТА .....	84
ТИПЫ ЦЕЛЕЙ .....	85
УКРЫТИЯ .....	86
СЛАБЫЕ МЕСТА .....	86
МАНВЕРЫ .....	87
ДВУРУЧНЫЙ ХВАТ .....	87
ЧРЕЗМЕРНО БОЛЬШОЕ ОРУЖИЕ .....	87
КРОВОТЕЧЕНИЕ .....	88
ВОЗГОРАНИЕ .....	88
СБИТ С НОГ .....	89
ПРОТАГОНИСТ VS ПРОТАГОНИСТ .....	90
НИП VS НИП .....	90
КРИТЫ И ПРОВАЛЫ В СТОЛКНОВЕНИЯХ .....	91
МОРАЛЬ .....	92
БЕГСТВО .....	92
НУЛЕВОЕ ЗДОРОВЬЕ В СТОЛКНОВЕНИЯХ .....	92
ЗАВЕРШЕНИЕ СТОЛКНОВЕНИЙ .....	93
ИСЦЕЛЕНИЕ .....	93
УЛОВКИ .....	95
БОЕВЫЕ МАНЕВРЫ .....	103
СТАНОВЛЕНИЕ ЛУЧШЕ .....	105
ПРОВЕРКА СУДЬБОЙ .....	107
ЖИТЕЛИ ВОЗРОЖДЕННОГО КАИРА .....	109
ЖИВОТНЫЕ .....	111
КРИПТИДЫ .....	115
ЛЮДИ .....	125
ЛИТИКА .....	129
РОБОТЫ .....	133
ВАМПИРЫ .....	137
ПОЛЬЗОВАТЕЛИ БЕХАЙНДЕРОВ .....	139
СОВЕТЫ ДЛЯ МАСТЕРОВ .....	159

СОВЕТЫ ДЛЯ ИГРОКОВ.....	163
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ЖЕТОНЫ ЭМБАРГО .....	165
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ИНВЕСТИЦИИ.....	167
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: СКРЕЖЕТ ПЛАСТИНКИ.....	169
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ПАНИХИДА .....	171
СЦЕНАРИЙ: ПОЕХАЛИ В ЦИРК.....	173
КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК ПРАВИЛ .....	177
ЛИСТ ПЕРСОНАЖА .....	181



# ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ВОЗРОЖДЕННЫЙ КАИР

На дворе 2149 год, и температура на Земле стабилизировалась. Благодаря сети геостационарных спутников контроля атмосферы, известных как «Цепь тяжёлых звёзд», потрясения Эпохи Климата остались в прошлом, и города человечества начали возвращаться к привычному ритму жизни.

Возрожденный Каир – это трехуровневый мегаполис, построенный на берегах Нильского океана. Его верхний ярус сверкает солнечными коллекторами и особняками, утопающими в зелени. Средний ярус служит домом для рабочего класса и окутан дымом промышленных районов. А на нижнем ярусе обитают те, кто не смог полностью интегрироваться в общество: опоздавшие беженцы времен Эпохи Климата или те, чье состояние рухнуло и отбросило их на самую нижнюю ступень экономической лестницы.

Общество в основном живёт спокойно, а главными новостями остаются футбол и гонки на аэроскифах.

Тем не менее, из тени нависает неизвестная угроза.

Всё это спокойствие – плохо для бизнеса.



# ВЕЛИКИЙ ПЛАВИЛЬНЫЙ КОТЕЛ

Возрожденный Каир – город иммигрантов. Около 40% его населения прибыли из других мест. Границы города тоже весьма условны: они простираются на плавучие баржи для переработки пластикового мусора и трущобы на плотках для выращивания водорослей в Нильском океане, а также вверх, до орбитального района Возрожденного Каира.

Жилье и работа не гарантируются, но они доступны, а медицинская помощь предоставляется всем гражданам через сеть местных клиник. На верхних ярусах эти клиники оборудованы лучше, а на нижних они переполнены, но никому не отказывают в помощи.

Теснота, сокращение государственного финансирования и ощущение экономического тупика преследуют нижний ярус, создавая напряжение, которое ведет к росту преступности. Однако регулярные патрули муниципальной полиции не дают ситуации выйти из-под контроля, пусть и не решают коренных проблем.

Жители других городов, переживших Эпоху Климата, склонны считать Возрожденный Каир историей грандиозного успеха. Он полностью оправился от катастрофы, а его культура процветает.

# ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОГРЕСС

За исключением таких масштабных государственных проектов, как запуск спутников стабилизации климата, с 2040-х годов технологии продвинулись незначительно. Кибернетические протезы конечностей доступны широкой публике, Возрожденный Каир осваивает верхние слои атмосферы, а личные летающие аппараты входят в бюджет семей с доходом выше среднего, но люди остаются людьми.

# НОВЫЕ СОСЕДИ

Однако люди – не единственные обитатели Возрожденного Каира. Город также населяют роботы, вампиры, каменные люди, называемые литика, и ряд странных созданий, которых обычно называют криптидами.

Если роботы были созданы человечеством в 2060 году, то вампиры и литика объявили о своём существовании во время опустошительных событий Эпохи Климата. В частности, вампиры сыграли ключевую роль в разработке технологий, позволивших положить конец той эпохе. Теперь пакеты с кровью можно купить в любом ближайшем магазине в Возрожденном Каире. Нападение на человека и высасывание его крови приравнивается к людоедству.

Литика и вампиры отличаются уникальным долголетием, но большинство из них адаптировалось к современным нормам. Ранее эти два вида не знали друг о друге, и именно решение вампиров раскрыться человечеству побудило литика последовать их примеру.

Криптиды, похоже, не имеют четкого происхождения и сопротивляются попыткам классификации и изучения. Некоторые утверждают, что они являются доказательством существования сверхъестественного – ведь некоторые криптиды определенно обладают чертами, сходными с фольклорными призраками, – однако другие настаивают, что они ничем не более исключительны, чем средний вампир.

## ВОПРОС О БЕХАЙНДЕРАХ

Общественное мнение по вопросу о Бехайндерах более поляризовано. Бехайндеры – это странные, воплощённые в отдельной сущности способности, которые иногда проявляются у людей в состоянии крайнего стресса. Они искажают реальность последовательными и воспроизводимыми способами и стали объектом многочисленных законодательных актов, направленных на ограничение их использования. Однако принятие этих законов несколько затруднено тем фактом, что видеть Бехайндеров могут только те, у кого они есть.

Из-за той власти, которую дает владение Бехайндером, все больший процент населения считает, что городом должен править – или уже правит – небольшой совет носителей Бехайндеров, достаточно могущественный, чтобы не допустить вмешательства других Бехайндеров в работу городского правительства.

# ВАША ИСТОРИЯ НАЧИНАЕТСЯ

Возрожденный Каир предстает перед Вами — сверкающий мегаполис чудес и опасностей, но картина эта еще не завершена. Есть несколько деталей, которые Вам предстоит продумать самостоятельно. Какие злодеи скрываются в городе? Какие угрозы нависают над его жителями? Кто из сильных мира сего стремится изменить облик мира до неузнаваемости? Кто готов убивать ради своей мечты? Что не так с городом и кому угрожает опасность?

Пока ваши игроки создают своих персонажей, проработайте следующие несколько шагов всей группой.

## НАРАСТАЮЩИЕ УГРОЗЫ

Если в вашей группе не царит дух тесного сотрудничества, этот конкретный шаг лучше выполнить втайне от остальных. Следующие два шага следует выполнять всей группой.

Бросьте d20 (двадцатигранный кубик) дважды по приведенному ниже списку. Если дважды выпадет один и тот же результат, усильте его эффект. Если результат вам не нравится, выберите что-нибудь другое.

1. Затонувший город
2. Вторая временная линия
3. Захватчики сверху или снизу
4. Эпидемия
5. Странники превосходства (1. Людей, 2. Вампиров, 3. Литиков, 4. Роботов, 5. Животных, 6. Криптидов)
6. Любимчик Бога
7. Тайная война
8. Прорыв в загробный мир
9. Нечто не от мира сего
10. Дедлайн очень крутого конкурса, который вам позарез нужно выиграть.
11. Убийца, увлеченный своим «ремеслом»
12. Автоматизированные процессы, ведущие мир к гибели
13. Политические интриги (1. Промышленников, 2. Истребителей всего живого, 3. Культа, 4. Лицемеров)
14. Несчастный случай, запустивший цикл возмездия
15. Бывшее запечатанное хранилище, извергающее запретное содержимое
16. Загрязнение, проникшее в сны города
17. Ритуал жертвоприношения начался

18. Банда, рвущаяся к власти (1. Мафия, 2. Правоохранительные органы, 3. Корпорация, 4. Военные)
19. Намек на природу Бехайндеров
20. Снова катастрофа (1. Война, 2. Штормы, 3. Эпидемия, 4. Нехватка ресурсов)

## **ЗНАКОМЫЕ МЕСТА**

Перед началом игры попросите каждого игрока назвать место в Возрожденном Каире, которое хорошо знакомо его Протагонисту.

Теперь пройдитесь по этим местам и добавьте некоторые детали от себя. Где находятся лучшие рестораны? Кому принадлежит самый большой особняк на верхнем ярусе? Какая работа считается самой неблагодарной? О чем беспокоятся обычные люди?

Из всех этих небольших зарисовок Вы сможете собрать полную мозаику города.

## **ОТКУДА ПРОТАГОНИСТЫ ЗНАЮТ ДРУГ ДРУГА?**

И наконец, пока все создают персонажей, определите, откуда ваши Протагонисты знают друг друга.

Если Вы не хотите, чтобы Протагонисты были знакомы до начала игры, придумайте очень весомый повод (крючок), чтобы свести их вместе.

Если никто не уверен, как именно они должны быть знакомы, бросьте d8 (восьмигранный кубик) по приведенному ниже списку.

1. Участвуют в одном и том же соревновании
2. Стали жертвами одного и того же теракта
3. Живут в одном и том же районе
4. Учатся в одной и той же академии
5. Ищут одно и то же скрытое сокровище
6. Пострадали от действий одной и той же знаменитости
7. Сбиты с толку общими снами
8. Постоянные посетители одного и того же клуба, ресторана или аркадного зала

# СОЗДАНИЕ ПРОТАГОНИСТА

Протагонисты - это управляемые игроком персонажи. Это их истории, за которыми мы следим в Возрожденном Каире. Они определяют судьбу города.

Чтобы создать Протагониста, сделайте следующее:

Назначьте **Способности**.

Определите **Очки здоровья**.

Опционально, произведите **Обмен Очков здоровья и Способностей**.

Рассчитайте **Грузоподъемность**.

Получите **Скорость передвижения**.

Получите **Знамена**.

Разработайте **Бехайндера**.

Выберите **Происхождение**.

Распределите **Экономическое положение**.

Купите **Снаряжение**.

И наконец, выясните, как всё это складывается воедино. Как Вас зовут? Ваша **предыстория**? Где Вы тусуетесь? Чего Вы хотите в жизни? За что Вы готовы сражаться?

Ответьте на эти вопросы, и Вы готовы к игре.



# СПОСОБНОСТИ

Способности измеряют сильные и слабые стороны Протагониста.

Назначьте каждому из следующих значений разную Способность: -1, 0, 1, 2, 3.

- **Ловкость** - уклонение от атак ближнего боя, скрытность, акробатика, искусство побега.
- **Проницательность** - уклонение от дальнобойных атак, наблюдательность и память, перенос уловок между сценариями.
- **Присутствие** - дальнобойные атаки, обаяние, обман.
- **Сила** - совершение атак ближнего боя, захват, подъем объектов, грузоподъемность.
- **Стойкость** - сила воли, восстановление после болезней и ядов, очки здоровья, выживание при проверках надлома.

## ПРОВЕРКА СПОСОБНОСТЕЙ

Когда Вы сталкиваетесь со сложной или опасной ситуацией, где неудача представляет реальный риск, Мастер (ГМ) попросит Вас проверить Способность.

Проверки совершаются против Сложности (также называемой СЛ).

Чтобы проверить Способность, бросьте к20 и добавьте значение Способности.

Если Вы выбросите СЛ или выше, Вы преуспеваете и получаете желаемое.

В противном случае Вы терпите неудачу, и Мастер объясняет последствия.

## КТО СОВЕРШАЕТ БРОСКИ?

Как правило, только игроки проверяют свои Способности. Если Протагонист стреляет в гангстера, Протагонист проверяет попадание. Если гангстер стреляет в Протагониста, Протагонист проверяет уклонение.

Не-Игровые Персонажи (НИП) могут совершать броски в редких случаях, но они используют один к20 и не добавляют к нему никаких Способностей.

## **СТАНДАРТНАЯ СЛ**

Большинство проверок совершается против СЛ 12.

Если задача особенно легка, СЛ может быть снижена до 10 или 8.

Если задача особенно трудна, СЛ может быть повышена до 14 или 16.

## **БОНУСЫ И ШТРАФЫ**

Определённые игровые эффекты могут налагать бонус или штраф на проверку.

Они записываются как - СЛ (бонус) или +СЛ (штраф).

Если персонаж, который не может бросить кубик, имеет бонус или штраф на проверку, просто переверните его и примените к персонажу, который совершает бросок.

*Например, НИП-ассасин с бонусом к точности -2 СЛ стреляет в Протагониста. Как правило, бросают только игроки, поэтому бонус ассасина превращается в штраф +2 СЛ к проверке Протагониста на уклонение от выстрела.*

## **КРИТЫ И ПРОВАЛЫ**

Когда игрок выбрасывает 20 на проверке, это крит. Криты - это подавляющие успехи, и когда персонаж выкидывает крит, Мастер должен описать дополнительное преимущество, которое склоняет ситуацию ещё больше в их пользу.

Когда игрок выбрасывает 1 на проверке, это провал. Провалы - это неудачи, которые делают ситуацию более опасной, и когда персонаж выкидывает провал, Мастер должен описать новое усложнение, возникшее в результате неудачного броска.

## **НЕВОЗМОЖНЫЕ И МАЛОВЕРОЯТНЫЕ ПРОВЕРКИ**

Некоторые действия, если не прибегать к весьма специфической сверхъестественной помощи, попросту невозможны. Обычный человек не может снять луну с небосвода, вырезать кусок чьих-то снов и съесть его, как стейк из мультфильма, или пригласить экзистенциальную концепцию опрятности на сытный завтрак с пиццей и чашкой чая из гибискуса в милом заведении в соседнем квартале.

Однако если задача является лишь **маловероятной**, Мастер (ГМ) всегда должен назвать Сложность (СЛ), если его об этом попросят. Да, выплюнуть стеклянный шарик с такой силой, чтобы сбить проезжающего мимо клоуна с бензопилой с мотоцикла, крайне маловероятно, но, если клоун достаточно хилый, Сложность (СЛ) может составить всего 25.

При маловероятных проверках игрок может получить критический успех только в том случае, если он в принципе способен пройти эту проверку. Таким образом, бросок «20» без каких-либо бонусов не позволит пройти маловероятную проверку со Сложностью (СЛ) 25. Однако если игрок найдет способ снизить эту Сложность хотя бы на 5, такой бросок станет критическим успехом.

## **ПРОВЕРКИ ПРОТАГОНИСТ VS ПРОТАГОНИСТ**

Если двум Протагонистам когда-либо потребуется провести проверку друг против друга, оба игрока делают бросок против Сложности (СЛ), соответствующей их обстоятельствам. Побеждает в состязании тот Протагонист, чей результат превышает его Сложность на большую величину.

В случае равенства результатов Протагонисты играют вничью.

Если Протагонист проваливает проверку, он получает последствия, как обычно. Если проверку проваливают оба Протагониста, последствия наступают для них обоих.

*Например, Джоан и Миттенс участвуют в беге наперегонки. У Миттенс выше Скорость передвижения, поэтому Мастер учитывает это, устанавливая Сложность (СЛ) для Миттенс на уровне 8, а для Джоан – на уровне 10. Миттенс выбрасывает 11, а Джоан – 18. Миттенс превышает свою Сложность на 3, а Джоан – на 8, поэтому побеждает Джоан.*

## **ПРЕДЕЛЫ И ПОТЕРЯ ХАРАКТЕРИСТИК**

Характеристики Протагониста имеют значения от -6 до +6.

Ни одна характеристика не может быть повышена выше +6.

Если значение характеристики должно упасть ниже -6, вместо этого максимальные Очки здоровья Протагониста уменьшаются на 4 за каждую единицу, на которую характеристика должна была бы опуститься ниже -6.



# ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

Очки здоровья (ОЗ) отражают текущее состояние здоровья Протагониста.

Все Протагонисты начинают игру с максимальным количеством Очков здоровья, равным 5 + Стойкость.

## УРОН И НАДЛОМ

Когда персонаж получает урон, его текущие Очки здоровья уменьшаются на соответствующую величину. Если его Очки здоровья падают до нуля или ниже, то, что их обнулило, выбирает его судьбу – включая нокаут или смерть.

Персонажи, которые не хотят быть нокаутированными, могут вместо этого выбрать смерть.

Если Протагонист должен умереть, быть уничтоженным, безвозвратно изгнанным за пределы реальности, навсегда поглощенным клеточной материей гигантской медузы, беспомощно катапультированным на внешние края облака Оорта на необитаемом метеорите или иным образом выбыть из игры любым способом, кроме проваленной Проверки на надлом, он может вместо этого выбрать Надлом.

Когда Протагонист получает Надлом, он совершает проверку Стойкости со Сложностью (СЛ) 12. В случае успеха ему удастся спастись от текущей опасности и появиться позже, восстановив половину своих Очков здоровья (с округлением в большую сторону), но он получает постоянный штраф: -2 к максимальным Очкам здоровья и -1 к Стойкости. В случае провала он уничтожается в соответствии с той судьбой, которой надеялся избежать.

## **ОТДЫХ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ**

Протагонисты полностью восстанавливают свои Очки здоровья в начале каждого Сценария.

Когда Протагонист находится в относительной безопасности, он может использовать действие «Передохнуть» количество раз, равное его Стойкости, в течение 24 часов (минимум один раз). Это занимает 2 минуты и восстанавливает d4 Очков здоровья.

Протагонисты также могут «Комфортно отдохнуть» один раз в день, при условии наличия у них еды, питья и спального места. Комфортный отдых занимает 6 часов и восстанавливает d8 Очков здоровья.

Протагонисты также могут исцеляться другими способами, но не могут восстановить текущие Очки здоровья сверх своего максимума.

### **НУЛЕВОЙ МАКСИМУМ ОЗ**

Если Очки здоровья неигрового персонажа (НИП) падают до нуля или ниже, это трактуется так же, как если бы он был выведен из строя уроном, за исключением того, что последствия являются долгосрочными. Даже если он выживет, на восстановление может уйти много времени.

Если максимальные Очки здоровья Протагониста когда-либо упадут до нуля, он впадает в кататонию. Он не может действовать, взаимодействовать или иным образом влиять на окружающий мир, пока его максимальные Очки здоровья не будут восстановлены хотя бы до 1.

Если максимальные Очки здоровья Протагониста когда-либо упадут ниже нуля, он получает Надлом. Затем, если он выживает, он впадает в кататонию, пока его максимальные Очки здоровья не будут восстановлены хотя бы до 1.

# ОБМЕН ОЗ И ХАРАКТЕРИСТИК

Во время создания персонажа и в перерывах между Сценариями Протагонисты могут снижать значения своих Характеристики, чтобы увеличить максимальные Очки здоровья в соотношении 1 к 2.

Во время создания персонажа и в перерывах между Сценариями Протагонисты могут снижать максимальные Очки здоровья, чтобы повысить значения Характеристики в соотношении 3 к 1.

Протагонисты не могут совершать ни одно из этих действий, если это приведет к снижению их максимальных Очков здоровья ниже 1 или какой-либо Характеристики ниже 0.

## ГРУЗОПОДЪЕМНОСТЬ

Грузоподъемность отражает количество предметов, которые может нести Протагонист.

Грузоподъемность Протагониста равна его Силе + 1.

Особо мелкие предметы (медальон, столовый прибор, одежда без элементов брони) не учитываются в этом лимите, если только Протагонист не пытается нести их в исключительном количестве.

Протагонисты, несущие больше предметов, чем позволяет их грузоподъемность (или переносящие вещи неудобным способом), получают штраф +1 к Сложности (СЛ) за каждый предмет сверх нормы при проверках, связанных с перемещением в окружающей среде.

Если Грузоподъемность отрицательна, персонаж считается несущим предметов больше нормы, даже с пустыми руками.

Протагонисты не могут нести более 6 предметов сверх своей грузоподъемности.

# СКОРОСТЬ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Скорость передвижения показывает, сколько футов персонаж может надежно преодолеть за один Раунд.

Все Протагонисты начинают со Скоростью передвижения 30. Обычно это обозначается как «Скорость передвижения 30 (ходьба, бег, спешка, решительная походка)» или другим подобным термином, описывающим способ вашего перемещения.

Значения Скорости передвижения обычно сопровождаются дескриптором, таким как ходьба, плавание, лазание, полет и т. д. Персонажи могут иметь несколько значений Скорости передвижения с разными дескрипторами (например, у рыбы может быть «плавание 20» и «судорожное барахтанье 5»), и при переключении между ними они могут использовать все свои различные типы перемещения в течение одного Раунда. Персонажи также иногда могут передвигаться способами, для которых у них нет специального дескриптора — часто это требует проверки. Обсудите это с вашим Мастером, если хотите вскарабкаться по стене без навыка лазания или пересечь водоем без навыка плавания.

Скорость передвижения не является абсолютным пределом перемещения персонажа. Персонажи, которых выстреливают из пушки, скользят по петле из призванного льда или бредут через чан с гранатовой патокой, могут преодолевать большие или меньшие расстояния.

Скорость передвижения персонажей не может быть снижена ниже 5, если только они не обездвижены, скованы, прикреплены магнитом к палубе или иным образом полностью лишены возможности двигаться.

