

## Разрушитель Лимитов (Limit Breaker)

*«Тренировка? Я просто делал то, что мог. Отжимания, приседания, бег. Потом начал сражаться с монстрами голыми руками. Ломал кости, чуть не умирал. Но каждый раз вставал и становился чуть сильнее. А потом... всё стало слишком просто. Мне скучно».*

Разрушитель лимитов — это не герой, получивший дар богов или нашедший древний артефакт. Это обычный человек, который через постоянное преодоление смертельных испытаний и абсолютную самоотдачу физическому развитию сломал барьеры, установленные природой для смертных. Он не владеет магией, не использует сложные техники — только собственное тело, доведённое до абсурдного совершенства. Его удары просты, но за ними стоит сила, способная крушить горы. Плата за могущество — не только лысая голова и пустой взгляд, но и глубокая апатия: когда ты можешь победить любого одним ударом, жизнь теряет краски.

### Создание Разрушителя лимитов

Подумайте, что заставило вас встать на этот путь: желание защищать слабых, жажда стать сильнейшим, месть или просто скука? Как вы справляетесь с эмоциональной пустотой, наступившей после обретения силы? Ваша внешность обманчива: обычная лысая голова, расслабленная поза, отсутствующий взгляд — но когда вы наносите удар, мир содрогается.

### Быстрые характеристики

- **Хит-дайс:** 1к12 за уровень
- **Хиты на I уровне:** 12 + модификатор Телосложения
- **Хиты на следующих уровнях:** 1к12 (или 7) + модификатор Телосложения
- **Владение доспехами:** Нет
- **Владение оружием:** Простое оружие, безоружные атаки
- **Владение инструментами:** Нет
- **Спасброски:** Сила, Телосложение
- **Навыки:** Выберите два из следующих: Атлетика, Акробатика, Запугивание, Внимательность, Выживание, Убеждение

### Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением:

- Простая одежда
- Поясная сумка, фляга с водой, дневник тренировок (пустой), 5 золотых монет

### Ограничения характеристик

Ваш путь требует полной отдачи физическому развитию, оставляя мало времени для интеллектуальных или социальных изысков. При создании персонажа ваши **Интеллект**, **Мудрость** и **Харизма** не могут превышать **12** (модификатор +1). Они могут быть повышены только в исключительных случаях артефактами редкостью «Легендарный». Так же персонаж имеет помеху на все проверки харизмы, внимания, анализа и так далее (всё что не связано с физическими навыками)

---

Таблица развития класса «Разрушитель лимитов»

Уровень	Бонус мастерства	Особенности класса
1	+2	Кулак разрушителя, Лимиты (накопление), Обычная серия
2	+2	Тренированное тело, Прыжки в стороны
3	+2	Скучающее выражение, Усиленный удар
4	+2	Увеличение характеристик (только Сила/Лов/Тел)
5	+3	Дополнительная атака, Серьёзная серия
6	+3	Непробиваемая кожа, Улучшенные прыжки
7	+3	Лысая голова, Очень серьёзный удар
8	+3	Увеличение характеристик (только Сила/Лов/Тел)
9	+4	Нечеловеческая выносливость, Смертельный удар
10	+4	Серия серьёзных ударов
11	+4	Ударная волна, Улучшенная обычная серия
12	+4	Увеличение характеристик (только Сила/Лов/Тел)
13	+5	Неудержимость, Очень, очень серьёзный удар
14	+5	Регенерация, Улучшенная серьёзная серия

Уровень	Бонус мастерства	Особенности класса
15	+5	Абсолютная стойкость, Шаг сквозь пространство
16	+5	Увеличение характеристик (только Сила/Лов/Тел)
17	+6	Очень, очень, очень серьёзный удар
18	+6	Неуязвимость, Бесконечная серия
19	+6	Увеличение характеристик (только Сила/Лов/Тел)
20	+6	Сломанный лимит?

## Общие особенности класса

### Уровень I: Кулак разрушителя

Ваши безоружные атаки становятся смертоносным оружием. Вы получаете следующие преимущества:

- Ваши безоружные атаки наносят **1к6** дробящего урона. Этот урон увеличивается до **1к8** на 5 уровне, **1к10** на 11 уровне, **1к12** на 17 уровне.
- Вы можете использовать **Силу** вместо Ловкости для бросков атаки безоружными ударами.
- Ваши безоружные атаки считаются **магическими** для преодоления сопротивлений и иммунитетов, начиная с I уровня.

### Уровень I: Лимиты (накопление)

Ваша истинная сила не зависит от опыта или уровней — она зависит от того, насколько вы смогли преодолеть свои физические ограничения. У вас есть **Очки Лимита (ОЛ)** — показатель того, насколько вы сломали барьеры человеческого тела. **ОЛ не расходуются**, а накапливаются. Максимальное количество ОЛ, которое вы можете иметь, равно **20**. При достижении 21 ОЛ происходит **Слом Лимита** (см. уровень 20).

ОЛ дают постоянные бонусы к вашим физическим характеристикам и способностям в зависимости от накопленного количества. Бонусы суммируются с предыдущими порогами.

### Таблица бонусов от Очков Лимита

ОЛ	Бонус
1	<b>Первый шаг:</b> Ваши Сила, Ловкость и Телосложение увеличиваются на 1 (но не выше 20). Максимум хитов увеличивается на 1 за каждый ваш уровень.
2	<b>Усиленный удар:</b> +1 к броскам урона безоружными атаками.
3	<b>Быстрота:</b> Скорость увеличивается на 5 футов.
4	<b>Порог 1:</b> Сила, Ловкость, Телосложение +1. КД увеличивается на 1.
5	<b>Тяжёлый кулак:</b> Урон безоружных атак увеличивается на одну ступень (1к6→1к8, 1к8→1к10, 1к10→1к12, 1к12→2к6).
6	<b>Реакция:</b> +1 к спасброскам Ловкости.
7	<b>Второе дыхание:</b> Восстанавливаете 1к10 + уровень хитов в начале своего хода, если у вас менее половины хитов (но не чаще раза в минуту).
8	<b>Порог 2:</b> Сила, Ловкость, Телосложение +1. Максимум хитов +2 за уровень.
9	<b>Скорость звука:</b> Скорость +10 футов, +2 к инициативе.
10	<b>Сокрушительный удар:</b> Критический диапазон безоружных атак 19–20.
11	<b>Непробиваемость:</b> Сопротивление дробящему, рубящему и колющему урону от немагических атак.
12	<b>Порог 3:</b> Сила, Ловкость, Телосложение +1 (ограничение повышается до 22). КД +1.
13	<b>Мгновенная реакция:</b> +2 к спасброскам Ловкости, преимущество на инициативу.
14	<b>Регенерация:</b> Восстанавливаете 5 хитов в начале каждого хода, если у вас есть хотя бы 1 хит.

ОЛ	Бонус
15	<b>Ударная волна:</b> Ваши безоружные атаки наносят дополнительно 1к8 урона силой.
16	<b>Порог 4:</b> Сила, Ловкость, Телосложение +1. Максимум хитов +3 за уровень.
17	<b>Неуязвимость:</b> Иммуниет к немагическому дробящему, рубящему и колющему урону.
18	<b>Божественная скорость:</b> Скорость +20 футов, +3 к КД.
19	<b>Смертельный кулак:</b> Критический диапазон 17–20, урон при крите утраивается.
20	<b>Пик смертного:</b> Сила, Ловкость, Телосложение +2. Ваши физические характеристики могут превышать 20 (до 24).
21+	<b>Слом Лимита:</b> (см. уровень 20)

#### Получение Очков Лимита

1. **В начале каждой сессии** (или в конце предыдущей) Мастер тайно выбирает **одну цель**, связанную с преодолением физических ограничений или демонстрацией невероятной силы и стойкости. Цель должна быть **достижима в рамках текущей сессии** и соответствовать уровню персонажа и развитию сюжета.
2. **Примеры целей:**
  - Победить определённого могущественного врага в одиночку.
  - Выжить после получения урона, превышающего ваш максимум хитов, без посторонней помощи.
  - Разрушить голыми руками крупное препятствие (стену замка, ворота, валун).
  - Пробежать/проплыть/пролететь огромное расстояние за ограниченное время.
  - Выдержать воздействие экстремальной среды (лава, ледяная буря, вакуум) в течение нескольких раундов.
  - Спасти союзника ценой собственного здоровья (принять на себя смертельный удар).
  - Совершить действие, считающееся физически невозможным для вашего текущего уровня силы.
3. **Если персонаж выполняет цель в течение сессии**, Мастер объявляет (или намекает), что персонаж чувствует, как его **лимиты слегка сдвинулись**. Персонаж получает **1 ОЛ**.

### Уровень 1: Обычная серия (Normal Series)

Вы можете **действием** совершить серию быстрых, но слабых ударов. Выберите до **трёх** целей в пределах вашей досягаемости. Совершите **одну** безоружную атаку с **помехой** против каждой цели. При попадании каждая цель получает **1к4 + 1 + модификатор Силы** дробящего урона. Вы можете использовать эту способность **один раз в короткий отдых**. На II уровне вы можете использовать её **дважды** между короткими отдыхами, и количество целей увеличивается до **пяти**.

### Уровень 2: Тренированное тело

Ваше тело привыкло к нагрузкам. Вы получаете **преимущество** на проверки Атлетики и спасброски от истощения. Кроме того, вы можете **обойтись без сна** в течение **48 часов** без негативных последствий (после этого начинаете получать уровни истощения как обычно).

### Уровень 2: Прыжки в стороны (Side Hops)

Вы можете **бонусным действием** совершить прыжок на расстояние до **20 футов** в любом направлении, не провоцируя атак. Вы можете использовать эту способность **дважды** между короткими отдыхами. На 6 уровне дистанция увеличивается до **40 футов**, и вы можете использовать её **трижды**.

### Уровень 3: Скучающее выражение

Ваше лицо редко выражает эмоции, что пугает врагов. Вы получаете **преимущество** на проверки Запугивания. Кроме того, когда вы смотрите на существо пустым взглядом (действие), оно должно совершить **спасбросок Мудрости** (Сл = 8 + бонус мастерства + модификатор Силы). При провале оно получает **помеху** на следующую атаку против вас.

### Уровень 3: Усиленный удар

Один раз в ход, когда вы попадаете безоружной атакой, вы можете добавить **1к6** к урону. На 9 уровне бонус становится **1к10**, на 13 уровне — **2к6**, на 17 уровне — **2к10**.

### Уровень 4, 8, 12, 16, 19: Увеличение характеристик

Вы не можете выбирать черту. Вы можете увеличить **Силу**, **Ловкость** или **Телосложение** на 2, либо две из них на 1. Вы **не можете** увеличивать Интеллект, Мудрость или Харизму с помощью этой особенности. (или любой другой). Если вы достигли лимита характеристик (20) – можете вложить эту прибавку в какой-либо навык связанный с физ навыками (ловкость, атлетика.), либо потратить одно очко и бросить кость 1к4 и прибавить результат к максимальному здоровью – это работает и при получении ОЛ (ограничения на атлетику акробатику или что-либо ещё как бонус навыка - 15 Так же у персонажа отсутствует помеха, когда он осматривает предмет, повышающий физ. характеристики.

### Уровень 5: Дополнительная атака

Совершая действие, Атака, вы можете атаковать **дважды** вместо одного. Это распространяется только на безоружные атаки.

### Уровень 5: Серьёзная серия (Serious Series)

Вы можете **действием** нанести один мощный, хорошо поставленный удар. Совершите безоружную атаку с **преимуществом**. При попадании вы наносите **удвоенный** урон безоружной атаки + дополнительный **2к6** урона. Вы можете использовать эту способность **один раз в короткий отдых**.

### Уровень 6: Непробиваемая кожа

Ваша кожа стала плотнее. Пока вы не носите доспехов, ваш **Класс Доспеха = 10 + модификатор Ловкости + модификатор Телосложения**. Кроме того, вы получаете **сопротивление урону от падения**.

## Уровень 6: Улучшенные прыжки

Ваши прыжки в стороны теперь позволяют вам перемещаться на **60 футов**, и вы можете использовать их **четыре** раза между короткими отдыхами.

## Уровень 7: Лысая голова

Ваша потеря волос — символ вашей силы. Вы получаете **сопротивление психическому урону** и **преимущество** на спасброски от эффектов, контролирующих разум (очарование, испуг, доминирование). Кроме того, вы не можете быть **усыплены** магией против вашей воли.

## Уровень 7: Очень серьёзный удар (Very Serious Punch)

Улучшенная версия Серьёзной серии. Вы можете **действием** нанести удар невероятной силы. Совершите безоружную атаку. При попадании цель получает **учетверённый** урон безоружной атаки + **4к10** урона. Кроме того, цель должна совершить **спасбросок Силы** (Сл = 8 + бонус мастерства + мод. Силы). При провале она отбрасывается на **30 футов** и сбивается с ног. Вы можете использовать эту способность **один раз в длительный отдых**.

## Уровень 9: Нечеловеческая выносливость

Вы можете игнорировать эффекты **истощения** до 2 уровня (т.е. вы не получаете штрафы от 1 и 2 уровня истощения, хотя технически они у вас есть). На 15 уровне вы можете игнорировать до 3 уровня истощения.

## Уровень 9: Смертельный удар

Когда вы наносите критическое попадание безоружной атакой, вы добавляете **дополнительный кубик урона** (например, если ваш урон 1к10, при крите вы бросаете 2к10 + модификатор, а с этой способностью — **3к10** + модификатор).

## Уровень 10: Серия серьёзных ударов (Serious Series: Consecutive Serious Punches)

Вы можете **действием** совершить **две** атаки с преимуществом, каждая из которых наносит удвоенный урон + 2к6 (как Серьёзная серия). Цели могут быть разными. Использовать **один раз в длительный отдых**.

## Уровень 11: Ударная волна

Ваши удары создают ударную волну. Когда вы попадаете безоружной атакой, все существа в радиусе **10 футов** от цели (кроме вас) должны совершить **спасбросок Ловкости** (Сл = 8 + бонус мастерства + мод. Силы). При провале они получают **половину урона** от вашей атаки (без модификаторов) и сбиваются с ног.

## Уровень 11: Улучшенная обычная серия

Ваша Обычная серия теперь наносит **1к6 + модификатор Силы** урона вместо 1к4, и вы можете использовать её **трижды** между короткими отдыхами.

## Уровень 13: Неудержимость

Вы не можете быть **остановлены** барьерами. Вы получаете **преимущество** на проверки Силы для разрушения объектов, и вы можете **действием** снести стену или дверь (прочность до 30) за один удар (без проверки). Кроме того, вас нельзя **опутать** или **схватить** против вашей воли — вы автоматически вырываетесь из любых оков (кроме магических, для которых требуется проверка Силы с преимуществом).

## Уровень 13: Очень, очень серьёзный удар (Very, Very Serious Punch)

Вы можете **действием** нанести удар, который сотрясает землю. Совершите безоружную атаку с **преимуществом**. При попадании цель получает **учетверённый** урон + **6к12**. Кроме того, все существа в

радиусе **60 футов** от цели должны совершить **спасбросок Силы** (Сл = 8 + бонус мастерства + мод. Силы). При провале они получают **4к10** урона силой, отбрасываются на **20 футов** и сбиваются с ног. При успехе — половина урона и не сбиваются. Вы можете использовать эту способность **один раз в день**.

#### **Уровень 14: Регенерация**

Вы восстанавливаете **10 хитов** в начале каждого своего хода, если у вас есть хотя бы 1 хит. Это не действует, если вы получили урон от огня или кислоты в предыдущем ходу.

#### **Уровень 14: Улучшенная серьёзная серия**

Ваша Серия серьёзных ударов теперь позволяет совершить **три** атаки с преимуществом (вместо двух), и каждую можно направить на разные цели.

#### **Уровень 15: Абсолютная стойкость**

Вы получаете **иммунитет** к болезням, ядам и состоянию **отравления**. Кроме того, вы не можете быть **парализованы**, **оглушены** или **ошеломлены** любыми средствами (включая магию), если только источник не является божеством или артефактом.

#### **Уровень 15: Шаг сквозь пространство**

Вы можете **бонусным действием** переместиться в любую точку в пределах **120 футов**, которую вы видите. Это не телепортация — вы двигаетесь так быстро, что кажется, будто вы исчезаете. Вы можете использовать эту способность **один раз в короткий отдых**.

#### **Уровень 17: Очень, очень, очень серьёзный удар (Very, Very, Very Serious Punch)**

Вершина вашей силы. Вы можете **действием** нанести удар, который может расколоть континент. Совершите безоружную атаку. Бросок атаки с тройным преимуществом (крит означает обычное попадание), если цель не находится под эффектом полной неуязвимости. Урон: **10к20 + 100** силового урона. Цель и все существа в радиусе **1 мили** должны совершить **спасбросок Телосложения** (Сл = 20). При провале они получают **20к10** урона силой и отбрасываются на **100 футов**. При успехе — половина урона. Кроме того, в радиусе **1 мили** возникает землетрясение (как заклинание *землетрясение*), и ландшафт может быть изменён. Вы можете использовать эту способность **один раз в месяц** (игрового времени). После использования вы **выведены из строя на 24 часа**: вы не можете совершать действия, бонусные действия, реакции, ваша скорость равна 0, и вы не можете концентрироваться. Вы остаётесь в сознании, но полностью истощены. Этот эффект нельзя снять никакой магией, кроме *исполнения желания* или вмешательства божества. При критической неудаче игрок бросает кубики с обычным преимуществом ещё раз и если попал, наносит себе полный урон в лицо.

#### **Уровень 18: Неуязвимость**

Вы получаете **иммунитет** к урону от немагического оружия (дробящему, рубящему, колющему). Кроме того, вы получаете **сопротивление** всем видам урона, кроме психического, силового и некротического. Если у вас есть 17 ОЛ или больше, вы также получаете сопротивление психическому и силовому урону.

#### **Уровень 18: Бесконечная серия (Endless Series)**

Когда вы используете действие Атака, вы можете совершить **три** безоружные атаки вместо двух (в дополнение к Дополнительной атаке). Кроме того, ваша Обычная серия теперь не имеет ограничений по использованию — вы можете применять её **сколько угодно раз**, но не чаще одного раза в ход.

#### **Уровень 20: Сломанный лимит?**

Вы достигли пика возможного для смертного. Но что, если пойти дальше? Если вы каким-то образом получаете **21 ОЛ** (по решению Мастера, когда вы совершаете поистине невозможное — например, в одиночку побеждаете Древнего Красного Дракона голыми руками), происходит следующее:

- **Лимиты стираются:** Ваши **Сила, Ловкость и Телосложение** немедленно становятся равными **40** (модификатор +15). Максимум для этих характеристик больше не существует — они могут расти и дальше, если вы продолжите тренировки и получите новые ОЛ (по усмотрению Мастера).
- **Абсолютный удар:** Один раз в ход, когда вы совершаете безоружную атаку, вы можете объявить её **Смертельной**. Если атака попадает, цель **немедленно погибает**, если только она не является **божеством, полубогом** или существом, **равным вам по силе** (на усмотрение Мастера). Против таких целей атака вместо этого наносит **максимально возможный урон** (все кубики считаются максимальными) и игнорирует сопротивления и иммунитеты.
- **Безграничные возможности:** Вы больше не ограничены обычными правилами передвижения и действий. Вы можете **прыгать на мили, бегать по воде, находиться в вакууме** неограниченное время, **разрушать горы одним ударом** — всё, что вы можете убедительно отыграть, используя свои колоссальные физические характеристики. Мастер остаётся конечным арбитром возможного, но в рамках здравого смысла вы способны на почти всё, что подвластно телу, достигшему божественного уровня.

Это состояние фактически делает вас **существом ранга полубога**. Мастер может решить, что дальнейшая игра за такого персонажа требует особого подхода, и предложить вам уйти на покой, стать легендарным NPC или продолжить приключения в соответствующем масштабе (например, сражаясь с угрозами планетарного уровня).