

Клоун (Clown)

Клоун — это артист, чья сцена — всё поле боя. Он жонглирует ножами, швыряет колоды карт и доводит врагов до бешенства едкими насмешками. Его акробатические номера порой спасают жизнь, а порой — ломают её. Каждый трюк — это риск, но зрители платят за риск аплодисментами... или смехом сквозь слёзы.

Создание клоуна

Подумайте, откуда у вас цирковое прошлое: вы были бродячим артистом, сыном шута или сбежали из передвижного шапито. Как вы относитесь к своей профессии — как к искусству или как к способу выжить? И почему вы взяли за опасное ремесло авантюриста?

Быстрые характеристики

- **Хит-дайс:** 1к8 за уровень клоуна
- **Хиты на I уровне:** 8 + модификатор Телосложения
- **Хиты на следующих уровнях:** 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения
- **Владение доспехами:** Лёгкие доспехи
- **Владение оружием:** Простое оружие, метательные ножи, дротики, короткий лук, ручной арбалет, дубинка (как «резиновая»)
- **Владение инструментами:** Один вид музыкальных инструментов (дудка, барабан), набор для грима, игровой набор (карты)
- **Спасброски:** Ловкость, Харизма
- **Навыки:** Выберите два из следующих: Акробатика, Атлетика, Обман, Выступление, Внимательность, Скрытность

Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением:

- (а) 6 метательных ножей или (б) 20 дротиков
- (а) дубинка (резиновая курица) или (б) короткий лук и 20 стрел
- (а) кожаный доспех или (б) костюм клоуна (эквивалент лёгкого доспеха, КД 11)
- Поясная сумка, набор для грима, колода карт, фляга, свисток, 10 золотых

Таблица развития класса «Клоун»

Уровень	Бонус мастерства	Особенности	Известно трюков
I	+2	Колкое словцо, Цирковой бросок, Трюк	I

Уровень	Бонус мастерства	Особенности	Известно трюков
2	+2	Гибкость клоуна, Сцена на поле	1
3	+2	Усиленная насмешка	2
4	+2	Увеличение характеристик	2
5	+3	Дополнительная атака, Цирковой бросок +1	3
6	+3	Особенность: Акробатическая защита	3
7	+3	Колкое словцо (2к6)	4
8	+3	Увеличение характеристик	4
9	+4	—	5
10	+4	Особенность: Неуловимый клоун	5
11	+4	Цирковой бросок +2	6
12	+4	Увеличение характеристик	6
13	+5	Колкое словцо (3к6)	7
14	+5	Особенность: Смертельный номер	7
15	+5	—	8
16	+5	Увеличение характеристик	8

Уровень	Бонус мастерства	Особенности	Известно трюков
17	+6	Цирковой бросок +3	9
18	+6	Особенность: Гранд-финал	9
19	+6	Увеличение характеристик	10
20	+6	Трюк №20: Лебединая песня	10

Общие особенности класса

Уровень 1: Колкое словцо

Вы можете **действием** произнести едкую насмешку в адрес существа в пределах **60 футов**, которое может вас слышать. Цель должна совершить **спасбросок Мудрости** (Сл = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы). При провале она получает **1к6+харизма психического урона** и имеет **помеху** на следующий бросок атаки до конца своего следующего хода. Урон увеличивается до 3к6 на 7 уровне, до 5к6 на 13 уровне. Вы можете использовать это умение как фокус.

Уровень 1: Цирковой бросок

Вы владеете искусством метания предметов. Когда вы совершаете дальнобойную атаку метательным оружием (нож, дротик, дубинка), вы можете добавить к броску урона **модификатор Ловкости** (обычно уже добавляется). Кроме того, вы можете использовать **бонусное действие**, чтобы выхватить метательное оружие из-за пояса или с земли. На 5 уровне вы получаете **+2** к броскам атаки и + 4 урона метательным оружием, на 11 уровне — +3 +8, на 17 — +4 + 10.

Уровень 1: Трюк

Вы знаете одно цирковое искусство — рискованный номер, который может помочь в бою или навредить. **Один раз в ход** вы можете попытаться выполнить **трюк** — проверку **Акробатики** или **Атлетики** (на ваш выбор) против заданной сложности (Сл). Если проверка успешна, вы получаете определённый положительный эффект (указан в списке трюков). Если вы провалили проверку, вы получаете **дебафф** (указан в списке трюков), который длится до **длительного отдыха и стакается**. Сложность трюка зависит от его номера. Вы узнаете новые трюки по мере повышения уровня (см. таблицу).

Уровень 2: Гибкость клоуна

Вы обучены падать и кувыркаться. Вы получаете **преимущество** на спасброски от падения и состояния **сбит с ног**. Кроме того, вы можете **реакцией**, когда вас сбивают с ног, остаться на ногах (сделать проверку Акробатики Сл 15).

Уровень 2: Сцена на поле

Вы можете **бонусным действием** выбрать 10-футовый квадрат в пределах 30 футов, который становится вашей «сценой» на 1 минуту. Находясь на сцене, вы имеете **преимущество** на проверки Акробатики и Выступления, а ваши насмешки (Колкое слово) игнорируют сопротивление к психическому урону. Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору Харизмы, восстанавливая после **длительного отдыха**.

Уровень 3: Усиленная насмешка

Ваши насмешки становятся настолько обидными, что враги иногда сходят с ума. Когда цель проваливает спасбросок против **Колкого слова**, вы можете **бонусным действием** заставить её совершить ещё один спасбросок Мудрости (Сл та же). При провале она тратит свою реакцию, чтобы ответить вам оскорблением (на вас это эффекта не оказывает, если противник не умеет пользоваться язвительной насмешкой). Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору Харизмы, восстанавливая после **короткого отдыха**.

Уровень 5: Дополнительная атака

Совершая действие Атака, вы можете атаковать **трижды** вместо одного (только метательным оружием)

Уровень 6: Акробатическая защита

Если вы не носите тяжёлую броню, вы можете добавить свой модификатор **Харизмы** к Классу Доспеха (максимум +3), когда вы не удерживаете щит и не используете оружие с двумя руками (можно использовать одно оружие).

Уровень 10: Неуловимый клоун

Вы можете **реакцией**, когда по вам попадают атакой, совершить проверку Акробатики (Сл = 10 + урон атаки). При успехе снижаете урон на 1к12. Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору Ловкости (минимум 1), восстанавливая после **короткого отдыха**.

Уровень 14: Смертельный номер

Вы можете **действием** потратить одно использование **Колкого слова**, чтобы произнести фразу, которая наносит **10к6** психического урона и заставляет цель совершить спасбросок Мудрости или впасть в безумие до конца вашего следующего хода. 1 раз в длительный отдых.

Уровень 18: Гранд-финал

Вы можете **действием** использовать **Смертельный номер** на всех врагах в радиусе 30 футов (каждый получает 10к6 урона и спасбросок). 1 раз в длительный отдых. После этого вы получаете состояние «Хи-хи, Ха-Ха» - необходимо пройти проверку мудрости 18 или совершить глупость, которую назовёт гейммастер.

Класс «Клоун» — полный список трюков

Клоун учит цирковые номера, каждый уровень (с 1 по 19) выбирая **один из двух трюков**, характерных для этого уровня. На 20 уровне он автоматически получает **финальный трюк**. Всего можно выучить 20 трюков (19 + 1). Каждый трюк можно попытаться выполнить **один раз между короткими отдыхами**. Проверка — **Акробатика** (Ловкость) или **Атлетика** (Сила) — по выбору клоуна перед броском. Успех даёт временный бонус (обычно до конца боя или на несколько раундов). Провал накладывает дебафф, который длится до **длительного отдыха** (если не указано иное). Дебафф не снимается магией, кроме *снятия проклятия* или *большого восстановления* (по усмотрению Мастера).

Уровень 1 (выбор одного)

Трюк №1. Кувырок через спину

- **Сл:** 10
- **Проверка:** Акробатика
- **Успех:** Вы перемещаетесь на 10 футов, не провоцируя атак.
- **Провал:** Вы падаете плашмя и теряете реакцию до конца следующего хода.

Трюк №2. Жонглирование тремя мячами

- **Сл:** 10
 - **Проверка:** Акробатика
 - **Успех:** Вы получаете **бонус +2** к броскам атаки метательным оружием на 3 хода.
 - **Провал:** Вы теряете координацию: **помеха** на проверки Ловкости до отдыха.
-

Уровень 2 (выбор одного)

Трюк №3. Сальто назад

- **Сл:** 12
- **Проверка:** Акробатика
- **Успех:** Вы уклоняетесь от одной атаки ближнего боя, которая должна попасть по вам (реакция).
- **Провал:** Вы получаете урон 1к6 от падения и **сбиты с ног**.

Трюк №4. Фокус с платком

- **Сл:** 12
 - **Проверка:** Акробатика или Атлетика
 - **Успех:** Вы достаёте из воздуха любой мелкий предмет (до 100 грамм), который может пригодиться (ключ, монета, лезвие). Предмет исчезает через 1 минуту.
 - **Провал:** Вы случайно роняете свой инвентарь: оружие из вашей руки падает вам на ногу (1д4 урона и оружие потеряно)
-

Уровень 3 (выбор одного)

Трюк №5. Ходьба по шару

- **Сл:** 13
- **Проверка:** Акробатика
- **Успех:** до конца боя ваша скорость увеличивается на 10 футов, и вы игнорируете труднопроходимую местность.
- **Провал:** Ваша скорость уменьшается на 10 футов (до отдыха).

Трюк №6. Подбрасывание ножей

- **Сл:** 14
 - **Проверка:** Акробатика
 - **Успех:** Вы можете совершить одну дополнительную атаку метательным оружием в этом ходу (как часть действия).
 - **Провал:** Вы раните себя: 1к8 колющего урона.
-

Уровень 4 (выбор одного)

Трюк №7. Стойка на одной руке

- **Сл:** 14
- **Проверка:** Акробатика
- **Успех:** до конца следующего хода ваши атаки имеют **преимущество**, но враги тоже имеют **преимущество** против вас.
- **Провал:** Вы теряете равновесие: **помеха** на атаки и спасброски Ловкости (до отдыха).

Трюк №8. Прыжок в обруч

- **Сл:** 15
 - **Проверка:** Акробатика
 - **Успех:** Вы можете **действием** совершить прыжок на 20 футов (в любом направлении) без провоцирования атак.
 - **Провал:** Вы падаете и получаете **опутан** на 1 минуту.
-

Уровень 5 (выбор одного)

Трюк №9. Балансирование на стуле

- **Сл:** 15
- **Проверка:** Акробатика
- **Успех:** Вы получаете **бонус +2** к КД до конца боя.
- **Провал:** Вы становитесь уязвимы: **помеха** на спасброски Ловкости (до отдыха).

Трюк №10. Огненное дыхание

- **Сл:** 16
- **Проверка:** Атлетика (имитация выдоха)
- **Успех:** Все враги в конусе 15 футов должны совершить спасбросок Ловкости (Сл = 8 + мастерство + Харизма) или получить 6к8 огненного урона.

- **Провал:** Вы обжигаете себя: 2к6 огня и ослепление на 1 раунд.
-

Уровень 6 (выбор одного)

Трюк №11. Проход по канату

- **Сл:** 16
- **Проверка:** Акробатика
- **Успех:** Вы можете перемещаться по узким поверхностям (перила, верёвки) без проверок, как по нормальной земле, 1 минуту. +2 к проверкам ловкости и акробатики до долгого отдыха.
- **Провал:** Вы падаете и получаете **сбит с ног**.

Трюк №12. Вращение тарелок

- **Сл:** 17
 - **Проверка:** Акробатика
 - **Успех:** Вы отвлекаете всех врагов в радиусе 30 футов: они должны совершить спасбросок Мудрости (Сл = 8 + мастерство + Харизма) или получить **помеху** на атаки до конца следующего хода.
 - **Провал:** Вы сами отвлекаетесь: **помеха** на все проверки Внимательности до отдыха.
-

Уровень 7 (выбор одного)

Трюк №13. Сальто-мортале

- **Сл:** 18
- **Проверка:** Акробатика
- **Успех:** Вы можете переместиться на 20 футов, проходя сквозь пространство одного врага (не провоцируя атаки), и нанести ему 2к8 урона от удара ногами.
- **Провал:** Вы падаете на врага и оба получаете 1к8 урона, оба **сбиты с ног**.

Трюк №14. Дрессировка «льва»

- **Сл:** 18
 - **Проверка:** Атлетика (имитация хлыста) или Запугивание (вместо проверки)
 - **Успех:** Вы заставляете одного врага в пределах 10 футов потратить реакцию, чтобы атаковать другого врага (бросок атаки как у этого врага).
 - **Провал:** Враг получает **преимущество** на атаки против вас до конца боя.
-

Уровень 8 (выбор одного)

Трюк №15. Шпагат с разворота

- **Сл:** 19
- **Проверка:** Акробатика
- **Успех:** Вы получаете **преимущество** на спасброски от опутывания и захвата до долгого отдыха.
- **Провал:** Вы травмируете пах: **помеха** на проверки Ловкости и Атлетики до долгого отдыха.

Трюк №16. Исчезновение в шляпе

- **Сл:** 20
 - **Проверка:** Акробатика
 - **Успех:** Вы становитесь **невидимым** на 3 хода или до совершения атаки или действия (как *невидимость*).
 - **Провал:** Вы ослеплены на 1 минуту.
-

Уровень 9 (выбор одного)

Трюк №17. Жонглирование цепными пилами

- **Сл:** 20
- **Проверка:** Акробатика
- **Успех:** Вы можете совершить одну дополнительную атаку метательным оружием в этом ходу (если есть жонглирование старше, то дополнительных атак становится 2) и добавить 1к6 урона к каждой доп атаке атаке.
- **Провал:** Вы теряете одно оружие (вылетает из рук) и получаете 1к12 урона.

Трюк №18. Хожение по стене

- **Сл:** 21
 - **Проверка:** Акробатика
 - **Успех:** До конца боя вы можете перемещаться по вертикальным поверхностям (как *лазание по стенам*).
 - **Провал:** Вы падаете и получаете **кровопотеря** до отдыха.
-

Уровень 10 (выбор одного)

Трюк №19. Танцующий клоун

- **Сл:** 21
- **Проверка:** Акробатика

- **Успех:** до конца боя вы и все союзники в радиусе 30 футов получают **бонус +1** к КД и **преимущество** на спасброски от испуга и паралича.
- **Провал:** Вы сами пугаете союзников: они получают **помеху** на спасброски от испуга и паралича до отдыха.

Трюк №20. Метание колоды карт

- **Сл:** 22
 - **Проверка:** Акробатика
 - **Успех:** Вы совершаете атаку по всем врагам в радиусе 20 футов (один бросок атаки на всех, доп. атаки если есть, отменяются)
 - **Провал:** Вы попадаете в союзника (по выбору Мастера) — 1к8 урона.
-

Уровень 11 (выбор одного)

Трюк №21. Акробатический удар

- **Сл:** 22
- **Проверка:** Акробатика
- **Успех:** если вы попадаете атакой в этом ходу, вы можете добавить **3к8** урона (один раз).
- **Провал:** Вы промахиваетесь и падаете: **сбит с ног**.

Трюк №22. Фальшивая смерть

- **Сл:** 23
 - **Проверка:** Акробатика
 - **Успех:** Вы притворяетесь мёртвым. Все враги в радиусе 30 футов должны совершить спасбросок Мудрости (Сл = 8 + мастерство + Харизма) или не атаковать вас до конца боя (либо закончить боевую ситуацию)
 - **Провал:** Вы действительно теряете сознание на 1к4 раундов (хиты не теряете, но беспомощны).
-

Уровень 12 (выбор одного)

Трюк №23. Колесо фортуны

- **Сл:** 23
- **Проверка:** Акробатика
- **Успех:** Вы можете один раз в этом бою перебросить любой спасбросок или проверку (как *удача*).
- **Провал:** Ваша следующая проверка автоматически проваливается (до отдыха).

Трюк №24. Смертельный номер с ножами

- **Сл:** 24
 - **Проверка:** Акробатика
 - **Успех:** Вы наносите 5к10 колющего урона одному врагу в пределах 10 футов (атака касанием).
 - **Провал:** Вы получаете 2к10 урона и **кровотечение** (1к4 урона в начале хода).
-

Уровень 13 (выбор одного)

Трюк №25. Левитация на воздушном шаре

- **Сл:** 24
- **Проверка:** Акробатика
- **Успех:** Вы получаете скорость полёта 20 футов на 1 минуту.
- **Провал:** Вы падаете получаете 3к6 урона от падения.

Трюк №26. Жонглирование взрывчаткой

- **Сл:** 25
 - **Проверка:** Акробатика
 - **Успех:** Все враги в радиусе 15 футов получают 10к6 урона силой взрыва (спасбросок Ловкости для половины).
 - **Провал:** Вы взрываетесь сами: 4к6 урона себе.
-

Уровень 14 (выбор одного)

Трюк №27. Гимнастика на турнике

- **Сл:** 25
- **Проверка:** Атлетика
- **Успех:** Вы получаете **бонус +5** к проверкам Силы и Ловкости до конца боя.
- **Провал:** Вы растягиваете мышцы: **помеха** на проверки Силы и Ловкости до отдыха.

Трюк №28. Иллюзия двойника

- **Сл:** 26
 - **Проверка:** Акробатика
 - **Успех:** Вы создаёте трёх иллюзорных копий (как *зеркальное отображение*), которые существуют 1 минуту. Враги могут атаковать их (КД 12, 1 хит).
 - **Провал:** Вы создаёте одну копию, но она атакует вас пока вы её не уничтожите (1к4 урона в ход).
-

Уровень 15 (выбор одного)

Трюк №29. Проход сквозь огонь

- **Сл:** 26
- **Проверка:** Акробатика
- **Успех:** Вы получаете **неуязвимость** к огненному урону до конца боя
- **Провал:** Вы воспламеняетесь: 1к8 огненного урона в начале каждого хода (до отдыха).

Трюк №30. Акробатический уход

- **Сл:** 27
 - **Проверка:** Акробатика
 - **Успех:** когда вас атакуют, вы можете **реакцией** переместиться на 15 футов и избежать урона (можно использовать в любой момент один раз до конца боя)
 - **Провал:** Вы перемещаетесь прямо в ловушку или на другое опасное место (по усмотрению Мастера).
-

Уровень 16 (выбор одного)

Трюк №31. Сальто с пируэтом

- **Сл:** 27
- **Проверка:** Акробатика
- **Успех:** Вы можете **действием** совершить атаку по всем врагам в радиусе 5 футов (один бросок атаки, урон 8к6 + Ловкость каждому).
- **Провал:** Вы падаете и теряете сознание на 1 раунд.

Трюк №32. Метание бумеранга

- **Сл:** 28
 - **Проверка:** Акробатика
 - **Успех:** Вы бросаете оружие, оно возвращается. Можете атаковать двух разных врагов одной атакой (бросок атаки один, урон каждому).
 - **Провал:** Оружие возвращается и попадает в вас (полный урон от броска атаки).
-

Уровень 17 (выбор одного)

Трюк №33. Падение с большой высоты

- **Сл:** 28
- **Проверка:** Акробатика

- **Успех:** Вы получаете возможность парить на расстоянии метра над землёй на 5 ходов.
- **Провал:** Вы ломаете ноги: скорость 5 футов и **помеха** на проверки Ловкости до отдыха.

Трюк №34. Контактная импровизация

- **Сл:** 29
 - **Проверка:** Акробатика
 - **Успех:** Вы входите в состояние транса: до конца боя вы имеете **преимущество** на спасброски Ловкости и Мудрости, а ваша Колкая фраза наносит на 1к10 урона больше
 - **Провал:** Вы впадаете в ступор: **помеха** на те же спасброски до отдыха.
-

Уровень 18 (выбор одного)

Трюк №35. Цирковой кульбит

- **Сл:** 30
- **Проверка:** Акробатика
- **Успех:** Вы можете переместиться на 30 футов, проходя сквозь врагов, и каждый, через кого вы проходите, получает 1к10 психического урона.
- **Провал:** Вы застреваете между врагами: **опутан** на 1 минуту.

Трюк №36. Финал с фейерверком

- **Сл:** 31
 - **Проверка:** Акробатика
 - **Успех:** Все враги в радиусе 30 футов должны совершить спасбросок Телосложения (Сл = 8 + мастерство + Харизма) или быть **ослеплены** на 1 минуту. Вы также наносите 15к6 огненного урона.
 - **Провал:** Вы обжигаете себя на 10к6
-

Уровень 19 (выбор одного)

Трюк №37. Лебединый полёт

- **Сл:** 32
- **Проверка:** Акробатика
- **Успех:** Вы получаете скорость полёта 40 футов на 5 ходов.
- **Провал:** Вы падаете с неба и получаете 5к10 урона.

Трюк №38. Апогей клоунады

- **Сл:** 33

- **Проверка:** Акробатика
 - **Успех:** Вы можете немедленно использовать **Колкое слово** на всех врагах в радиусе 30 футов без затрат использования (каждый отдельный спасбросок). Урон увеличивается до 20к6.
 - **Провал:** Вы наносите полный урон себе (сквозь устойчивость)
-

Уровень 20

Трюк №39. Лебединая песня

- **Сл:** 40
- **Проверка:** Акробатика (только)
- **Успех:** до долгого отдыха вы получаете:
 - Все атаки метательным оружием имеют критический диапазон 17–20.
 - Колкое слово наносит дополнительно 5к10 урона.
 - Регенерация 15 хитов в начале каждого хода.
 - Все враги в радиусе 60 футов, видящие вас, должны совершить спасбросок Мудрости (Сл 20) или впасть в безумие на 10 ходов.
- **Провал:** Вы падаете и сворачиваете шею. Немедленно совершите **спасбросок Ловкости Сл 20**. При провале вы умираете. При успехе вы остаётесь с 1 хитом и получаете **помеху** на все проверки до длительного отдыха. Если при проверке трюка выпала **натуральная 1** (на кубе d20), вы умираете мгновенно, и вас нельзя воскресить (даже *желанием*). Этот трюк можно пытаться выполнить не чаще **одного раза в неделю** (игрового времени).
- **Если совершить этот трюк 3 раза до долгого отдыха, бафы станут постоянными.**