Cechy

Siła	12 / +1
Zręczność	16 / +3
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	14 / +2
Mądrość	9 / -1
Charyzma	16 / +3

Punkty życia	28
Inicjatywa	+3
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	kosturem
Trafienie	+5
Obrażenia	d6+1

Klasa pancerza

Zwykła	17
Dotykowa	17
Zaskoczona	14

Bez pancerza - samą akrobatyką

Rzuty obronne

Refleks	+4
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+3

Dodatkowo: +2 przeciwko urokom

Manewry

CMB	+3 / +7 przewrócenie
CMD	16 / 18 przewrócenie

Nie wywołuje ataków okazyjnych przy: przewracaniu

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+7
Dyplomacja	+14
Pływanie	+5
Percepcja	+6
Wspinaczka	+7
Akrobatyka	+11
Zastraszanie	+10
Blef	+10
Profesja (cyrkowiec)	+5
Przetrwanie	+4
Jeździectwo	+8
Wiedza (historia)	+6
Wiedza (lokalna)	+9
Wiedza (geografia)	+6
Wiedza (inżynieria)	+6
Wiedza (szlachta)	+6
Sztuka (komedia)	+7
Sztuka (aktorstwo)	+7

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Elfi, Krasnoludzki, Smoczy

Pół Elf - Widzisz w kiepskim świetle 2x lepiej niż zwykły człowiek, ale nadal nie widzisz w całkowitej ciemności
- Jesteś odporny na magiczne efekty wywołujące sen

Dobry Przykład - jeżeli uda Ci się jakiś test Umiejętności to jako akcję błyskawiczną możesz zmotywować Twoich sprzymierzeńców w zasięgu 9 metrów. Otrzymają bonus +2 do najbliższego testu tej Umiejętności w ciągu minuty

Jesteś przeszkolony w walce kijem/kosturem/tyczką - możesz swobodnie używać ich jednoręcznie lub dwuręcznie oraz traktujesz je jako bronie posiadające Zasięg, czyli możesz atakować kratki o 1 dalej niż te sąsiadujące z twoją.

Ha! - Po sukcesie Manewru, wykonania uderzenia krytycznego lub pokonania wroga możesz jako akcja nagła się przechwalać. Pozwala Ci to przy następnym teście ataku przed końcem Twojej następnej tury rzucić 2 razy d20 i wybrać lepszy wynik

Dowodzenie

Taktyka: Ludzkie Kręgle - jako akcję ruchu możesz zacząć koordynować sprzymierzeńców w zasięgu 9 metrów (30 ft) którzy cię widzą. W każdej kolejnej turze musisz podtrzymać ten efekt akcją ruchu lub błyskawiczną aby nie przestał działać. Po tym jak przestaniesz ją podtrzymywać utrzyma się ona jeszcze 3 rundy.
- Taktyka sprawia, że za każdym razem kiedy ty lub sprzymierzeniec wykonacie udany atak wręcz jako akcję standardową, możecie wykonać darmowy test Popchnięcia (odpycha wroga od siebie) lub Przesunięcia (przesuwa wroga wokół siebie, ale nie w niebezpieczną przestrzeń) bez wywołania ataku okazyjnego (jego CMB przeciwko CMD celu)

Okrzyk: Ogarnąć się! - jako akcję standardową możesz zawołać do swoich sprzymierzeńców w zasięgu 6 metrów. Przez 5 rund ignorują oni kary z Przestraszenia, a Przerażenie traktują jak Przestraszenie. Panika jednak funkcjonuje normalnie.

Rozkazy - za pomocą odpowiedniej akcji możesz wydać Rozkaz istocie lub istotom pod wpływem Taktyki lub Okrzyku. Możesz wydać tylko jeden Rozkaz w rundzie.

Rozkaz: Rąb! - jako akcję standardową możesz pozwolić sprzymierzeńcowi natychmiast wykonać zwykły atak wręcz. Możesz wydać ten Rozkaz w ramach Okrzyku.

Rozkaz: Ruchy! - jako akcję ruchu możesz pozwolić do 3 istotom poruszyć się do 3 metrów w dowolną stronę. Możesz wydać ten Rozkaz w ramach Okrzyku lub podtrzymania Taktyki

Twoi ludzie

Posiadasz 20 osobową ekipę dość lojalnych cyrkowców, zbirów i artystów. Potrafią oni o siebie zadbać (jeżeli chodzi o jedzenie/schronienie), a nawet o 4 inne osoby w czasie podróży. Wystarczy, że wydasz im ogólne polecenia, a oni zrobią co tylko mogą.

Jako mała karawana wozów podróżują z przenośną sceną i zawsze są gotowi do zrobienia przedstawienia. Każdego dnia rozbijają porządne obozowisko (a z dodatkowa godziną pracy nawet z małą palisadą/wałem jeżeli to możliwe), wykarmią, zapewnią miejsce do spania i warty z Percepcja z bonusem +7. Jako karawana podróżują z prędkością piechura (wozy ich spowalniają).

W żadnym wypadku nie staną oni do walki - to cywile i cwaniaki, którzy w przypadku jakiegokolwiek zagrożenia uciekają lub chowają się. Jeżeli zostaną zaatakowani pod nieobecność osób gotowych ich bronić to pewnie zginą lub zostaną rozproszeni/rozbici. W tym drugim wypadku powinni się odnaleźć w ciągu kilku godzin, a w tym pierwszym potrzebujesz kilku dni na rekrutację nowych

Po dotarciu do dowolnej mieściny możesz pozwolić się swoim ludziom “zadomowić”. W ciągu mniej więcej godziny ogarną jakieś schronienie dla siebie i kilku innych osób, z preferencją na miejsca pozwalające na robienie przedstawień. Po otrzymaniu takiego rozkazu godzinę zajmie im zebranie rzeczy i zorganizowanie się w karawanę

Jeżeli wykonujesz testy Sztuki z ich pomocą to dzięki profesjonalnej asyscie i sprzętowi robisz to z bonusem +4.

Twoi ludzie zwykle przygotowują mniejsze lub większe przedstawienia co pozwala im zarobić k20+14 sztuk złota tygodniowo. Jeżeli nie mają innych poleceń to dorabiaja sobie też pracą fizyczną co pozwala Ci zarobić 10 sztuk srebra dziennie

Dzięki ich zdolnościom i pomniejszym kontaktom jesteś w stanie zawsze sprzedawać kradzione przedmioty bez potrzeby obniżania ceny lub opłacania pośredników - uzyskujesz standardową połowę wartości

W dużych miastach (min. kilka tysięcy mieszkańców) potrafią oni skontaktować się ze skorumpowanymi urzędnikami, co pozwala Ci raz na tydzień zatuszować drobne sprawy lub zmniejszyć kary za poważniejsze, jeżeli zostanie wyznaczona kara lub ktoś zostanie aresztowany

W ciągu paru godzin są oni w stanie zorganizować tłum we wyznaczonym przez ciebie miejscu i czasie. Zwykle udaje im się zebrać przynajmniej z setkę osób, ale zależne to jest od okoliczności i rozmiaru miejscowości

Mając kilka godzin mogą równie skutecznie co ty zbierać plotki lub dowiedzieć się co jest mówione na wybrany przez ciebie temat. Jeżeli spędzą na to cały dzień to mają 3 szanse na zebranie informacji, a podczas zwykłego dnia pracy mają jedną taką szansę.

Wmieszani w tłum są w stanie wpłynąć na jego nastrój - mogą sprawić, że ktoś przemawiający do ludu miałby bonus +2 lub karę -2 do rzutów Umiejętności

Mogą poprawić nastawienie mieszkańców w stosunku do Ciebie - zajmie im to od 1 do kilku dni zależnie od rozmiaru miasta. Mogą też spróbować wpłynąć na plotki - wywołać je, zdusić lub delikatnie zmienić. Zajmie im to dni zależnie od siły plotki i obszaru na którym jest powtarzana. Możesz też sprawić, aby łatwiej lub trudniej było się o Tobie dowiedzieć.

Możesz im zlecić kradzież jakiegoś przedmiotu do wartości do 400 sztuk złota. Jeżeli można go znaleźć w danym mieście to są w stanie to ogarnąć w ciągu kilku-kilkunastu godzin, choć będzie to kosztowało w ten czy inni sposób połowę jego wartości. Unikalne lub bardzo dobrze strzeżone przedmioty mogą kosztować dużo więcej lub być poza możliwościami twojej ekipy.