

A mutatványos megalkotása egy bizonyos "tápos" kaszt miatt került kidolgozásra. A RÚNA I. évfolyamának 8. számában kiderült, hogy a bárd nem tolvaj, és fejvadász. Sokan ennek ellenére is erősen tartják a kasztot. Ugyanis még így is sok pálya áll a "kedvenc" előtt. Pl: mutatványos, tolmács, dalnok, illuzionista, valamint kardforgatónak sem utolsók. Általában sok információval rendelkeznek, ami szintén hasznot hozhat. A bárdok sokoldalúságát a csepürágók egy csoportja bizony nagy mértékben befolyásolhatja. Igaz, nem rendelkeznek mágiával, viszont sokkal megbízhatóbbak. Ennek ellenére előfordulhat, hogy a komédiások bárdokkal, és gladiátorokkal járják útjukat.

A mutatványos egyfajta szerencsevadász alkaszt. Játékos karakternek nem javasolt, inkább kiegészítés. Fontos NJK lehet nagyvárosok piacterén, és a nemesurak palotájában egyaránt. Igényesebb városokban arénában is felléphetnek, az idomításnak itt veszik igazán hasznát. Általában településről településre járnak, így biztosítják a megélhetést. A karaván, amivel közlekednek, két-három ponyvás szekérből áll. A mutatványosok száma 10-15 fő. Ha beérnek egy városba, elvegyülnek.

Karakteralkotás I. táblázat

Erő:	k10+8
Állóképesség:	2k6+6
Gyorsaság:	k10+8
Ügyesség:	k6+12+kf
Egészség:	3k6 (2x)
Szépség:	2k6+6
Intelligencia:	3k6 (2x)
Akaraterő:	2k6+6
Asztrál:	k10+8

Karakteralkotás II. táblázat

KÉ alap:	8
TÉ alap:	19
VÉ alap:	76
CÉ alap:	0
HM/szint:	8(3)
Kp alap:	2
Kp/szint:	6
Ép alap:	5
Fp alap:	5
Fp/szint:	k6+3

Harcérték:

A mutatványosoknál nem beszélhetünk igazán harcértékről, mivel ők nem harcra használják, hanem szakmájuk része. Előfordulhat, hogy a karavánjukat megtámadja egy csapat rabló, netán goblin, de az őrzésre a mutatványosok vezetője általában felfogad néhány testőrt. Azonkívül, ha nagyon muszáj, ők is képesek tört repíteni az ellenfélbe.

A védekező technikájuk a sok fürge mozdulattól (amit kénytelenek gyakorolni) nőtt. Így meglehetősen nagy esélyük van a csapások elöl kitérni. KÉ alapjuk 8, TÉ alapjuk 19, VÉ alapjuk 76. Célzófegyvereket nem igazán használnak, mivel az kevésbé látványos, és e téren mindig akadnának jobbak. Ezért CÉ alapjuk 0, de ettől függetlenül kifejlesztik ezen képességüket is. Szintenkénti Harcérték módosítójuk 8, amiből 3-3 pontot kötelesek a TÉ-re, és a VÉ-re fordítani. Védekező értékük a 2. tapasztalati szinttől kezdve automatikusan 1-gyel nő szintenként, a harcmódosítón kívül.

Életerő és Fájdalomtűrés:

A mutatványosok nem kifejezetten a sebek tűrői, de a sok ugrálás, szaltó, lovaglás megedzi a testüket. A tolvajoktól és varázshasználóktól mindenképpen életerősebbek, azonban a harcosoktól jóval elmaradnak. Tehát számszerűleg: Ép alapjuk 5, ehhez adódik a mutatványos egészségének 10 feletti része. Fp alapjuk szintén 5, ehhez járul az Állóképesség és az Akaraterő 10 feletti része, valamint minden szinten (így az elsón is) további k6+3 Fp.

Képzettségek:

E kaszt képviselői meglehetősen célirányosan fejlesztik tudásukat. Így szinte csak olyan téren szereznek tudást, ami számukra, és a nézőközönségre nézve is előnyös. Ha egy mutatványos egyedül dolgozik, a képzettségek elsajátításához kell találnia egy társulatot, vagy arénát. Ha amúgy is társasággal járja az útját, eleve megtanulja a képzettségeket. Épp ezért, a magányos mutatványos igen ritka. Csak akkor válik külön, ha maga is megállja a helyét, teljesen egyedül. Fegyveres képzettségeket vehet, de azokat, amelyeket nem kapja meg alapon, nincs igazán módja kihasználni. A világi képzettségekre nincs megkötése, az alvilági képzettségek túlnyomó részét nem használja. Nos, a tudományos képzettségeket nem igazán tudja elsajátítani, mivel a közönség nem venné sok hasznát, valamint ezek esnek legtávolabb érdeklődési körétől. Ha mégis ilyet akar tanulni, megteheti.

Viszont minden egyes képzettség elsajátításához plusz 2 Kp-t kell áldoznia. Ezt az alap- és mesterfok megtanulásánál külön-külön kell levonni. Pl: az Alkímia alapfoka számukra 12 Kp, a Mf pedig további 32. Tehát összesen 44 Kp. Ez arra a nyelvtudásra, amit alapon ismer, nem vonatkozik. Kp alapjuk 2, amihez szintenként (az elsón nem) +6 Kp járul.

Képzettségek	fok %
2 fegyverhasználat	Af
1 fegyverdobás	Af
írás/olvasás	Af
idomítás	Af
lovaglás	Af
kocsihajtás	Af
hangutánzás	Af
csomózás	Af
zsonglörködés	Mf
5 nyelvtudás	Af 5,4,3,3,3
Mászás	40%
Esés	30%
Ugrás	25%
Kötéltánc	25%

A mutatványos a százalékos képességei közt minden szinten +32% -ot szétszthat, de egyszerre egyre csak max. 15% -ot szánhat. (A nyelvtudásnál az 5 -ös anyanyelvét jelöli, a 4 -es a közöst, míg a többi szabadon választható.) A mutatványos további szinteken is kap képzettségeket, ezekről az alábbi táblázat ad közelebbit.

TSz.	Képzettség	fok %
2.	kötélékből szabadulás	Af
3.	lovaglás	Mf
4.	csomózás	Mf
5.	fegyverdobás (dobótör)	Mf
5.	hangutánzás	Mf
6.	kötélékből szabadulás	Mf
7.	idomítás	Mf

Tapasztalati Szint (TSz)

A komédiások kezdetben közepes nehézséggel lépnek szintet, majd a 7. TSz elértével viszonylag nehezen.

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-140	1
141-300	2
301-620	3
621-1260	4
1261-2540	5
2541-5100	6
5101-10220	7
10221-25540	8
25541-61300	9
61301-75000	10
75001-90000	11
90001-120000	12

Minden további szinthez +37500 Tp kell.

A mutatványos fegyvertára:

A mutatványosok által használt fegyverek nem valami sokszínűek. A fegyverdobás a dobótörre vonatkozik, mást nem igazán tanulnak meg dobni. A fegyverhasználat egyike az ostor. A másik bármely egykezes vágó- vagy zúzófegyver lehet. Pl: kés, fejsze, buzogány, hosszúkard. Pajzsot sohasem hordanak, pán-célt csak ritkán.