Punkty życia — 32

Inicjatywa — +4

Prędkość — 30 ft / 6 kratek

Cechy

Siła	14 / +2
Zręczność	18 / +4
Kondycja	12 / +1
Inteligencja	15 / +2
Mądrość	10 / +0
Charyzma	10 / +0

Klasa pancerza

Zwykła	21
Dotykowa	15
Zaskoczona	16

W koszulce kolczej i z lodową rękawicą

Rzuty obronne

Refleks	+8
Wytrzymałość	+5
Siła Woli	+4

Dodatkowo: +2 przeciwko urokom

Manewry

CMB	+5
CMD	20

Umiejętności

Ukrywanie się	+10
Pływanie	+6
Percepcja	+7
Wspinaczka	+6
Kunszt magiczny	+6
Akrobatyka	+10
Zastraszanie	+4
Uwalnianie się	+10
Blef	+4
Przetrwanie	+4
Rzemiosło(broń)	+6
Wiedza (arkana)	+7
Wiedza (natura)	+6
Wiedza (plany)	+6

Ofensywa

Atak	lodowym rapierem
Trafienie	+8
Obrażenia	1k6+3 + 3 od zimna
Krytyk	18-20 / x2

Atak	lodową rękawicą
Trafienie	+8
Obrażenia	1k3 +3 + 3 od zimna
Krytyk	x2

Atak	lodowym długim łukiem
Trafienie	+8
Obrażenia	1k8 +1 + 3 od zimna
Krytyk	x3

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Elfi, Auran, Aquan

Potrafisz używać broni prostych, lekkich zbroi oraz mieczy bastardowych, mieczy o podwójnym ostrzu, długich i krótkich mieczy, rapierów, długich i krótkich łuków oraz szabli
- w przypadku broni lekkiej lub z cechą Finezyjna, możesz używać Zręczności do trafienia

Elfie cechy: jesteś odporny na efekty magicznego snu
- jesteś świadomy energii magicznych wokół siebie = pasywnie wykrywasz magiczne aury w zasięgu 18 metrów i po chwili koncentracji możesz je wstępnie analizować (wymaga to akcji standardowej aby się koncentrować na tym zmyśle)
- w kiepskim świetle widzisz 2x lepiej niż człowiek

Uniki: zdanie testu Refleksu przeciwko efektowi obszarowemu sprawia, że nie otrzymujesz żadnych obrażeń gdybyś miał otrzymać ich połowę

Blizny od odmrożeń: wszystkie ataki cięte lub kłute oraz efekty zimna zadają Ci o 2 punkty mniej obrażeń, a efekty krwawienia są o 1 mniej skuteczne (czyli tracisz o 1 punkt mniej co turę aż

Możesz wykonać dwa ataki okazyjne w turze, a nie tylko jeden

Obronna Rękawica - tak długo jak w/na pustej dłoni masz cestus lub metalową rękawicę i nie używasz jej jako broni to możesz potraktować ją jako puklerz, dający bonus +1+umagicznienie do Zwykłej i Zaskoczonej Klasy Pancerza
- Kiedy jesteś celem jakiegoś ataku i jesteś tego świadom (czyli nie ogłuszony, zaskoczony itp.) możesz zwiększyć ten bonus o 2 “wydając” atak okazyjny, ale musisz o tym zdecydować przed tym jak wróg wykona test ataku
- Jeżeli po wydaniu ataku okazyjnego, nie zostaniesz trafiony możesz wskazać inną istotę będąc w zasięgu tego ataku jako jego nowy cel. Zachowywany jest wtedy wynik testu przeciwko tobie, pomniejszany o 2 i sprawdzany przeciwko Klasie Pancerza nowego celu

Magia

Magia wody wymaga bardzo swobodnych ruchów, co oznacza że aby jej użyć musisz mieć wolną dłoń i nie nosić pancerza cięższego niż lekki. Dodatkowo jest ona bardzo delikatna, więc wszelkie testy koncentracji mają ST większe o 10 niż standardowo, chyba że masz możliwość dodatkowo skupić się jako akcja ruchu aby temu przeciwdziałać
- Każdego dnia po odpoczynku zyskujesz 6 punktów mocy do wykorzystania danego dnia

Wzrok Natury - jako akcja standardowa możesz rozszerzyć swoje zmysły tak długo jak się będziesz na tym koncentrował (czyli w kazdej turze pierwszą akcją jest akcja standardowa lub ruchu aby podtrzymać ten efekt) lub przez 5 minut jeżeli wydasz punkt mocy. Ten dodatkowy zmysł ma zasięg 10 metrów (35ft).
- Pozwala ci to wyczuwać wibracje aby zlokalizować wszelkie istoty w zasięgu dotykające tego samego zbiornika wody co ty. Nie masz utrudnień do trafienia z powodu zasłony lub pełnego ukrycia przeciwko istotom żywiołu wody lub zajdujących się w wodzie.
- Śnieg i lód są traktowane jak zbiornik wody na potrzeby tej zdolności. Możesz widzieć normalnie przez naturalny lub magiczny deszcz, deszcz ze śniegiem, grad, mgłę, burze śnieżne, zamiecie i inne podobne warunki pogodowe.
- Za punkt mocy możesz na 5 minut objąć tym efektem dotkniętą istotę

Broń Natury - jako akcja darmowa możesz stworzyć w dłoni sopel lodu funkcjonujący jako dowolna broń którą potrafisz się posługiwać. Liczy się jako magiczna broń +1 i zadaje dodatkowe 3 obrażenia od zimna. Jeżeli wymaga amunicji możesz ją również stworzyć ile tylko potrzebujesz. Sama broń i amunicja roztopią się w ciągu kilku sekund po tym jak opuszczą twoje ręce (czyli zaraz po wykonaniu nimi ataku zasięgowego lub rzucanego).

Osłona Natury - jako akcja ruchu mozesz wydać punkt mocy aby na 6 minut otoczyć się płaszczem z wody która daje Ci bonus +6 do Uwalniania się i CMD przeciwko Zapasom. Dodatkowo, masz 20% szans aby udany ataki ukradkowe lub krytyczne przeciwko tobie zostały zamienione w zwykłe trafienia
- Alternatywnie możesz otoczyć się ochronnym lodem który daje Ci 5 tymczasowych punktów życia, traconych jako pierwszych. Lód odbudowuje się sam w tempie 1 punkt życia na minutę, ale mając źródło wody (deszcz, śnieg, mgła, metr sześcienny wody) możesz jako akcja ruchu odnowić tę pulę do pełna

Riposta Natury - jako akcja nagła możesz po zakończeniu dowolnej akcji istoty znajdującej się obok ciebie zaatakować ją:
- Falą Wody: wykonujes test k20+8 przeciwko jej CMD aby ją przewrócić
- Powiewem Mgły: jeżeli nie zda testu Wytrzymałości ST 16 to do następnego testu ataku, Percepcji lub koncentracji dostanie karę -3

Odnowienie - jako akcja standardowa możesz zasklepiać i leczyć swoje rany lodem. Tak długo jako podtrzymujesz ten efekt koncentracją odzyskujesz 2 punkty życia, ale nie możesz odzyskac ich więcej niż potrzeba abyś miał ponad 16 (czyli połowę maksymalnej puli). Możesz wydać punkt mocy aby efekt utrzymał się bez koncentracji przez 4 minuty, ale nadal nie będzie Cię leczył jeżeli masz ponad 16 punktów życia
- Za łącznie 2 punkty mocy możesz stworzyć ten efekt na dotkniętej istocie na 4 minuty, ale nadal z ograniczeniem ich połowy maksymalnej puli punktów życia

Manipulacja Wody - jako akcja standardowa możesz stworzyć jeden z poniższych efektów w zasięgu 10 metrów. Jeżeli efekt wymaga koncentracji to musisz go podtrzymać akcją standardową lub ruchu w kolejnych turach aby się utrzymał, chyba że wydasz punkt mocy aby sam utrzymał się 6 rund.
- Efekty zwykle wymagają obecności danego typu żywiołu lub materii, ale niektóre pozwalają tworzyć taką materię na potrzebę pozostałych zdolności = można je wykorzystać jako jedna akcja, ale koszt w punktach mocy się kumuluje
- **Zamrożenie**: możesz wydać punkt mocy aby zamrozić wodę - możesz zamrozić 6 kratek 1.5x1.5 metra powierzchni wody na grubośc 2.5 cm (1 cal) albo uwięzić do 3 mokrych istot rozmiaru człowieka w lodzie lodzie o grubości 12 cm (5 cali). Możesz zamrozić większą ilość lub większe istoty, ale zmniejszy to odpowiednio grubość lodu na nich a musi byc ona równa. Istoty mogą uniknąć uwięzienia testem Refleksu ST 16, jeżeli go zdadzą są jedynie Oplątane (entangled, połowa Prędkości, -4 do Zręczności, -2 do ataku) na 1 turę. Nie zdany test sprawia, że nie mogą się ruszać i jedyną akcję fizyczną jaką mogą wykonać jest test Siły lub Uwalniania się jako akcja całorundowa przeciwko ST (15 + grubość lodu). Zadanie lodowi obrażeń również je uwolni, ale wymaga zadania 3 obrażeń per cal. Na da się używać magii bezpośrednio na istocie uwięzionej bez zniszczenia lodu, a próba zadania jej obrażeń atakiem najpierw niszczy lód zanim pozostałe obrażenia są jej zadane. Zamrożenia można użyć rownież do stworzenia śliskiego lodu na mokrej powierzchni która wymaga testu Akrobatyki ST 15 aby poruszać się po niej z więcej niż połową Prędkośći, niezdany test oznacza przewrócenie. Bieganie lub szarżowanie po takiej powierzchni wymaga testu Akrobatyki ST 20, zdany test pozwala pokonać większa niż normalnie odległość a niezdany oznacza przewrócenie się i zakończenie ruchu
- **Wir**: wymaga koncentracji, możesz stworzyć wir wodny o maksymalnej wysokości 4.5 metrów i szerokości 3 metrów od góry i 1.5 metra od dołu. Wszelkie istoty które wejdą w jego obszar muszą zdać test Refleksu ST 16 albo otrzymają k8+3 obrażeń obuchowych. Przy nie zdanym rzucie muszą go ponowić albo zostaną wciągnięte w środek wiru. Będąc w sercu wiru będą automatycznie otrzymywać te obrażenia i nie będa mogły się ruszyć w danej turze bez zdanego testu Refleksu. Wir nie może zawierać w sobie więcej istot niż wynosi jego objętość. Możesz przesunąć Wir o do 9 metrów w ramach akcji koncentracji, a jeżeli wydano punkt mocy aby utrzymał się bez koncentracji to może się on poruszać co turę zgodnie z prostym schematem, który możesz zmienić jako akcja ruchu. Istoty które zostały złapane przez wir zostają przesunięte wraz z nim
- **Stworzenie wody**: możesz wydać punkt mocy aby stworzyć wodę mogącą zapełnić 3 kratki mające po 1.5 metra sześciennego. Użycie razem z Wirem pozwala używać go na lądzie, a z Zamrożeniem pozwala np. tworzyć lodowe ściany
- **Mgła**: wymaga koncentracji i obecności przynajmniej metra sześciennego wody. Stworzy obszar mgły o promieniu 4.5 metrów, w którym widoczność wynosi jedynie 1.5 metra (a na te 1.5 metra daje szansę 20% na nietrafienie). Nie da się stworzyć mgły pod wodą. Średniej siły wiatr ją bardzo szybko rozwieje, a silny uniemożliwia stworzenie mgły.