Cechy

Siła	8 / -1
Zręczność	14 / +2
Kondycja	14 / +2
Inteligencja	12 / +1
Mądrość	16 / +3
Charyzma	16 / +3

Klasa pancerza

Zwykła	16
Dotykowa	16
Zaskoczona	14

Tak długo jak nie używa zbroi lub tarczy

Manewry

CMB	+2
CMD	18

Punkty życia	32
Inicjatywa	+2
Prędkość	30 ft / 6 kratek

Ofensywa

Atak	kordelasem
Trafienie	+2
Obrażenia	k6-1
Krytyk	18-20 / x2

Rzuty obronne

Refleks	+6
Wytrzymałość	+3
Siła Woli	+7

Dodatkowo: +4 przeciwko iluzjom lub zaklęciom blokującym wykrycie prawdy

Umiejętności

Wyczucie pobudek	+7
Ukrywanie się	+10
Dyplomacja	+7
Pływanie	+11
Percepcja	+8
Wspinaczka	+3
Kunszt magiczny	+5
Akrobatyka	+10
Zastraszanie	+7
Rozbrajanie pułapek	+6
Blef	+7
Profesja (żeglarz)	+8
Przebranie	+7
Rzemiosło (statki)	+5
Wiedza (każda)	+7
Sztuka (śpiew)	+7
Sztuka (taniec)	+10

Magia

Zaklęcia są rzucane jako akcja standardowa, wymagają wykonania odpwiednich gestów i zagrania piosenek lub melodii

Pomniejsze sztuczki (bez limitu użyć)

- Oczyszczenie - sztuczka usuwa trucizny i niweluje zepsucie jedzenia oraz napojów
- Drobne Uzdrowienie - z odległości 10 metrów możesz ustabilizować nieprzytomną i krwawiącą istotę
- Wykrycie magii - kilka tur koncentracji pozwala na powolne analizowanie magii w zasięgu 18 metrów
- Kondensacja - tworzy we wskazanym pojemniku kilka litrów lekko słonawej, ale pitnej wody
- Kierunki - jesteś w stanie w dowolnej chwili sprawdzić w którą stronę jest północ
- Kamuflarz - możesz zmienić na 40 minut kolor swojej skóry na dowolny naturalny ludzi kolor skóry

Pierwszy krąg magii - komórki jednego dnia: 4

- Szpikulec z lodu - wystrzeliwujesz we wroga w zasięgu 11 metrów szpikulec który, jeżeli trafi w Dotykową Klasę Pancerza (łączny modyfikator +5), zada mu 5d6 obrażeń od zimna zanim się rozpuści.
- Pomocna fala - wokół nóg dotkniętej istoty pojawia się mała widmowa fala na 50 minut. Daje ona bonus +10ft do Prędkości na płaskim gruncie, a na pochyłym bonus +20 ft do ruchu w dół.
  - W wodzie cel może pływać tak jakby miał Prędkość pływania 20 ft oraz otrzymuje bonus +8 do Pływania
  - Jeżeli cel ma już Prędkość pływania to nie otrzymuje tego bonusu +8 (bo miał go już wcześniej) ale otrzymuje bonus +20ft do Prędkości
- Natchnienie Marida - dotknięty sprzymierzeniec dostaje bonus +1 do trafienia i obrażeń na 5 minut o ile zarówno on jak i cel ataku znajdują się w wodzie. Jeżeli któryś z nich jest poza wodą to zamiast bonusu +1 cel otrzymuje karę -4

Drugi krąg magii - komórki jednego dnia: 2 (mogą też służyć do pierwszego kręgu)

- Potężny Strumień Wody - tworzysz długi na 18 metrów (60ft) a szeroki na 1.5 metra (5ft) strumień wody który podobnie do zwykłego Strumienia wykonuje test Popchnięcia (bull rush) z modyfikatorem +8 przeciwko CMD wszystkich istot na swojej drodze.
  - Jeżeli jego drogę zablokuje jakaś nieruchoma przeszkoda wykonywany jest test z modyfikatorem +8 aby ją powalić/przełamać/zniszczyć tak jakby ktoś próbował ją taranować testem Siły
- Wodne Kuliste Więzienie - tworzysz w zasięgu 45 metrów kulę kłębiącej się wody o średnicy 3 metrów (10 ft) która zniknie po 5 turach. Jako akcja ruchu możesz ją przesunać o do 9 metrów (30ft), może ona pokonać bariery do 3 metrów, inaczej stoi w miejscu. Automatycznie gasi niemagiczne ognie na swojej drodze oraz działa jak rozproszenie magii przeciwko magicznemu ogniowi która nie są od niej większe.
  - Każda istota która znajdzie się w jej obszarze musi zdać test Refleksu ST 15 albo otrzyma 2k6 stłuczeń (nonlethal). Przy porażce musi też wykonać drugi raz ten sam test albo kula ją wciągnie do środka i zabierze ze sobą (istota jest Splątana / entangled = -4 do Zręczności, -2 do trafienia, nie może opuścić kuli bez zdania nowego testu Refleksu jako akcji standardowej)
  - Istoty uwięzione w kuli nie mają czym oddychać i muszą trzymać oddech oraz na początku swojej tury otrzymują 2k6 stłuczeń. Ataki przeciwko nim są wykonywane z karą -4.
  - Kula może pomieścić do jednej Dużej istoty (wielkości konia/ogra), do 4 Średnich (wielkości człowieka) lub do 16 Małych lub mniejszych (wielkości niziołka)

Zdolności

Znane języki: Handlowy, Aquan, Auran

Sól morska we Krwi - nie jesteś traktowana jako humanoid a istota planarna aspektowana wodą, co sprawia że nie działaja na ciebie niektóre zaklęcia (np. zauroczenie osoby).
- potrafisz pływać z normalną Prędkością (Prędkość płytania / swim speed / równa zwykłej) oraz oddychać pod wodą
- możesz zamiast wykonywać test Pływania zadeklarować Wzięcie 10 czyli wybranie wyniku 10+modyfikator zamiast testu k20
- widzisz w całkowitej ciemności na odległość 18 metrów (60ft)
- niemagiczna mgła, śnieg, deszcz czy inne wodne efekty atmosferyczne (+ np. tafla wodospadu) zawsze daje ci Skrycie (concealment) o wartości 10%. Czyli ataki przeciwko tobie mają 10% szans aby nie trafić nawet z udanym testem trafienia. Daje ci to też możliwość Ukrywania się w takim obszarze. Jeżeli efekt już daje Skrycie (np. mgła) to szansa jest zwiększana o 10%.

Poszukiwacz skarbów - potrafisz rozbrajać magiczne pułapki za pomocą umiejętności Rozbrajania Pułapek

Pomniejsza sława - jesteś już znana w niektórych miejscach co może dać ci bonus +2 do Dyplomacji lub Zastraszania

Wada charakteru: Przesądny Żeglarz - z powodu zbyt wielu opowieści o czarownicach i klątwach kiedy ktoś ma na tobie użyć magii, to nawet kiedy chciałabyś się jej poddać istnieje 50% szans że wykonasz rzut obronny aby ją odeprzeć

Strumień Wody - trzy razy dziennie jako akcja standardowa możesz przywołać strumień wody przeciwkoistocie w zasięgu 10 metrów (35ft). Woda zniknie zaraz po wykonaniu testu z modyfikatorem +8 przeciwko CMD celu. Przed wykonaniem testu wybierasz jaki wynik chcesz osiągnąć:
- **Przesunąć** (bull rush): sukces oznacza odsuniecia celu o kratkę. Każde przebicie o 5 przesuwa o kolejną.
- **Oślepić** (dirty trick): cel jest oślepiony na jedną turę. Każde przebicie o 5 przedłuża czas trwania o turę. Jako akcja ruchu cel może odzyskać wzrok
- **Rozbroić** (disarm): wybrany przedmiot w rękach przedmiotu ląduje w kratce obok
- **Przewrócić** (trip)
- Alternatywnie możesz też uzyć Strumienia do gaszenia niemagicznego ognia w danej kratce. Strumień zawsze gasi niemagiczne ognie na przedmiocie lub istocie która jest celem.
- Możesz też wydawać użycia magii pierwszego lub drugiego kręgu aby użyć Strumienia ponownie danego dnia

Taniec i Śpiew Wody: jako akcja standardowa możesz zacząć tańczyć i śpiewać co wywoła konkretny efekt tak długo jak nie wybierzesz innego, stracisz przytomność albo stracisz wolność poruszania (np. zostaniesz związana) czy wykonywania akcji. W dalszych turach możesz efekt podtrzymać akcją darmową.
- **Inspiracja**: ty i sprzymierzeńcy którzy cię widzą lub słyszą otrzymujecie bonus +1 typu morale do Rzutów Obronnych przeciwko urokom i strachowi oraz bonus +1 typu competence do trafienia i obrażeń bronią
- **Uspokojenie Fal**: nieznacznie uspokajasz wodę w promieniu 9 metrów (30ft) od ciebie lub statku na którym jesteś, co zmniejsza ST testów Profesji (żeglarz), Pływania, Akrobatyki na statku oraz Wspinania po statku o 4

Melodie

Jako akcja standardowa możesz rozpocząć jedną z poniższych utworów, ale podtrzymanie efektu wymaga od ciebie akcji darmowej w każdej kolejnej turze
- W ciągu dnia możesz użyć tych magicznych utowrów przez łącznie 19 tur
- W danej chwili możesz mieć tylko jedną aktywną

Rezonujące Odnowienie: po wybraniu sprzymierzeńca w zasięgu kilku metrów o ciebie możesz dla niego zagrać przez 3 tury aby:
- uzdrowić mu k4 punkty obrażeń do jednej Cechy
- lub znieść z niego Zmęczenie (fatigued)
- lub zmienić Przemęczenie (exhausted) do Zmęczenia
- lub pomóc z inną dolegliwością jako równowartość zaklęcia Mniejszego Odnowienia

Symfonia Morskich Odmętów : w obszarze o promieniu 10 metrów (35ft) wokół ciebie manifestuje się stojąca morska woda która wypełnia ten obszar do głębokości 1.5 metra (5ft). Zalany obszar porusza się razem z tobą (nie rozlewa się bardziej), a woda szybko zniknie jak tylko zaprzestaniesz tę melodię. Istoty w tym obszarze mają normalne utrudnienia związane z poruszaniem się (muszą pływać a nie chodzić), ich rzeczy zostaną przemoczone i muszą trzymać oddech chyba że potrafią oddychać pod wodą
- W momencie rozpoczynania melodii możesz wybrać do 5 istot których ekwipunek nie zostanie przemoczony (ale nadal muszą pływać itd.)
- Jeżeli w obszarze już znajdują się zbiorniki wodne to ich poziom jest zwiększane o 1.5 metra

Pieśń Upalnego Oceanu : na wysokości 21 metrów (70ft), chyba że istnieje jakaś przeszkoda, pojawia się małe niematerialne słońce rozjaśniające obszar o promieniu 10 metrów (35ft) wokół ciebie o jeden poziom jasności (ciemność > kiepskie światło > normalne światło > silne światło)
- Powietrze wokół ciebie znacznie się nagrzewa i istoty które wchodzą w ten obszar lub zaczynają w nim turę muszą zdawać test Wytrzymałości ST 15 (+1 w każdej kolejnej rundzie którą spędzą w tym obszarze) aż go nie zdadzą. Otrzymują one wtedy k6 Stłuczeń z odwodnienia oraz są Zmęczone (-2 do Siły i Zręczności, nie mogą biegać/szarżować) aż nie wyleczą tych Stłuczeń. W kolejnych turach już nie muszą testować, ale automatycznie otrzymują kolejne 2 Stłuczenia z odwodnienia na końcu swojej tury
- W momencie rozpoczynania melodii możesz wybrać do 5 istot które, choć będą czuły nieprzyjemny upał, nie muszą zdawać testów Wytrzymałości ani nie otrzymają obrażeń z odwodnienia

Waltz Fal: możesz przejąć kontrolę nad wodą w obszarze 15x15x3 metry (50x50x10ft). Pozwala ci to ją przenieść lub kazać się podnieść lub obniżyć o do 3 metrów. Co może wywołać wir w większym zbiorniku wodnym i zagrozić lub unieruchomić niewielkie jednostki pływające