



MARIN

Tous les membres d'équipage de bateaux fluviaux T'skrang ne suivent pas la discipline de Marin, mais ceux qui le font compte les meilleurs officiers et capitaines sur le fleuve. L'adepte marin doit connaître le fleuve, son équipage et son bateau, mais la plupart des marins choisissent cette discipline également par profond désir d'en apprendre plus à propos de tout.

Attributs Importants : Dextérité et Charisme

Restriction Raciale : T'skrangs seulement

Rituel Karmique : Le marin doit se déplacer à la surface d'une étendue d'eau, que ce soit en bateau ou à la nage. Il doit fixer son regard sur un point de la rive et rester concentré sur ce point jusqu'à ce que son déplacement l'emporte hors de portée de vue de ce point. Durant cette période, il doit se concentrer et ôter toute peur de son esprit. Lorsque le rituel est terminé, il dit à haute voix : « J'ai surmonté ma peur »

Compétences artisanales : artisanat, musique, conte



PREMIER CERCLE

Talents

- Esquive (D)
- Rituel Karmique
- Armes de mêlée (D)
- Pilotage de bateaux (D)
- Armes de jet
- Combat à mains nues

DEUXIEME CERCLE

Talents

- Attaque acrobatique
- Longévité (6/5)
- Connaissance du Fleuve (D)

TROISIEME CERCLE

Talents

- Jet de filet (D)
- Marchandage (D)

QUATRIEME CERCLE

Karma

Le marin peut dépenser un point de Karma sur n'importe quelle action faisant appel à la dextérité seulement

Talents

- Marque mystique (armes de jet uniquement)
- Tissage (Entrefilage) (D)

CINQUIEME CERCLE

Défense

- +1 en Défense physique

Talents

- Distraction
- Evaluation (D)

SIXIEME CERCLE

Karma

Accroître les dégâts de n'importe quelle attaque faite avec
une arme de mêlée

Talent

- Glossolalie
- Bond de lézard (D)

SEPTIEME CERCLE

Jets de récupération

- +1 par jour

Talents

- Première impression
- Bondissement

HUITIEME CERCLE

Initiative

- +1 niveau

Talent

- Coeur de lion
- Stabilité (D)

