

# Compétences Artisan

## Général

Action Libre I, II	2 3
Coma Simulé	2
Combat Aveugle	3
Dévotion Divine	4
Endurance Magique	5
Endurance du Corps	3
Esquive I, II	3 3 (Furtif)
Héritage Linguistique	2
Immunité à un Élément	5*
Incantation en Armure	2
Persuasion I, II	1 2 (Philosophe)
Potentiel de l'Esprit I, II	2 2
Premiers Soins I, II	2 2 (Médecin de combat)
Résistance aux Poisons I, II	3 3 (Laborantin)
Résistance aux Sorts	3
Ressources Illimitées I, II	1 1
Sablier de l'Esprit	2
Sixième Sens	5
Vaillance	2
Vigilance	2
Voix Irrépressible I, II	2 2
Volonté de Fer I, II, III	2 3 4

## Forgeron

Accessoire Augmenté	3
Affûtage	3
Armement Solidifié	3
Augmentation du Potentiel	3 3 (Adamantiste)
Constitution du Travailleur	3
Enchantement Runique (Runiste)	5
Frappe Contondante	2 2
Huile Élémentaire	1
Maîtrise du Feu	1
Outils de Prédilection	3
Réparations	5

## Laborantin

Application de Poison I, II	2 2
Concoctions de Base	2*
Concoctions de Maître (Alchimiste)	2*
Décomposition I, II	1 1 (Alchimiste)
Distillation I, II	3 3 (Alchimiste)
Enseignant Alchimique (Alchimiste)	5
État de Santé I, II	1 1 (Médecin de Combat)
Identification	1
Poche d'Ingrédients I, II, III	3 3 3 (Alchimiste)
Procédure d'Urgence I, II	2 2 (Médecin de Combat)
Traitement de Blessures I, II	2 3 (Médecin de Combat)

## Artisan

Connaissances du Marché	1
Distraction I, II	1 2
Livraison I, II	2 3

## Copiste

Comméragé	2*
Documents Officiels	3
Enquêteur	1
Études	2
Journaliste	2
Langue Étrangère	1*
Parchemins Secrets (Scribe)	5
Raison d'Être (Philosophe)	5
Récolte de Rumeur	1*