

Alchimie **10 / 20 / 40 / 80 / 160**

Permet de fabriquer et identifier des potions à partir des plantes. Chaque point d'Alchimie permet de faire un R/P/C pour l'identification et permet de faire des potions de plus haut calibre.

Forge **25 / 50 / 100 / 200 / 250**

Permet de réparer les armes et armures. Chaque point de Forge, permet de réparer 1 point de dommage par 10 minutes sur l'arme ou l'armure. Cela prend 10 minutes de travail (rôleplay) sur l'arme ou l'armure pour pouvoir réparer. Doit avoir un marteau et une enclume ou outils appropriés. Possibilité de fabriquer des armes et armures. 20% de chance par niveau que l'arme soit de maître.

Herboristerie **10 / 20 / 40 / 80 / 160**

Permet d'identifier, de recueillir proprement les plantes et les diverses parties nécessaires pour la fabrication de potions. Chaque point d'Herboristerie permet de faire un R/P/C pour l'identification. Seuls les herboristes peuvent cueillir les herbes.

Poisons **10 / 30 / 50 / 100 / 300**

Cette compétence vous permet de manipuler et d'utiliser les poisons selon le tableau suivant :

à 1 = Permet de manipuler et d'utiliser les poisons de manière sécuritaire

à 2 = Permet de créer un poison mineur et de le manipuler.

à 3 = Permet de créer un poison majeur et de le manipuler.

à 4 = Permet de créer un poison divin et de le manipuler.

à 5 = Permet de créer un poison surnaturel et de le manipuler.

La compétence permet aussi de créer des poisons (à partir de Poison 2) entre les GN. Pour le temps, les ingrédients et les effets, voir avec un narrateur.

Premier secours **20 / 50 / 100 / 150**

Permet d'apporter des soins aux autres personnes. Les soins redonnent des points de vie comme suit :

À 1 = redonnent 5 points de vie et permet de détecter les signes vitaux

À 2 = redonnent 10 points de vie ou $\frac{1}{4}$ (le meilleur des deux)

À 3 = redonnent 20 points de vie ou $\frac{1}{2}$ (le meilleur des deux)

À 4 = redonnent 40 points de vie ou $\frac{3}{4}$ (le meilleur des deux)

Vous devez passer 1 minute à faire le bandage sur la personne, celle-ci doit rester immobile pour les 10 prochaines minutes afin que le bandage le guérisse.