

Herboriste

L'herboriste est un guérisseur qui s'est spécialisé dans l'art de rechercher et préparer des soins (onguents, médications, traitements) à base de plante. C'est en quelque sorte un guérisseur nomade, toujours à la recherche d'une plante rare ou indispensable à la confection d'un nouveau remède. Mais il doit aussi se révéler être un bon marchand car ses préparations et soins sont très recherchés. De même on peut trouver des herboristeries dans de grandes cités tenues par de vieux herboristes qui ont fidélisé une clientèle.

Caractéristique majorée d'un niveau : ERUDITION ou EVEIL.

Trousseau : Deux types de vêtements (soigné pour vendre ses préparations ; négligé pour la recherche de plantes) ; un coutelas ; un herbier ; une musette ; 2d4 herbes médicinales.

Pécule : 1d10 pièces d'argent.

Répartir 15 points dans les compétences suivantes :

Carrure

- Endurance
- Bagarre

Grâce

- Chirurgie
- Poignards

Eveil

- Magie Naturelle
- Points de Communion
- Chamanisme
- Empathie animale
- Empathie horticole
- Mémoriser
- Perception

Erudition

- Géographie
- **Herboristerie (spécial)**
- Jardinage
- Langues
- Lire/Ecrire
- Premiers soins

Poésie

- Magie Elfique (Uniquement Elfes et amis des Elfes)
- Magie d'Aman (Uniquement Elfes Noldor)
- Points de rêve
- Calligraphie
- Cuisine
- Enchantement
- Rêverie

Noblesse

- Dons Thaumaturgiques
- Points de Majesté
- Inspirer confiance
- Résister à la Sorcellerie
- Résister aux Ténèbres
- Sentir le Mal
- Thaumaturgie royale

Prestance

- Marchander
- Enseigner

Deux tests sont requis pour l'herboriste qui recherche et désire préparer un soin : un test réussi de « Jardinage » permet de repérer les plantes dans la nature et un test réussi de « Herboristerie » permet de préparer correctement le soin.

Herboriste est une compétence spéciale que tout bon herboriste doit maîtriser.