

# Herboriste

Illustration par Lorenzo Mastroianni



**"Oui. Une mort paisible, soulagée par vos concoctions. Si je lui donne une Hirondelle et que quelque chose tourne mal, tout le village entendra ses cris."**

—Geralt of Rivia

*Certaines personnes pensent que l'herboristerie consiste simplement à cueillir et à cultiver des herbes. Mais ce n'est pas vrai. Il y a beaucoup de connaissances à acquérir sur l'herboristerie, et qu'un mage n'a généralement pas. Un herboriste peut être utile pour un mage.*

—Alzur

## Connaissance des plantes (INT)

Un herboriste a de l'expérience dans la recherche et l'utilisation des plantes pour les substances alchimiques. Chaque fois qu'un herboriste effectue un jet de Survie pour chercher de la matière végétale, il soustrait au SD la moitié de son niveau en **Connaissance des plantes**. Il peut également passer une heure à analyser un produit alchimique (potion, décoction, etc.) S'il réussit un jet de **Connaissance des plantes** contre le SD d'Alchimie nécessaire pour fabriquer un produit, il en acquiert immédiatement la formule. Il peut l'écrire ou la mémoriser.

## Compétence exclusive

Connaissance des plantes

## Vigueur

0

## Atouts magiques

Aucun

## Compétences

Alchimie

Négoce

Charisme

Déduction

Education

Résilience

Premiers soins

Psychologie

Enseignement

Survie

## 5 équipements parmi

100 couronnes de composants

Ensemble d'alchimie

Poudre de coagulation x5

Dague

Symbole sacré

Sablier

Journal

Herbes engourdissantes x5

Fluide stérilisant x5

Instruments chirurgicaux

## Trésor de départ

150 couronnes x 2d6

## Moyenne

1050

## Remèdes improvisés

Remède	SD
<b>Vitriol + Rebis</b> +15 PS durant 1 heure	18
<b>Quebrith + Sol</b> Annule toute douleur pendant 1 heure	14
<b>Aether + Caelum</b> Guérit les intoxications et les nausées	14
<b>Fulgur + Vermillon</b> Immunité contre l'ETOU pendant 10 tours	18
<b>Hydragenum + Rebis</b> Guérit les empoisonnements	15
<b>Ether + Vitriol</b> Immunité contre les hallucinations pendant 1 heure	14
<b>Vermillon + Quebrith</b> +15 END durant 1 heure	18
<b>Fulgur + Sol</b> Simule votre mort pendant 1 heure (coma)	18
<b>Caelum + Hydragenum</b> Permet de rester éveillé toute la nuit sans pénalités	17
<b>Vermillon + Sol</b> +3 REF pendant 10 tours	15

## Arbre de compétence d'Herboriste

## Connaissance des plantes (INT)

Un herboriste a de l'expérience dans la recherche et l'utilisation des plantes pour les substances alchimiques. Chaque fois qu'un herboriste effectue un jet de Survie pour chercher de la matière végétale, il soustrait au SD la moitié de son niveau en **Connaissance des plantes**. Il peut également passer une heure à analyser un produit alchimique (potion, décoction, etc.) S'il réussit un jet de **Connaissance des plantes** contre le SD d'Alchimie nécessaire pour fabriquer un produit, il en acquiert immédiatement la formule. Il peut l'écrire ou la mémoriser.

Le Cueilleur	Le Jardinier	Le Pharmacien
<b>Cueilleur expérimenté</b>	<b>Jardin privé (TECH)</b>	<b>Inventaire mental (INT)</b>
Bien que vous soyez un spécialiste des herbes, l'expérience de la cueillette vous confère un bonus sur la cueillette de tout type de substance. Vous gagnez un bonus égal à la moitié de votre niveau de <b>Cueilleur expérimenté</b> pour tous vos jets de Survie pour cueillir. Ce bonus s'ajoute à celui de la <b>Connaissance des plantes</b> .	Un herboriste possédant une unité de n'importe quelle flore ou herbe peut la planter dans un petit pot ou une parcelle de terre. Il faut 2 à 6 jours pour qu'elle mûrisse, il faut l'entretenir souvent et, une fois qu'elle a poussé, elle peut être récoltée en effectuant un jet de <b>Jardin privé</b> contre le SD de l'herbe. Tous les 2 points au-dessus du SD, l'herbe produit une unité supplémentaire. Si elle est bien entretenue, une herbe peut être récoltée de nouveau 2 à 6 jours plus tard.	Un herboriste compétent peut à tout moment garder un <b>Inventaire mental</b> de formules. Lorsqu'il a mémorisé autant de formules que possible, il peut effectuer un jet d' <b>Inventaire mental</b> SD 15 pour en mémoriser une autre. Il n'y a pas de limite, mais toutes les 10 formules mémorisées ajoutent +1 au SD.
<b>Le Collectionneur (INT)</b>	<b>Le Gardien (INT)</b>	<b>Dilution (TECH)</b>
Lorsqu'il trouve une plante qu'il souhaite cueillir, l'herboriste peut effectuer un jet de <b>Collectionneur</b> SD 20. S'il réussit, il récolte le double d'unités.	Lorsqu'il s'occupe d'une plante dans son jardin, un herboriste peut effectuer un jet de <b>Gardien</b> contre le SD de récolte de la plante. S'il réussit, pour chaque point obtenu au-dessus de ce SD, il abaisse le SD de 1 pour récolter la plante à maturité. Ce jet peut être effectué une fois pour chaque plante.	Chaque fois qu'un herboriste entreprend de fabriquer un article alchimique, il peut effectuer un jet de <b>Dilution</b> au SD égal au SD de la formule alchimique. S'il réussit, il crée deux unités de la formule avec les ingrédients d'une seule. Cela s'applique à tout ce qui est créé par alchimie, y compris les potions, les huiles, les décoctions et les bombes.
<b>Carte de la nature (INT)</b>	<b>Engrais (TECH)</b>	<b>Remède improvisé (TECH)</b>
L'herboriste peut effectuer un jet de <b>Carte de la nature</b> contre un SD fixé par le MJ. S'il réussit, il acquiert la connaissance des biomes qui entourent celui où il se trouve actuellement, et où ils débutent. Par exemple, il peut savoir s'il y a une plage, dans quelle direction et à quelle distance elle se trouve, même s'il est pour le moment au coeur d'une forêt profonde.	Un herboriste peut préparer un engrais à partir de deux unités de n'importe quelle matière végétale. Pour ce faire, il doit effectuer un jet d' <b>Engrais</b> SD 20. L'engrais ainsi fabriqué peut être appliqué à une plante de son jardin, réduisant de moitié le temps total de maturation de la plante choisie.	En mélangeant des substances alchimiques, un herboriste peut créer un <b>Remède improvisé</b> qui peut produire différents effets (voir le tableau des Remèdes improvisés ci-contre). Chaque remède reste viable pendant 3 jours, et doit être bu ou mâché pour produire l'effet désiré, ce qui ne permet qu'une seule utilisation. Produire un remède nécessite 1 tour.