



L'ERUDIT



HOME BREW



Une nouvelle classe brillante pour le plus grand jeu de rôle au monde

L'ERUDIT

L'elfe élanée nettoya ses lunettes avec le coin de sa cape alors que la poussière retombait. Aucun être vivant n'avait foulé le sol de cet antique temple depuis des centaines d'années. Son mécène l'avait grassement payée afin de trouver ce lieu, et après des mois plongée dans d'obscurs ouvrages, elle avait finalement réussi à trouver son emplacement. Désormais, elle se trouvait face à un dilemme : devrait-elle signaler sa découverte à son mécène, lui permettant de piller le temple et toutes ses richesses ? Ou devait-elle la passer sous silence, et préserver elle-même les connaissances inestimables qu'elle y avait trouvées ? Pour tout érudit, le savoir est plus précieux que l'or.

Le vieux guerrier humain évalua les soldats qu'il avait sous ses ordres. Ils étaient autant épuisés que leurs ressources. C'était le dixième jour du siège, et le guerrier savait qu'aucun renfort ne viendrait. Il était trop âgé pour pouvoir participer aux combats, mais si ses hommes suivaient ses ordres à la lettre, ils pourraient bien avoir une chance. Il se redressa et, pour la dernière fois peut-être, agrippa le manche de sa hache et se saisit de son bouclier.

Au cœur du champ de bataille, un jeune nain se pencha sur son camarade inconscient, ses mains tremblantes alors qu'il examinait les blessures du combattant. Les aînés de son clan avaient dépensé une véritable fortune pour pouvoir l'envoyer étudier dans la meilleure université. En cet instant se fondaient toutes ces heures passées en cours, dans les bibliothèques et en observations. Il repensa à ce qu'il avait appris auprès de ses maîtres à propos de la médecine de guerre, et commença à traiter les blessures du soldat.

DE GRANDS ESPRITS

Il existe de nombreuses personnes intelligentes de par le monde, mais bien peu sont de véritables érudits. Nés avec une envie innée de tout apprendre et le potentiel intellectuel d'un génie, les érudits passent leurs vies à étudier tout ce que l'on voudra bien leur enseigner. Les érudits sont souvent identifiés dès leur plus jeune âge, avec cette soif de connaissances qui les attire vers les grandes bibliothèques, universités et autres. Ils feront n'importe quoi pour accéder aux mines de savoir enfouies dans des lieux oubliés.

Malgré leurs capacités d'apprentissage, la plupart des érudits cherchent à s'améliorer sans solliciter de puissances extérieures. Les érudits rejettent la tutelle des dieux et autres êtres puissants, et voient la sorcellerie comme un raccourci vers le pouvoir.

CHAMP D'EXPERTISE

Un érudit a tendance à se focaliser sur son seul champ d'expertise. Il développe une obsession pour ce sujet, pour le connaître sous tous les angles. Lorsqu'il a tout appris d'un domaine de compétences donné, il ne passe pas à autre chose. À la place, il va persister dans son entreprise, parfois au prix d'un membre ou de sa vie, pour faire avancer ses connaissances et son savoir.

Souvent au travers de grands sacrifices, les érudits vont pousser leurs recherches toujours plus loin, expérimentant, théorisant toujours plus dans l'espoir de laisser une empreinte indélébile dans leur discipline académique. Le but ultime de tout savant est la découverte d'une vérité universelle jusqu'alors inconnue.

CRÉER UN ERUDIT

Lorsque vous créez un érudit, réfléchissez à son enfance et son niveau d'éducation. S'agit-il de l'étudiant boursier le plus en vue de son université ? Ou est-il parti de rien, luttant pour réunir des bribes de connaissances et les assimiler ? Était-il naturellement brillant, mais incapable de forger son talent du fait d'autres obligations ?

Peu importe son origine, réfléchissez à ce qui fait de lui un aventurier plutôt qu'un universitaire. A-t-il appris tout ce qu'il pouvait de tomes poussiéreux, désormais en quête de ruines oubliées et du savoir qu'elles renferment ? A-t-il dépassé le stade de l'étude, et goûté aux innombrables découvertes d'une vie d'aventures ?

CRÉATION RAPIDE

Vous pouvez créer rapidement votre érudit en suivant les suggestions suivantes. Attribuez votre meilleure valeur de caractéristique à l'Intelligence, la suivante à la Dextérité. Ensuite, choisissez l'historique de Sage.

RÈGLE OPTIONNELLE - MULTICLASSAGE

Si votre groupe utilise une règle optionnelle de multiclassage, voici ce que vous devez savoir si vous envisagez d'y recourir avec la classe d'érudit.

Valeur minimale de Caractéristique. Si vous souhaitez vous multiclasser en acquérant un niveau d'érudit, vous devez avoir un score d'Intelligence de 13 au minimum, de même que pour monter de niveau si vous êtes déjà un érudit.

Maîtrises acquises. Si l'érudit n'est pas votre classe de départ, voici les maîtrises que vous obtenez lorsque vous devenez érudit de niveau 1 : une compétence dans la liste des compétences maîtrisées de l'érudit, et un type d'outils d'artisan au choix.



APTITUDES DE CLASSE

En tant qu'érudit, vous possédez les aptitudes de classe suivantes.

POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d8 par niveau d'érudit

Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution par niveau d'érudit après le premier niveau

MAÎTRISES

Armures : armures légères

Armes : Armes courantes, arbalète de poing, rapière, épée courte

Outils : choisissez un type d'outils d'artisan

Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse

Compétences : choisissez deux compétences parmi Arcanes, Escamotage, Histoire, Investigation, Médecine, Nature, Perception, Perspicacité, Persuasion et Religion.

EQUIPEMENT DE DÉPART

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique:

- (a) deux armes courantes de votre choix ou (b) une rapière.
- (a) une arbalète légère avec 20 carreaux ou (b) une épée courte.
- Un type d'outils d'artisan au choix.
- Une armure de cuir et un paquetage d'érudit.

ANALYSE FINE

Dès le niveau 1, vous êtes capable d'analyser les mouvements et le style de combat d'une créature ennemie, même en plein combat. Par une action bonus, désignez une créature que vous voyez dans un rayon de 18 mètres comme cible de votre analyse. Lorsque vous attaquez la créature ainsi désignée en utilisant une arme que vous maîtrisez et n'ayant pas la propriété Lourde, vous gagnez un bonus sur votre jet d'attaque égal à votre modificateur d'Intelligence (avec un minimum de 1).

Les effets de votre Analyse fine durent une minute, ou jusqu'à ce que vous tombiez inconscient. Si vous désignez une autre cible pour votre Analyse fine, tous les effets sur la cible précédente cessent immédiatement.

De plus, vous pouvez profiter de vos capacités d'apprentissage exceptionnelles, même sur le champ de bataille. À votre tour et par une action bonus, vous pouvez réaliser un jet de compétence ou utiliser un type d'outils que vous maîtrisez.

DÉFENSE SANS ARMURE

Dès le niveau 1, votre style de combat basé sur l'observation vous permet de prédire les attaques ennemies et réagir promptement pour éviter les coups. Si vous ne portez ni armure ni bouclier, votre CA est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur d'Intelligence.

L'ERUDIT

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes
1	+2	Analyse fine, Défense sans armure
2	+2	Esprit inflexible (d4), Souvenir parfait
3	+2	Discipline académique
4	+2	Amélioration de caractéristiques
5	+3	Étude précise, Réflexes accrus (2)
6	+3	Étudiant expert
7	+3	Aptitude de Discipline académique
8	+3	Amélioration de caractéristiques
9	+4	Maître enseignant
10	+4	Esprit inflexible (d6)
11	+4	Observation sans faille
12	+4	Amélioration de caractéristiques
13	+5	Aptitude de Discipline académique
14	+5	Mental d'acier
15	+5	Esprit inflexible (d8)
16	+5	Amélioration de caractéristiques
17	+6	Aptitude de Discipline académique, Réflexes accrus (3)
18	+6	Art de la déduction
19	+6	Amélioration de caractéristiques
20	+6	Esprit inflexible (d10), Génie incontesté

ESPRIT INFLEXIBLE

À partir du niveau 2, votre esprit a été affûté à la fois en tant que puissante arme d'analyse et ferme bouclier contre les attaques mentales. Lorsque vous devez effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme, vous pouvez utiliser votre réaction pour lancer un d4 et ajouter son résultat à votre jet de sauvegarde. Vous pouvez utiliser cette capacité après avoir lancé le d20, mais avant que le MJ n'annonce s'il s'agit d'un succès ou d'un échec.

Votre dé d'Esprit indompté évolue avec vous et devient un d6 au niveau 10, un d8 au niveau 15 et un d10 au niveau 20.

SOUVENIR PARFAIT

Votre mémoire photographique vous permet de vous rappeler du détail même le plus insignifiant (carte, page d'un livre, apparence d'une personne rencontrée).

À partir du niveau 2, si vous passez 1 minute à observer et graver une information dans votre mémoire, vous pourrez vous en rappeler dans les moindres détails à tout moment dans le futur.





DISCIPLINE ACADÉMIQUE

Au niveau 3, vous choisissez votre Discipline académique. Choisissez parmi Archéologue, Clinicien, Investigateur, Naturaliste, Philosophe ou Tacticien. Toutes sont détaillées à la fin du descriptif de cette classe. La discipline que vous avez choisie vous donne accès à des aptitudes spécifiques aux niveaux 3, 7, 13 et 17.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Quand vous atteignez les niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur d'une caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 la valeur de deux caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

ETUDE PRÉCISE

À partir du niveau 5, vous utilisez vos capacités pointues d'observation pour désigner les points faibles de vos ennemis à vos alliés. Lorsque vous, ou une créature que vous pouvez voir, touchez la cible de votre Analyse fine, vous pouvez utiliser votre réaction pour ajouter un d10 aux dégâts de cette attaque. Si l'attaque inflige plus d'un type de dégâts, la créature qui a attaqué choisit le type de dégâts de ce dé supplémentaire.

À partir du niveau 11, le bonus de dégâts augmente et passe à 2d10.

RÉFLEXES ACCRUS

Au niveau 5, votre capacité à cerner et réagir à votre environnement devient nettement plus rapide. Vous pouvez réaliser une réaction supplémentaire par round. Lorsque vous avez utilisé vos deux réactions, vous ne pouvez plus en réaliser avant le début de votre prochain tour. Un événement unique ne peut déclencher qu'une seule réaction.

À partir du niveau 17, vous pouvez réaliser jusqu'à trois réactions par round.

ETUDIANT EXPERT

À partir du niveau 6, votre capacité d'apprentissage devient sans égale. À la fin d'un repos court ou long, vous pouvez apprendre une langue supplémentaire de votre choix, ou gagner la maîtrise d'un type d'outils, d'une compétence ou d'une arme de votre choix, tant que vous disposez de la bonne source d'apprentissage (comme un professeur, un guide, un livre dans une langue différente, ou un membre de votre groupe). Vous ne pouvez obtenir qu'une seule maîtrise supplémentaire par repos court ou long.

Vous pouvez conserver un nombre de maîtrises ou langues supplémentaires égal à votre modificateur d'Intelligence (avec un minimum de 1). À tout moment, vous pouvez choisir une maîtrise ou une langue supplémentaire acquise par cette aptitude et la remplacer par une autre maîtrise ou langue.

Si vous choisissez de gagner une nouvelle maîtrise ou langue supplémentaire alors que vous avez atteint le maximum, vous devez choisir parmi les maîtrises ou langues supplémentaires obtenues par cette aptitude celle que vous souhaitez oublier.

MAÎTRE ENSEIGNANT

À partir du niveau 9, votre capacité à transmettre le savoir devient exceptionnelle. À la fin d'un repos long, vous pouvez choisir une maîtrise ou une langue que vous avez acquise. Un nombre de créatures pouvant vous entendre égal à votre modificateur d'Intelligence (avec un minimum de 1) gagne cette maîtrise ou apprend cette langue. Les bénéfices de cette aptitude durent jusqu'à la fin de votre prochain repos long.

La maîtrise ou la langue que vous choisissez d'enseigner peut avoir été obtenue par le biais de l'aptitude Expert en études.



OBSERVATION SANS FAILLE

À partir du niveau 11, vous pouvez identifier les points faibles de vos ennemis au premier coup d'œil. Vous pouvez utiliser votre Étude précise en réaction lorsqu'une créature que vous pouvez voir touche une autre créature à l'aide d'une arme, même si la créature touchée n'est pas la cible de votre Analyse fine.

De plus, si vous utilisez votre Étude précise en réaction lorsqu'une créature touche la cible de votre Analyse fine, l'attaque ainsi portée gagne un bonus aux dégâts égal à votre modificateur d'Intelligence (avec un minimum de 1).

MENTAL D'ACIER

À partir du niveau 14, vous apprenez à protéger votre esprit contre tout effet vous privant de votre libre arbitre. Si vous ratez un jet de sauvegarde visant à résister contre l'effet charmé, effrayé ou étourdi, vous pouvez à la place décider de réussir automatiquement ce jet de sauvegarde.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude vous devez terminer un repos long avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

ART DE LA DÉDUCTION

À partir du niveau 18, votre capacité inégalée à appréhender le monde autour de vous vous permet de prédire les attaques de vos ennemis avant qu'elles ne soient portées. Vous imposez un désavantage à toute attaque vous ciblant et infligée par la cible de votre Analyse fine, et bénéficiez d'un avantage sur tout jet de sauvegarde qu'elle vous force à réaliser.

GÉNIE INCONTESTÉ

Au niveau 20, vous réalisez les possibilités merveilleuses que vous offre votre intellect supérieur. Votre valeur d'Intelligence augmente de 4. Le maximum que vous pouvez atteindre pour cette caractéristique est désormais de 24.



DISCIPLINES ACADÉMIQUES

La Discipline académique d'un érudit est le catalyseur de son intelligence élevée, et son choix ne doit donc pas être fait à la légère. Les Disciplines académiques suivantes sont accessibles à un érudit : Archéologue, Clinicien, Investigateur, Naturaliste, Philosophe ou Tacticien. Votre discipline académique vous donne accès à des aptitudes particulières aux niveaux 3, 7, 13 et 17.



ARCHÉOLOGUE

Spécialiste de l'étude des civilisations oubliées, des sites antiques et des terres inexplorées, l'Archéologue pénètre avec audace dans des lieux sombres et mortels pour mettre en lumière de nouveaux savoirs. L'Archéologue œuvre à rassembler les connaissances perdues des âges antérieurs. Il a tendance à ressentir de l'empathie pour les civilisations qu'il étudie, et fera son possible pour ne pas en détruire les traces ni en offenser la mémoire. Pour un Archéologue, apprendre des découvertes et erreurs du passé est le meilleur moyen d'améliorer le présent et de se diriger vers un avenir meilleur.

ADEPTE DE L'HISTOIRE

À partir du niveau 3, votre étude des ères passées vous permet une compréhension unique de tout ce qui est ancien et oublié. Lorsque vous adoptez cette discipline académique, vous apprenez deux langues de votre choix. De plus, vous gagnez la maîtrise des compétences Histoire et Investigation, et votre bonus de maîtrise est doublé pour tous les tests de compétences qui y sont liés. Si vous avez déjà la maîtrise de l'une ou l'autre, vous gagnez la maîtrise d'une autre compétence de votre choix dans la liste des compétences de l'érudit.

Par ailleurs, votre familiarité avec les civilisations, anciennes comme modernes, vous permet d'enregistrer des informations par l'observation. Lorsque vous désignez une créature comme cible pour votre Analyse fine, vous pouvez reconnaître une des langues qu'elle parle ou l'un de ses sens spéciaux.



DÉTERMINÉ ET AUDACIEUX

Votre expérience des dangers mortels des lieux anciens et oubliés a aiguisé votre instinct de survie. À partir du niveau 3, vous bénéficiez des capacités suivantes :

- Lorsque vous êtes à terre, vous relever ne vous coûte qu'1,5 mètre de mouvement.
- Lorsque vous réalisez un test ou un jet de sauvegarde de Dextérité, avec votre réaction, vous pouvez y ajouter votre bonus d'Esprit inflexible.
- Si vous passez une minute à examiner un objet, vous pouvez en déterminer la valeur monétaire, sa civilisation d'origine et son âge approximatif. Si cet objet est magique, vous en apprenez les effets comme si vous aviez lancé un sort d'Identification dessus.

EXPLORATEUR DE SOUTERRAINS

Vous avez appris à mieux vous défendre contre les gardiens qui protègent les sites antiques que vous explorez. À partir du niveau 7, vous pouvez infliger un désavantage à toute attaque d'opportunité que la cible de votre Analyse fine porte contre vous.

De plus, lorsque vous déclenchez un piège qui permet de faire un jet de sauvegarde pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, vous subissez à la place la moitié des dégâts sur un échec et aucun dégâts sur un succès.

GARDIEN DU SAVOIR

À partir du niveau 13, vos recherches archéologiques ont développé vos connaissances des traditions les plus obscures et ésotériques.

Par une action, vous pouvez vous concentrer sur une personne, un lieu ou un objet que vous avez observé ou dont vous avez entendu parler. Vous pouvez immédiatement vous rappeler d'informations à son sujet comme si vous veniez de lancer le sort Légende. Ces connaissances sont limitées à une seule créature, passée ou présente, qui a pu rencontrer le sujet.

Vous pouvez utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur d'Intelligence (avec un minimum d'une fois). Vous récupérez les utilisations dépensées dès que vous terminez un repos long.

MAÎTRE ARCHÉOLOGUE

À partir du niveau 17, votre exposition fréquente aux effets occultes de sites anciens a permis à votre corps de développer une résistance magique innée. Vous devenez résistant à tous les dégâts issus de sorts et d'autres effets magiques.

SAVOIR MÉDICAL

En tant que clinicien, vous avez passé un temps considérable à étudier la théorie et la pratique de la médecine. Vous pouvez réaliser un jet d'Intelligence (Médecine) plutôt qu'un jet de Sagesse (Médecine) pour diagnostiquer une maladie, vous rappeler d'informations à son sujet, ou tout autre usage de la compétence Médecine cohérente avec l'univers de jeu.



CLINICIEN

Un clinicien utilise ses ressources intellectuelles pour soigner les malades et les blessés. Il passe son temps à étudier le fonctionnement interne des organismes mortels, l'anatomie et la physiologie, afin de permettre à ses compagnons de continuer à se battre dans les meilleures conditions. Il utilise ses connaissances pour traiter et s'occuper de ceux qui n'ont pas accès à des soins magiques.

ADEPTE DE LA MÉDECINE

Lorsque vous adoptez cette discipline académique au niveau 3, vos études vous permettent d'utiliser la compétence Médecine en la basant sur votre Intelligence au lieu de votre Sagesse. Vous gagnez la maîtrise de cette compétence et du matériel d'herboriste, et votre bonus de maîtrise est doublé pour tous les tests de compétences qui y sont liés. Si vous avez déjà la maîtrise de l'un ou l'autre, vous gagnez la maîtrise d'une autre compétence de votre choix dans la liste de compétences de l'érudit.

De plus, votre temps passé à étudier l'anatomie vous permet de recueillir plus d'informations par l'observation. Lorsque vous ciblez une créature avec votre Analyse fine, vous pouvez apprendre son total de points de vie actuel.

MÉDECINE DE COMBAT

Votre étude de la médecine vous permet de vous occuper de vos alliés même en plein combat. À partir du niveau 3, vous pouvez réaliser l'une des actions suivantes au cours de votre tour :

Coup débilant. Vous visez un point faible de l'anatomie d'un ennemi. Portez une attaque sur un ennemi. Si vous le touchez, en plus des effets normaux de l'attaque, réduisez la vitesse de la créature d'un montant égal à 1,5 fois votre modificateur d'Intelligence (avec un minimum de 1). Cet effet dure jusqu'au début de votre prochain tour.

Pansage des Blessures. Vous soulagez les maux d'un allié. À la fin d'un repos court, vous pouvez toucher un nombre de créatures, vous-même inclus, égal à votre modificateur d'Intelligence (pour un minimum de 1). Elles gagnent un nombre de points de vie temporaires égal à 1d6 + votre bonus de maîtrise.



Poussée d'Adrénaline. Une créature humanoïde que vous pouvez toucher peut utiliser sa réaction afin de relancer un jet de sauvegarde visant à mettre fin à l'un des états suivants : assourdi, aveuglé, charmé, empoisonné ou terrorisé. Elle bénéficie d'un bonus sur son jet égal à votre modificateur d'Intelligence (avec un minimum de 1).

Stabiliser. Vous utilisez vos compétences pour stabiliser une créature blessée. Une créature inconsciente qui a 0 points de vie et que vous touchez est immédiatement stabilisée. Elle peut également choisir d'utiliser un ou plusieurs dés de vie pour regagner un nombre de points de vie égal à la valeur maximale de chaque dé de vie dépensé.

Stimulation de la Guérison. Vous avez recours à des techniques médicales stimulant la guérison. Une créature humanoïde que vous touchez peut utiliser une réaction pour dépenser un dé de vie. Elle regagne alors un nombre de points de vie égal au résultat du dé + leur modificateur de Constitution + votre modificateur d'Intelligence (avec un minimum de 1).

CHIRURGIE DE TERRAIN

À partir du niveau 7, vous savez vous déplacer sur le champ de bataille pour guérir vos alliés tout en évitant les dangers. Si vous stabilisez ou faites gagner des points de vie ou points de vie temporaires à une autre créature, vous bénéficiez des effets de l'action Esquiver jusqu'au début de votre prochain tour.

De plus, lorsque vous utilisez votre aptitude Médecine militaire, vous pouvez effectuer une unique attaque à l'aide d'une arme en action bonus au cours du même tour.

MÉDECINE SUPÉRIEURE

À partir du niveau 13, votre vaste savoir médical vous permet de prodiguer des soins toujours plus efficaces, sur et en dehors du champ de bataille. Vous gagnez les options suivantes pour votre aptitude de Médecine de combat :

Poussée Curative. Vous touchez une créature humanoïde et la soulagez d'un effet affaiblissant. Vous retirez à cette créature toute réduction de caractéristique ou de son maximum de points de vie, un niveau d'épuisement, ou l'un des états suivants : assourdi, aveuglé, charmé, empoisonné, paralysé ou terrorisé.

Réanimer. Une créature au contact qui est morte depuis moins d'une minute revient à la vie avec 1 point de vie comme si vous veniez de lui lancer un sort de Réanimation.

Lorsque vous utilisez l'une de ces options de Médecine de combat, vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir utiliser l'un des deux à nouveau.

MAÎTRE CLINICIEN

Votre connaissance de la médecine et de la physiologie des organismes mortels est sans égale. À partir du niveau 17, à chaque fois que vous faites gagner des points de vie ou points de vie temporaires à une autre créature, elle en gagne le maximum possible, sans lancer les dés.

De plus, toute créature à moins de 9 mètres de vous qui regagne des points de vie à la fin d'un repos court en dépensant un ou plusieurs dés de vie peut considérer qu'elle a obtenu le score maximum sur ses dés.



INVESTIGATEUR

Dans chaque société, il y a ceux qui cherchent à berner, flouer et tirer avantage du sentiment de confiance général – les guildes des voleurs qui organisent des extorsions de fonds, des monstres capables de changer de forme pour tromper un innocent, et ceux qui abusent de leur position d'autorité pour leurs propres bénéfices. En travers de leur route, ils trouveront souvent un Investigateur, quelqu'un capable d'utiliser son intellect développé pour percer leurs mensonges à jour et contrecarrer quiconque déforme la vérité.

En tant qu'Investigateur, vous excellez dans l'art de percer les mystères et de déceler les secrets. Vous vous reposez sur une vision décelant le moindre détail, mais également votre capacité à identifier dans les propos et actes des autres créatures leurs véritables intentions. Vous êtes sans égal pour traquer et défaire les créatures qui se cachent et chassent le commun des mortels, et votre sens aigu de l'observation couplé à votre esprit vif sont vos armes pour débusquer et anéantir le Mal tapi dans l'ombre.



ADEPTE DE LA VÉRITÉ

À partir du niveau 3, votre quête de vérité vous permet de sonder les créatures et deviner leurs motivations. Lorsque vous adoptez cette discipline académique, vous gagnez la maîtrise des compétences Investigation et Perspicacité et votre bonus de maîtrise est doublé pour tous les tests de compétences qui y sont liés. Si vous avez déjà la maîtrise de l'une ou l'autre, vous gagnez la maîtrise d'une autre compétence de votre choix dans la liste de compétences de l'érudit.

De plus, votre familiarité avec les charlatans et les menteurs vous permet de déceler nombre d'informations par une simple observation. Lorsque vous ciblez une créature avec votre Analyse fine, vous pouvez apprendre une compétence ou un jet de sauvegarde qu'elle maîtrise, ou si la créature revêt actuellement sa véritable apparence ou non.

OFFENSIVE AVISÉE

Votre expérience à creuser les faits vous a permis de déceler les supercheries. À partir du niveau 3, vous bénéficiez d'un avantage sur tous les jets de caractéristique visant à percer une illusion ou déterminer si une créature vous ment.

De plus, votre capacité innée à sonder les autres vous a permis de forger vos compétences martiales. Lorsque vous touchez une créature ciblée par votre Analyse fine à l'aide d'une arme, vous pouvez ajouter aux dégâts votre dé d'Esprit inflexible.

DÉFENSE INFLEXIBLE

À partir du niveau 7, votre capacité à réagir promptement vous permet de mieux vous défendre face à l'adversité. Lorsque vous êtes ciblé par une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour lancer votre dé d'Esprit inflexible et ajouter le résultat à votre Classe d'Armure. Ce bonus s'applique seulement sur l'attaque qui le déclenche, après quoi votre Classe d'Armure reprend sa valeur normale..

CONCENTRATION INÉGALÉE

À partir du niveau 13, vous pouvez focaliser tout votre intellect en vue de réussir une tâche qui pour d'autres paraîtrait impossible. Lorsque vous effectuez une attaque contre la cible de votre Analyse fine, ou un jet de caractéristique utilisant une compétence ou un type d'outils que vous maîtrisez, vous pouvez choisir d'utiliser votre score d'Intelligence à la place de lancer le dé, en y ajoutant tous les bonus et modificateurs habituels. Vous devez choisir d'utiliser cette aptitude avant de lancer le dé.

Remplacer votre jet d'attaque par un 20 en combat est considéré comme un coup critique.

Vous pouvez utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur d'Intelligence (avec un minimum d'une fois). Vous récupérez les utilisations dépensées dès que vous terminez un repos long.

MAÎTRE INVESTIGATEUR

À partir du niveau 17, votre capacité à sonder les faiblesses de vos adversaires vous permet d'exploiter celles-ci avec une efficacité impitoyable. Lorsque vous ou une créature que vous voyez à moins de 18 mètres touche la cible de votre Analyse fine, vous pouvez utiliser votre réaction pour transformer cette attaque en coup critique automatique.

Lorsque vous utilisez cette aptitude, vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

CHERCHEURS DE SAVOIR

Pratiquement chaque classe officielle du SRD de la cinquième édition dispose d'un archétype qui renforce les principes fondamentaux de la classe. Le Champion pour le guerrier, l'école d'Évocation pour le magicien, le Domaine de la Vie pour le clerc en sont des exemples.

Pour l'Erudit, l'Investigateur remplit ce rôle, en améliorant l'efficacité des aptitudes de base de la classe sans y ajouter trop de complexité.



NATURALISTE

Le terrain d'apprentissage du Naturaliste se situe aux confins de la civilisation. Il étudie les plantes, animaux et environnements qui existent au-delà de toute influence civilisée. Il est un expert en météorologie, dans la distinction des plantes comestibles et toxiques, et dans l'éthologie. Très prisé comme guide par les groupes d'aventuriers, il peut se déplacer en toute sécurité dans un désert aride, une chaîne de montagnes glaciale ou une jungle trompeuse.



ADEPTE DE LA NATURE

À partir du niveau 3, le temps que vous avez passé à étudier le monde naturel a façonné votre compréhension du monde sauvage. Lorsque vous adoptez cette discipline académique, vous gagnez la maîtrise des compétences Dressage et Nature, et votre bonus de maîtrise est doublé pour tous les tests de compétences qui y sont liés. Si vous avez déjà la maîtrise de l'une ou l'autre, vous gagnez la maîtrise d'une autre compétence de votre choix dans la liste de compétences de l'érudit.

Par ailleurs, votre familiarité avec les types de créatures vous permet de glaner des informations supplémentaires par simple observation. Lorsque vous ciblez une créature avec votre Analyse fine, vous pouvez apprendre son type et son score de caractéristique le plus haut ou le plus bas.

DÉPASSEMENT ET ADAPTATION

À partir du niveau 3, votre étude de la faune et de la flore vous permet d'en connaître les points faibles. Si la cible de votre Analyse fine est de type bête, monstruosité ou plante, dès lors que vous l'attaquez avec une arme, vous faites un coup critique sur un résultat de 19 ou 20.

De plus, lorsque vous terminez un repos long, vous pouvez vous harmoniser avec l'environnement naturel dans lequel vous évoluez actuellement (par exemple, mais non exhaustif, un environnement arctique, côtier, désertique, forestier, de jungle, de landes, montagnard, marécageux ou souterrain). Tant que vous évoluez dans cet environnement, vous bénéficiez d'un avantage sur vos jets d'Intelligence ou de Sagesse concernant la faune, la flore, l'écosystème et la météo des environs.

SURVIVALISTE

À partir du niveau 7, vous pouvez utiliser vos connaissances du monde sauvage pour mieux préparer vos alliés. Lorsque vous terminez un repos long, vous pouvez entraîner des créatures alliées à faire face aux dangers à venir. Vous et un nombre de créatures alliées égal à votre modificateur d'Intelligence (avec un minimum de 1) bénéficiez d'une des capacités suivantes, qui dure jusqu'à la fin de votre prochain repos long.

Entraînement Amphibie. La vitesse de nage des créatures devient égale à leur vitesse de marche, et elles peuvent retenir leur souffle un nombre de minutes égal à 1 + leur modificateur de Constitution + votre modificateur d'Intelligence.

Entraînement au Camouflage. Les créatures peuvent se déplacer discrètement à vitesse normale et peuvent Se Cacher en utilisant une action bonus.

Entraînement d'Endurance. Les créatures ignorent les terrains difficiles dans les environnements naturels, et leur vitesse de marche augmente de 3m par round.

Entraînement aux Environnements Hostiles. Les créatures deviennent résistantes à un type de dégâts de votre choix parmi : feu, foudre, froid, poison ou radiant, et bénéficient d'un avantage aux jets de sauvegarde pour résister aux effets des environnements extrêmes.

Entraînement Montagnard. La vitesse d'escalade des créatures devient égale à leur vitesse de marche, et les dégâts qu'ils subissent en cas de chute sont diminués d'autant que votre niveau d'érudit.

SAVOIR SAUVAGE

Vous connaissez les plantes et animaux comme personne. À partir du niveau 13, vous pouvez dépenser une action pour toucher une bête ou une plante et tenter de la charmer comme si vous lanciez le sort Dominer une Bête. Le DD de sauvegarde de cette aptitude est de 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence. Contrairement au sortilège, cette aptitude peut aussi bien affecter une plante qu'une bête.

Vous pouvez utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur d'Intelligence (avec un minimum d'une fois). Vous récupérez les utilisations dépensées dès que vous terminez un repos long.

MAÎTRE NATURALISTE

Vous êtes devenu une autorité en matière de monde naturel, et pouvez vous déplacer aisément en tout environnement. À partir du niveau 17, vous bénéficiez automatiquement des effets de Dépassement et adaptation dans tout environnement dans lequel vous pénétrez, et bénéficiez des capacités de tous les entraînements de l'aptitude Survivaliste.



SOYEZ PRÉPARÉS !

Un naturaliste est dans son élément quand il connaît les obstacles qui l'attendent. Soyez certains de profiter de vos vastes connaissances pour anticiper les dangers auxquels vous et vos compagnons pouvez faire face au cours de vos voyages.

Cependant, si les choses ne se déroulent pas comme prévu, n'ayez pas peur. Un bon naturaliste est toujours préparé au pire des scénarios, et son assurance peut être la lueur d'espoir à laquelle se raccrocheront ses alliés.





PHILOSOPHE

La philosophie est la discipline académique la plus pure qu'un érudit puisse poursuivre. Un philosophe passe sa vie à réfléchir aux questions les plus complexes : le sens de la vie, la nature des plans, le lien entre les races mortelles, les dieux et autres créatures immortelles. À travers son étude de la vie et de la parole, il cherche à affiner ses connaissances sur l'univers et sa propre place dans le monde.

ADEPTE DE LA PENSÉE

Lorsque vous adoptez cette discipline académique au niveau 3, vous gagnez la maîtrise des compétences Arcanes et Religion, et votre bonus de maîtrise est doublé pour tous les tests de compétences qui y sont liés. Si vous avez déjà la maîtrise de l'une ou l'autre, vous gagnez la maîtrise d'une autre compétence de votre choix dans la liste de compétences de l'érudit.

De plus, votre temps passé à étudier le principe même de l'être vous permet d'obtenir des informations supplémentaires par l'observation. Lorsque vous ciblez une créature avec votre Analyse fine, vous pouvez apprendre son plan d'origine, son alignement, ou sa capacité ou non à lancer des sorts et le cas échéant le plus haut niveau de sort qu'elle puisse lancer.

VERBES DE POUVOIR

À partir du niveau 3, votre maîtrise de la linguistique vous permet d'altérer la réalité. Une fois par tour, lorsque vous touchez une créature ciblée par votre Analyse fine, vous pouvez prononcer l'un des Verbes suivants pour amplifier votre attaque.

Les verbes que vous prononcez nécessitent un jet de sauvegarde de la part de votre cible pour résister à leur effet. Le DD de ce jet de sauvegarde est égal à 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence.

Affaiblir. Prononcer ce lemme s'attaque aux sens de votre ennemi. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Sur un échec, elle est assourdie, aveuglée, ou muette (au choix) jusqu'au début de votre prochain tour.

Brouiller. Prononcer ce verbe affecte l'esprit de votre ennemi, et le rend confus. La cible doit faire un jet de sauvegarde d'Intelligence. Sur un échec, elle doit soustraire votre modificateur d'Intelligence (avec un minimum de 1) à ses jets d'attaque jusqu'au début de votre prochain tour.

Désorienter. Prononcer ce verbe altère la place d'une créature dans la trame de la réalité. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Charisme. Sur un échec, elle soustrait votre modificateur d'Intelligence (avec un minimum de 1) à tous ses jets de sauvegarde jusqu'au début de votre prochain tour.

Épuiser. Prononcer ce verbe draine l'énergie vitale d'une créature. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Sur un échec, elle gagne un niveau d'épuisement. La créature peut réaliser un nouveau jet de Sauvegarde à la fin de chacun de ses tours.

VOLONTÉ INÉBRANLABLE

À partir du niveau 7, vous faites preuve d'une résolution sans faille, même face à des puissances supérieures venues d'autres plans. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde pour éviter des dégâts ou tout autre effet négatif provoqués par une créature originaire d'un autre plan que le vôtre.

Lorsqu'une créature originaire d'un autre plan que le vôtre vous force à effectuer un jet de sauvegarde pour éviter des dégâts ou un autre effet négatif, vous bénéficiez d'un avantage sur ce jet. Si vous deviez subir la moitié des dégâts en cas de succès, vous n'en subissez aucun à la place.

COMPRÉHENSION SUPRÊME

À partir du niveau 13, votre profonde connaissance du multivers vous permet de catalyser le pouvoir de Verbes plus puissants encore. Vous gagnez les deux options suivantes :

Entraver. Prononcer ce verbe paralyse l'esprit d'une créature. La cible doit faire un jet de sauvegarde d'Intelligence. Sur un échec, elle est étourdie pendant 1 minute. Elle peut faire un jet de sauvegarde d'Intelligence à chaque fois qu'elle subit des dégâts, et annule l'état préjudiciable sur un succès.

Exiler. Prononcer ce verbe isole une créature du plan dans lequel vous vous trouvez. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme ou être bannie pendant 1 minute. Si la cible est originaire du plan dans lequel vous vous trouvez, elle est bannie dans un demi-plan inoffensif. Si la cible est originaire d'un autre plan que celui où vous vous trouvez, elle est renvoyée dans son plan d'origine. Elle peut faire un jet de sauvegarde de Charisme à la fin de chacun de ses tours pour revenir dans votre plan en cas de succès.

Lorsque vous prononcez l'un de ces Verbes, vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir utiliser l'un des deux à nouveau.

MAÎTRE PHILOSOPHE

Même la plus puissante des créatures extraplanaires vacille face à votre volonté et votre détermination. À partir du niveau 17, vous bénéficiez en permanence des effets du sort Protection contre le Mal et le Bien.

De plus, les Verbes que vous prononcez deviennent bien plus efficaces. Une créature ne se trouvant pas sur son plan d'origine subit un désavantage sur tous ses jets de sauvegarde pour résister aux effets de vos Verbes.





TACTICIEN

Chaque souverain, conquérant ou rebelle victorieux bénéficie pour l'emporter sur le champ de bataille des conseils d'un stratège. Le Tacticien a toujours une longueur d'avance sur ses ennemis, et élabore un plan pour parer à toute éventualité. S'il ne remporte peut-être pas chaque bataille, il s'assure de gagner la guerre.

Vous avez étudié l'art de la guerre et les récits de conquêtes. Vous connaissez les stratégies qui mènent à la gloire comme les tactiques vouées à échouer. Seul, vous ne constituez pas une véritable menace, mais avec de puissants alliés à conseiller, vous devenez une force incontournable.

ADEPTE DE LA GUERRE

Lorsque vous adoptez cette discipline académique au niveau 3, vous vous dédiez à l'étude de l'art de la guerre. Vous gagnez la maîtrise de la compétence Histoire, et votre bonus de maîtrise est doublé pour tous les tests de compétences qui y sont liés. Si vous avez déjà la maîtrise de cette compétence, vous gagnez la maîtrise d'une autre compétence de votre choix dans la liste de compétences de l'érudit.

Vous avez également appris à vous armer convenablement pour partir en guerre. Vous gagnez la maîtrise des armures intermédiaires, des boucliers et des armes de guerre qui n'ont pas l'attribut Lourde. De plus, lorsque vous portez une armure légère ou intermédiaire, vous pouvez utiliser votre modificateur d'Intelligence à la place de celui de Dextérité pour calculer votre Classe d'Armure.

Enfin, votre expérience sur les champs de bataille vous permet de recueillir des informations complémentaires par l'observation. Lorsque vous ciblez une créature avec votre Analyse fine, vous pouvez apprendre sa Classe d'Armure, ou une résistance, immunité ou vulnérabilité à un type de dégâts si elle en a.

COMMANDANT TACTIQUE

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser vos connaissances tactiques pour diriger vos alliés. Vous pouvez utiliser une action au cours de votre tour pour donner un Ordre à une autre créature dans un rayon de 9 mètres autour de vous, si elle peut vous voir ou entendre. Lorsque vous donnez un Ordre, choisissez une option parmi les suivantes.

Attaquez ! Votre Ordre incite un allié à passer à l'offensive. La prochaine fois que la créature ciblée par votre Ordre utilise l'action Attaquer avant le début de votre prochain tour, elle peut effectuer une unique attaque supplémentaire avec une arme au prix d'une action bonus.

Protégez-vous ! Votre Ordre pousse un allié à mieux se protéger. Jusqu'au début de votre prochain tour, la créature ciblée par votre Ordre gagne un bonus à sa Classe d'Armure égal à votre modificateur d'Intelligence (avec un minimum de 1).

Regroupez-vous ! Votre Ordre suggère à un allié un déplacement stratégique sur le champ de bataille. Une créature ciblée par votre Ordre peut utiliser sa réaction pour se déplacer immédiatement de sa vitesse normale sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Tenez la position ! Votre Ordre amène un allié à rester en place. Une créature ciblée par votre Ordre peut ajouter votre modificateur d'Intelligence (avec un minimum de 1) à tout jet de caractéristique ou de sauvegarde de Force ou de Constitution qu'il est amené à faire jusqu'au début de votre prochain tour.

RÉSOLUTION INÉBRANLABLE

Votre position de chef ne vous autorise pas à succomber à vos plus bas instincts. À partir du niveau 7, vous bénéficiez d'un avantage sur vos jets de sauvegarde visant à résister à l'état charmé ou terrorisé.

De plus, vous avez appris à diriger vos alliés même en plein cœur de la mêlée. Lorsque vous utilisez une action pour donner un Ordre, vous pouvez effectuer, par une action bonus, une unique attaque à l'aide d'une arme au cours du même tour.

GÉNIE STRATÉGIQUE

À partir du niveau 13, votre expérience de commandant sur le champ de bataille vous permet de diriger plusieurs alliés à la fois. Lorsque vous donnez un Ordre, celui-ci peut affecter une seconde créature à portée.

MAÎTRE TACTICIEN

Votre esprit tactique vous place parmi les plus grands généraux de l'histoire, et votre présence sur le champ de bataille inspire des actes héroïques à ceux qui se battent pour vous. À partir du niveau 17, lorsque vous donnez un Ordre à une créature, celle-ci gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur d'Intelligence (avec un minimum de 1).

De plus, lorsque vous donnez un Ordre, celui-ci peut affecter une troisième créature à portée.





L'ERUDIT

Utilisez vos méninges pour vaincre vos
adversaires et assister vos alliés.

Avec six Disciplines académiques : Archéologue,
Clinicien, Investigateur, Naturaliste, Philosophe
et Tacticien !

Version 3.2.0.FR

Création [/u/laserllama](https://u/laserllama), Traduction Florent

Relecture Gaspard et Tibo

Crédits artistiques :

Couverture - [Sara Winters - Compulsive Research](#)

Page 1 - [Tommy Arnold - Scholar of Stars](#)

Page 3 - [Mitchell Malloy - Frantic Research](#)

Page 4 - [Volha Valadzionak - Unnamed & Anna
Steinbauer - Seek the Wilds](#)

Page 7 - [Lucas Graciano - Borderland Explorer](#)

Page 9 - [Howard Lyon - Mangara, The Diplomat](#)

Page 5 - [Bram Sels - Valiant Rescuer](#)

Page 6 - [Jamerymann - Chart a Course](#)

Page 10 - [Bram Sels - Hero of Precinct One](#)

Verso - [Adam Paquette - Jace's Sanctum](#)

Autres éléments graphiques issus de Freepik.

Vous pouvez trouver d'autres créations de
LaserLlama sur [GM Binder](#).

Vous avez aimé ? Retrouvez les disciplines
académiques supplémentaires de l'Orateur et du
Polymathe sur [Patreon](#).