



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



L'ÉRUDIT



Image © Wizards of the Coast

L'ÉRUDIT

**UNE CLASSE DE BASE POUR D&D 3.5,
PAR BRUCE R. CORDELL & CHRISTOPHER LINDSAY**

TRADUIT PAR ALDRINEL

L'érudit est une alternative à la classe de base de psion. C'est un personnage psionique qui suit une route vers le pouvoir basée sur la recherche et l'auto-réflexion, contrairement au chemin suivi par le psion basé sur l'auto-conscience. Les pouvoirs d'un érudit reposent sur un programme austère d'études et d'exercices quotidiens. Ceux qui maîtrisent les enseignements de cette science peuvent faire appel à une réserve interne de puissance psionique.

La force d'un érudit réside dans son éventail de facultés. Ses capacités mentales sont le fruit de longues études. À l'instar du psion, les facultés combattives d'un érudit ne progressent pas aussi facilement que celles des lanceurs de sorts profanes ou divins (même si elles peuvent être augmentées). C'est la souplesse d'utilisation de ses facultés, garantie par le système des points psi, qui lui donne sa force.

Contrairement à un psion, un érudit ne choisit pas de discipline psionique. Sa capacité à apprendre les facultés propres à une discipline est plus limitée. En plus des facultés qu'il apprend gratuitement à chaque niveau, un érudit peut en acquérir de nouvelles par mimétisme, ce qui implique que son potentiel

psychique est beaucoup plus étendu que celui d'un psion. De plus, un érudit est capable de créer un cristal psi avec un fragment de sa personnalité, et les capacités de ce cristal lui sont parfois très utiles.

Jouer un érudit

Le rôle d'un érudit est plus vaste que celui d'un psion, car il a accès à une plus grande variété de facultés que ce dernier et est ainsi plus flexible. Toutefois, cette flexibilité est contrebalancée par une limitation dans d'autres domaines.

Aventure. Un érudit part à l'aventure pour exercer sa maîtrise sur l'esprit ou découvrir de légendaires trésors psioniques. Bien sûr, il peut également avoir des motivations plus ou moins nobles, tout comme les autres aventuriers.

Combat. Un érudit se garantit la victoire par l'utilisation rapide et impitoyable de ses facultés psioniques. En raison de la limitation du nombre de facultés uniques par jour, il est important de garder en réserve au moins une faculté qui puisse être utilisée comme attaque ou comme défense.

L'ÉRUDIT

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de Réflexes	Bonus de Vigueur	Bonus de Volonté	Spécial	Points psi/jour	Faculté unique/jour	Niveau de faculté maximal
1	+0	+0	+0	+2	Don supplémentaire, Harmonie cristalline	2	1	1 ^{er}
2	+1	+0	+0	+3		6	2	1 ^{er}
3	+1	+1	+1	+3		11	2	2 ^e
4	+2	+1	+1	+4		17	3	2 ^e
5	+2	+1	+1	+4	Don supplémentaire	25	3	3 ^e
6	+3	+2	+2	+5		35	4	3 ^e
7	+3	+2	+2	+5		46	4	4 ^e
8	+4	+2	+2	+6		58	5	4 ^e
9	+4	+3	+3	+6		72	5	5 ^e
10	+5	+3	+3	+7	Don supplémentaire	88	6	5 ^e
11	+5	+3	+3	+7		106	6	6 ^e
12	+6/+1	+4	+4	+8		126	7	6 ^e
13	+6/+1	+4	+4	+8		147	7	7 ^e
14	+7/+2	+4	+4	+9		170	8	7 ^e
15	+7/+2	+5	+5	+9	Don supplémentaire	195	8	8 ^e
16	+8/+3	+5	+5	+10		221	9	8 ^e
17	+8/+3	+5	+5	+10		250	9	9 ^e
18	+9/+4	+6	+6	+11		280	10	9 ^e
19	+9/+4	+6	+6	+11		311	10	9 ^e
20	+10/+5	+6	+6	+12	Don supplémentaire	343	11	9 ^e

Compétences de classe (2 + mod Int par niveau) : Artisanat (Int), Art psi (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int), Profession (Sag) et Renseignements (Cha)

Alignement. Les érudits studieux tendent naturellement vers la loi plus que vers le chaos, mais ils ne sont pas tenus de s'en tenir à une philosophie particulière pour utiliser leurs capacités. Les érudits peuvent être bons ou mauvais.

Religion. Les érudits vénèrent parfois des divinités connues pour leur Intelligence et leur Sagesse. Les érudits croyants ne sont pas limités à une divinité particulière.

Progression. Un érudit, tout comme un psion, obtient un don supplémentaire au premier niveau, puis un tout les cinq niveaux par la suite. Si un érudit décide plutôt de s'appuyer sur des dons métapsioniques, le don Méditation psionique (page 42 du [DRS Psionique](#)) qui lui permet de se focaliser par une action de mouvement constitue un bon choix.

Contrairement à un psion, un érudit n'est pas limité par le nombre de facultés qu'il peut connaître. C'est un avantage qu'un érudit devrait optimiser rapidement et souvent, en cherchant par tous les moyens de nouvelles facultés à ajouter à son répertoire. Un érudit ne doit pas rater les occasions de découvrir des facultés qui rentrent dans ce cadre. Pour ce faire, il devra les rechercher activement en négociant avec d'autres personnages psioniques, en achetant des pierres psioniques rares, etc.

Races. Les personnages qui choisissent d'entamer une carrière d'érudit doivent se conformer à une voie rigoureuse d'étude et d'exercices. Parmi les races humanoïdes, les humains semblent les plus aptes à suivre une telle voie. Les érudits sont rares, parmi les monstres et humanoïdes monstrueux, en raison de la nécessité de suivre des études portant sur les connaissances psioniques.

Autres classes. Les érudits aiment voyager avec des compagnons aux compétences très variées. Ils préfèrent manifester leurs facultés à partir d'une position protégée, servant aussi bien « d'artillerie » que de support à leur équipe.

Information techniques

Caractéristiques. L'Intelligence est la caractéristique primordiale d'un érudit, elle détermine la force de ses manifestations et la difficulté à résister à ses facultés, ainsi que le nombre de points psi supplémentaires (cf. Aptitudes de classe, ci-dessous).

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d4.

LES COULISSES DE D&D : TECHNIQUE DE L'ÉRUDIT

Une caractéristique commune aux classes psioniques est le nombre réduit des facultés accessibles. Les érudits cassent cette image en fournissant une option aux personnages qui veulent avoir une plus grande variété de facultés à leur disposition. Les limites restent en place, mais un érudit doit choisir si une faculté est utile à manifester, chaque nouveau pouvoir quotidien limitant ses choix ultérieurs. Ainsi, un érudit est beaucoup plus souple au début d'une rencontre qu'à la fin.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe d'érudit.

Armes et armures. Les érudits sont formés au maniement des armes suivantes : arbalète légère, arbalète lourde, bâton, dague, épieu et gourdin. Ils ne sont pas formés au maniement des boucliers, ni au port des armures. Le port d'une armure ne nuit toutefois aucunement à la manifestation de ses facultés.

Points psi/jour. La capacité d'un érudit à manifester ses facultés dépend de sa réserve de points psi. Son quota quotidien de points psi est indiqué sur la table l'Érudit, ci-contre. En outre, il bénéficie de points psi supplémentaires s'il dispose d'une Intelligence élevée (voir la table Caractéristique primordiale et points psi supplémentaires, page 7 du [DRS Psionique](#)). Sa race peut également lui conférer des points psi quotidiens supplémentaires, tout comme certains dons et objets.

Faculté unique/jour. Un érudit manifeste ses facultés psioniques, en dépensant des points psi. Contrairement à un psion, le nombre de facultés qu'un érudit peut utiliser quotidiennement augmente de un tout les niveaux pairs. Ainsi, un érudit de niveau 1 ne peut manifester qu'une faculté par jour, mais il peut y faire appel autant de fois que sa réserve de points psi le lui permet (l'érudit pourrait donc manifester cette unique faculté plusieurs fois par jour, jusqu'à concurrence de son total de points psi). Un érudit connaît ses facultés, elles font partie de son répertoire. Il n'a pas besoin de les préparer, mais il doit bénéficier d'une bonne nuit de sommeil pour pouvoir regagner ses points psi dépensés. Un érudit ne possède pas de discipline psionique.

Facultés connues (répertoire). Un érudit sélectionne ses facultés sur la même liste que celle utilisée par le psion ou le prodige. Un érudit débute

sa carrière en connaissant deux facultés de 1^{er} niveau de son choix. On y ajoute une nouvelle faculté du 1^{er} niveau par point de bonus du modificateur d'Intelligence du personnage. Chaque fois que le personnage gagne un niveau d'érudit, il ajoute à son répertoire deux nouvelles facultés issues de la liste de facultés du psion ou du prodige. Ces facultés doivent obligatoirement être d'un niveau qu'il lui est accessible (en tenant compte de son augmentation de niveau).

L'érudit ne peut pas apprendre automatiquement des facultés issues des listes réservées aux disciplines psioniques. Cependant, il pourra en apprendre plus tard, tel qu'expliqué ci-après.

Pour apprendre ou utiliser une faculté, un érudit doit avoir une valeur d'Intelligence d'au moins 10 + le niveau de la faculté. Le degré de difficulté associé au jet de sauvegarde effectué contre une faculté est égal à 10 + niveau de la faculté + modificateur d'Int de l'érudit. Un érudit peut ensuite acquérir de nouvelles facultés à partir de pierres psioniques, de l'esprit d'autres personnages psioniques volontaires ou de celui d'un personnage psionique inconscient et/ou involontaire (cf. Ajout d'une faculté au répertoire d'un érudit, ci-dessous).

Cristal psi. Au niveau 1, un érudit obtient le don Harmonie cristalline (page 40 du [DRS Psionique](#)) en tant que don supplémentaire.

Don supplémentaire. Un érudit obtient un don supplémentaire aux niveaux 1, ainsi qu'au niveau 5 et tous les cinq niveaux pas la suite (10, 15 et 20). Ce don doit être un don psionique, un don métapsionique ou un don de création d'objets psioniques.

Ces dons supplémentaires viennent en plus des dons que les personnages obtiennent tous les trois niveaux (comme indiqué par la Table 3-2 : Expérience et avantages liés au niveau, page 22 du *Manuel des Joueurs*). Lorsqu'il choisit ces dons, l'érudit n'est pas limité aux dons psioniques, métapsioniques ou de création d'objets psioniques.

Ajout d'une faculté au répertoire d'un érudit

En plus d'apprendre de nouvelles facultés en gagnant des niveaux à l'instar des autres classes psioniques, les érudits peuvent ajouter de nouvelles facultés à leur répertoire par le biais de plusieurs autres méthodes.

Facultés acquises. Les érudits et autres personnages psioniques accomplissent une certaine forme de méditation entre les aventures, pour tenter de libérer leurs capacités mentales latentes. À chaque fois qu'un personnage psionique atteint un nouveau niveau, il apprend de nouvelles facultés en fonction de sa progression.

Un érudit ajoute de cette manière deux facultés de son choix à son répertoire à chaque niveau. Cela représente les pouvoirs déverrouillés par l'étude, la pratique, et l'accumulation de connaissances psioniques. Ces deux facultés gratuites doivent être d'un niveau que l'érudit peut manifester, et ne peuvent appartenir aux facultés des listes réservées.

Exception. Si un érudit gagne au moins autant de niveaux dans une autre classe psionique que dans sa classe d'érudit, il perd de façon permanente la possibilité d'ajouter des facultés à son répertoire de facultés connues (au-delà des deux facultés gagnées à chaque nouveau niveau d'érudit).

Apprendre des facultés réservées. L'érudit ne peut apprendre de facultés réservées à certaines disciplines que par un apprentissage direct fait à partir d'un autre répertoire, d'une pierre psionique ou en prenant le don Connaissance psionique étendue (page 32 du [DRS Psionique](#)). Quoi qu'il en soit, un érudit ne peut apprendre une telle faculté que si celle-ci est inférieure d'un niveau par rapport au plus haut niveau de faculté qu'il peut manifester.

Quelle que soit l'origine de la faculté, le personnage doit d'abord effectuer un contact mental (un processus similaire à celui utilisé pour s'adresser à une pierre psionique, nécessitant un test d'Art psi contre un DD de 15 + le plus haut niveau de faculté contenue dans la pierre ou le répertoire). Il ne peut effectuer un contact mental qu'avec un psioniste ou une créature psionique volontaire (les créatures inconscientes sont considérées volontaires, contrairement aux personnes psioniques sous l'effet d'autres types d'immobilisation).

Le contact mental exige 1 round de contact physique. Une fois le contact mental établi, l'érudit prend conscience de tous les pouvoirs stockés dans la pierre ou connues par la cible, jusqu'au plus haut niveau de faculté auquel il a accès (si l'hôte des facultés rate un jet de Volonté contre un DD 13 + modificateur d'Intelligence de l'érudit).

Ensuite, l'érudit doit effectuer un test d'Art psi (DD 15 + le niveau de la faculté) pour chaque faculté qu'il essaie d'apprendre afin de savoir s'il com-

prend cette faculté. Si cette faculté n'appartient pas aux facultés qui lui sont accessibles ou fait partie d'une liste de facultés réservées, il rate automatiquement son test.

Si le test échoue, l'érudit ne parvient pas à comprendre la manifestation ou à apprendre le pouvoir. Il ne peut pas tenter de manifester ou d'apprendre cette faculté à nouveau, même si il l'étudie à partir d'une autre source, et ceci jusqu'à ce qu'il gagne un degré de maîtrise supplémentaire en Art psi. Si la faculté était contenue dans une pierre psionique, elle ne disparaît pas de la pierre après le test.

Si le test réussit, l'érudit comprend la faculté sélectionnée. Il peut tenter de manifester la faculté normalement à son prochain tour de jeu, tel qu'expliqué dans le Chapitre 4 du [DRS Psionique](#), ou l'ajouter de façon permanente à son propre répertoire.

Ajouter une faculté au répertoire. Une fois qu'un érudit comprend une nouvelle faculté par le biais de la procédure de contact décrite ci-dessus, il peut l'apprendre de façon permanente et l'ajouter à son répertoire.

Exigences physiques. L'érudit n'a pas besoin de conserver une pierre psionique ou une autre source psionique proche, lorsqu'il ajoute une faculté à son répertoire. Toutefois, s'il manifeste n'importe quelle autre faculté durant cette période, il perd sa focalisation sur la faculté à ajouter, abandonnant toute chance d'apprendre celle-ci avant d'avoir atteint un degré de maîtrise supplémentaire en Art psi.

Temps. Le processus demande 8 heures, quel que soit le niveau de la faculté. Au cours de ces 8 heures, l'érudit doit rester en méditation.

Coût en PX. Pour apprendre de façon permanente une nouvelle faculté qui n'est pas l'une de celles qu'il apprend automatiquement lorsqu'il gagne un niveau, le personnage doit dépenser 20 points d'expérience par niveau d'érudit, qui sont déduits du total du personnage à la fin de la méditation. À ce moment, l'érudit connaît de manière permanente la faculté, qui s'ajoute à son répertoire, comme toutes les facultés qu'il connaît. Un érudit ne peut pas dépenser de PX si cela lui ferait perdre un niveau. S'il n'a pas assez de PX pour apprendre une faculté, il ne peut faire appel à cette procédure tant qu'il n'en a pas gagné suffisamment.

Un érudit n'a pas à acquitter les coûts en temps ou en PX pour les facultés qu'il acquiert gratuitement à chaque augmentation de niveau. Il les ajoute à son répertoire dans le cadre de ses séances de méditation.

Autres considérations. Dans la plupart des cas, les personnages ou créatures psioniques demandent une rétribution aux érudits pour apprendre des facultés à partir de leurs répertoires. Celle-ci est habituellement égale au niveau de la faculté x 50 po, bien que certains érudits gardent jalousement leurs facultés de haut niveau et demandent une somme plus importante ou en refusent carrément l'accès. Les érudits amicaux échangent souvent les facultés de même niveau de leur répertoire sans frais.

Si un érudit apprend une faculté d'un personnage ou d'une créature psionique, le processus laisse le répertoire de la cible indemne. Une faculté apprise à partir d'une pierre psionique fait disparaître la faculté de la pierre.

Érudit épique

La multitude des facultés d'un érudit épique converge et se cristallise dans son esprit, lui garantissant une incomparable profondeur dans la maîtrise psionique.

Dés de vie. d4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Facultés. Le niveau de manifestation d'un érudit épique est égal à son niveau d'érudit. La réserve de points psi d'un érudit épique n'augmente pas après le niveau 20 (sauf par le biais de dons épiques appropriés). À chaque fois qu'un érudit épique atteint un nouveau niveau, il gagne deux facultés d'un niveau qu'il est capable de manifester.

Faculté unique/jour. Un érudit épique voit augmenter son nombre de facultés uniques quotidiennes après le niveau 20, mais à un rythme ralenti. Au niveau 25 et tous les cinq niveaux par la suite, un érudit épique peut manifester une faculté supplémentaire par jour. Ainsi, un érudit épique du niveau 30 pourra manifester 13 facultés uniques par jour.

Cristal psi. Le cristal psi d'un érudit épique continue d'augmenter en puissance. À chaque niveau impair après le niveau 20 (21, 23, etc.), l'armure naturelle et l'Intelligence d'un cristal psi augmentent de 1 point. La résistance psionique du cristal psi est égale au niveau de classe de l'érudit épique +5. Au niveau 21 et tous les 10 niveaux suivants, un cristal psi obtient le don épique Faculté de cristal psi (GMP 34) pour une faculté choisie par son maître.

Don supplémentaire. Un érudit épique obtient un don supplémentaire tous les trois niveaux au-dessus du niveau 20 (23, 26, etc.).

