

A 3D-rendered character of a scholar with a long white beard, wearing a blue hooded robe and a brown quilted vest. He is standing in a library, holding an open book and a quill pen. The background is filled with wooden bookshelves. The floor is tiled, and there are several books scattered around, including one on a table in the foreground.

Profession : Erudit

THE WITCHER

*Libre ajout et modification de LEO'S HOMEBREW : Volume 1 - Professions
Transposé et Traduit Alexis.D, relu et corrigé par Marc Hareng*

Erudit

“En vérité, il faut une grande autosatisfaction et un grand aveuglement pour appeler le sang qui coule de l'échafaud, la justice.”

- Vysogota de Corvo, érudit

“Le monde n'est pas construit sur le destin, la chance ou le simple hasard. Sa structure a été soigneusement élaborée par les architectes de la science, les mathématiciens et les experts de la langue parlée.

La civilisation est née dans un océan de simples pensées, une mer autrefois apaisée par des croyances insensées et des esprits peu brillants. Il a été créé par ceux qui transforment un rien en nombre, et les nombres en outils pour transformer la terre et construire des ponts sur les rivières, en construisant des châteaux dans la boue et le sable.

Pendant des siècles, les savants et les sages ont cherché à comprendre la nature du “pourquoi”, à répondre aux questions du cosmos et des étoiles, à connaître notre monde, à regarder les cieux et à se regarder avec les yeux du divin.

Que l'on soit formé à l'Académie impériale de Nilfgaard ou à la célèbre université d'Oxenfurt, l'ambition est toujours partagée par tous les savants vivants, qu'ils soient hommes, femmes, jeunes ou vieux, la soif de savoir n'est jamais assouvie !

Des universitaires de tous horizons se réunissent pour présenter leurs travaux, leurs alchimies, leurs expériences et leurs art. Là où un seul homme est capable de construire une machine à divination, l'autre peut parfaitement tailler une rose dans une dalle de marbre et, depuis des temps immémoriaux, les conseils d'administration des gouvernements du Nord et du Sud ont cherché à exploiter les érudits pour se développer à partir des progrès accomplis. Archivés, comptabilisés et disséminés dans les plus grandes bibliothèques de notre temps, les travaux des polymathes d'antan sont entrés dans les annales de l'histoire, célèbres pour leurs inventions et leurs découvertes académiques qui allaient changer à jamais le destin de l'humanité”.

- Vizeem d'Othenbran, alchimiste et philosophe



Enseignement supérieur (INT)

Les universitaires sont à l'avant-garde de la réussite académique et la réflexion autour de la littérature, des arts et toutes sortes de science. Lors de la création d'un personnage, un érudit choisit trois éléments parmi les matières suivantes ;

- **Académique** composé des sciences, des mathématiques et de la littérature,
- **La religion** comprenant les études de la foi,
- **L'ingénierie** autour de la conception, l'artisanat et la construction,
- **L'histoire** permettant d'étudier les événements passés,
- **Société** : offrant des perspectives sur les cultures, les peuples et les lignées).

Chaque fois qu'un érudit est chargé de dispenser une formation. Vérifiez qu'il possède les bonnes matières en enseigner, et ajouter un bonus de +3 à tout tests concernant leurs sujets de prédilection.

Compétence exclusive
Enseignement supérieur

Vigueur

0

Atouts magiques

Aucun

Compétences

Déduction (INT)

Langue (INT)
(choisissez en 2)

Connaissance des
Monstres (INT)

Tactique (INT)

Enseignement (INT)

Beaux-arts (EMP)

Persuasion (EMP)

Alchimie (TECH) ou
Artisanat (TECH)

Résistance à la contrainte
(VOL)

Équipement (choisissez
en 5)

Nécessaire d'écriture

Ensemble d'alchimie

Outils d'artisans

Lanterne

Daoue

Arbalète et 10 carreaux

Journal et cadenas

Télescope portable

Jeu de Gwent

Pipe et Tabac

Couronnes de départ

180 x 2d6

Arbre de compétence de l'Érudit

Enseignement supérieur

Les universitaires sont à l'avant-garde de la réussite académique et la réflexion autour de la littérature, des arts et toutes sortes de science. Lors de la création d'un personnage, un érudit choisit trois éléments parmi les matières suivantes ;

- **Académique** composé des sciences, des mathématiques et de la littérature,
- **La religion** comprenant les études de la foi,
- **L'ingénierie** autour de la conception, l'artisanat et la construction,
- **L'histoire** permettant d'étudier les événements passés,
- **Société** : offrant des perspectives sur les cultures, les peuples et les lignées).

Chaque fois qu'un érudit est chargé de dispenser une formation. Vérifiez qu'il possède les bonnes matières en enseigner, et ajouter un bonus de +3 à tout tests concernant leurs sujets de prédilection.

L'auteur	L'académicien	L'occultiste
Thèse publiée (INT)	AutoDidacte	Archéologie des arcanes
Un érudit peut passer une semaine à créer une thèse publiée sur n'importe quelle compétence standard qu'il possède, à un SD égal aux rangs de cette compétence x3. Le livre vaut 50 couronnes par rang de thèse publiée et peut être utilisé par des tuteurs (à l'exception de l'auteur) pour accorder un bonus lors d'un jet de dés égal à la moitié des rangs de ce livre sur les tests d'enseignement effectués sur le même sujet. Cela ne fonctionne tant que l'élève a moins de rangs dans cette compétence que dans le livre.	Discipliné dans l'art de l'auto-apprentissage, et capable d'apprendre sans mentor, un érudit applique la moitié de son rang en AutoDidacte à l'auto-apprentissage " Etude & Pratique " (page 59) avec une limite de 2 (jusqu'à un maximum de 7 au rang 10). En outre, au rang 5, l' autoDidacte de l'érudit double la quantité de P.P. qu'il tire de cette activité quotidienne. Au rang 10, le boursier peut étudier deux compétences différentes à la fois	Un érudit peut déterrer des textes historiques et des traditions qui ont été oubliées ou qui sont enterrées dans d'anciens lieux historiques. Ainsi, les lieux de pouvoir offrent désormais un nombre de P.I. égal aux rangs du chercheur en archéologie des arcanes , à consacrer aux compétences affiliées au P.P. Ces études sont dangereuses et, comme pour les utilisateurs de magie, les érudits doivent également faire un jet d' endurance pour chaque étude supplémentaire du site, après la première.
Acclamé par la critique	Trigonométrie appliquée (INT)	Lecture astrologique (INT)
Un érudit peut ajouter la moitié de son rang d' acclamé par la critique à tout test de compétences sociales basé sur l'EMP par rapport aux personnes qui ont lu et approuvé ses publications et ses travaux professionnels antérieurs. De plus, pour toute troisième thèse publiée (de rang 8 ou plus) vendue ou reconnue par les milieux universitaires, le chercheur gagne un +1 par rapport à sa réputation d'auteur de renommée mondiale.	En faisant des calculs, et au prix de leur déplacement, un érudit peut faire un jet de Trigonométrie appliquée contre la DEXx3 d'une cible. Pour chaque point marqué au-dessus du SD (max. 6), les pénalités à moyenne, longues et extrêmes portées subies lors des attaques contre cette cible sont réduites de 1. Cet effet peut être accordé à un allié adjacent à l'érudit, mais est perdu une fois que cet allié ou sa cible se repositionne ou se déplace ailleurs.	Une fois par session, un érudit peut contempler le ciel à l'aide de son télescope et effectuer un test de Lecture astrologique avec un SD de 16 (+2 au SD pour chaque cible supplémentaire). Une réussite permet aux personnes concernées de rétablir un point de CHA chaque fois qu'elles obtiennent un succès critique de 5 ou plus sur un test de compétence standard. Les points gagnés ne peuvent pas dépasser la statistique de CHA maximale de la cible.
Bestiaire : Seconde Édition (INT)	Une Science Triviale (INT)	Forgerune (TECH)
Une fois par combat, et avant le début de la bataille, un Érudit peut faire un Bestiaire: Deuxième édition : effectuer un jet de dé contre le SD de <i>Connaissance des monstres</i> pour une bête ou un monstre dans son champ de vision. En cas de réussite, l'érudit peut réallouer 1 point, par tranche de 3 points obtenus en dessus du SD, entre les stats REF, DEX, COR, VIT et VOL de la cible. Cela change toutes les caractéristiques d'une même créature et dure jusqu'à la fin de la rencontre.	Un érudit a appris à éliminer de nombreux effets élémentaires et magiques en un test de Science Triviale contre les tentatives de gel, d'empoisonnement ou d'incendie, en diminuant le pourcentage d'un montant égal au résultat lancé x2. Leurs propres chances d'appliquer ces effets sont augmentées de 5 % et l'érudit peut ajouter 1 point à <i>Résistance à la magie</i> tout les 2 rangs de cette compétence (ce dernier effet peut dépasser la limite de 10 rangs).	Un érudit qui a appris ce métier peut graver de puissantes runes et des glyphes directement sur un équipement ayant des emplacements d'amélioration disponibles en lançant Forgerune contre le SD correspondant indiqué dans la barre latérale. En plus du matériel nécessaire, la création de chaque rune ou glyphe nécessite cinq unités de 5ème essence. Ce processus nécessite un ensemble d'outils d'artisanat et 6 heures de travail pour le réaliser

L'archéologie des arcanes

Place du Pouvoir	Compt Affiliés
Mixte	Intelligence
Terre	Reflexe et Dextérité
Air	Empathie
Feu	Artisanat
Eau	Volonté

Les sites de fouilles archéologiques offrent une excellente opportunité pour un Meneur d'inclure 1d6 objets aléatoires tel qu'une arme, un équipement ou un objet à découvrir par un érudit. Ces sites ne sont pas toujours des sites magiques. Ils peuvent être une ruine, une tombe ou tout autre endroit ancien et abandonné.

Forgerune

Rune	Matériel	SD
Stribog, Zoria	Minéral incandescent (x1)	16
Devanna, Morana, Perun, Svarog, Triglav	Pierre précieuse(x1)	18
Chemobog, Dazhbog, Veles	Poussière infusée (x1)	20

Glyphe	Matériel	SD
L'air, la terre, le feu et l'eau	Eclat de Lune (x1)	18
Magique	Cœur de Golem (x1)	20

Construire un Télescope

Peu d'outils sont plus emblématiques que le télescope de confiance d'un érudit, un appareil utilisé pour scruter le ciel à la recherche de vérités scientifiques et pour chercher des réponses dans le cosmos.

Construit pour tenir fermement sur un trépied, ou pour être emballé et transporté avec, un télescope (poids : 4) peut pivoter dans toutes les directions et sur n'importe quel axe. Lorsqu'on le regarde à travers, le télescope peut grossir et se concentrer sur des objets éloignés avec une clarté impressionnante, accordant +4 aux tests de vigilance.

Nom	SD d'artisanat	Temps de construction	Composants	Investissement	Coût
Télescope portable	15	2 heures	Bois(x3), Verre (x5), Acier (x2), Cire (x1)	150	300

